

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang dapat menghasilkan nilai-nilai sangat cocok untuk setiap orang. Pendidikan adalah hal yang penting untuk kehidupan bangsa, sebagaimana dijelaskan dalam dalam UU No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 ayat 1 yang berbunyi:

Pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Pristiwanti, dkk (2022) Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”.

Kewajiban mencari ilmu dijelaskan dalam Al-Quran dan Hadits. Belajar merupakan kewajiban setiap orang, karena melalui belajar seseorang dapat meningkatkan keterampilannya. Dengan belajar, seseorang juga dapat mempelajari hal-hal yang belum diketahuinya sebelumnya. Allah menjelaskan anjuran mencari ilmu dari Al-Quran. Q.S. *Al-Mujadalah* ayat 11, yang artinya: “*Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan*”.

Jika dilihat dari sisi kebudayaan Sunda, Kuswandi (2018) berpendapat bahwa pendidikan menurut kebudayaan Sunda adalah proses pembelajaran yang menggali dan membangun karakter serta kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma budaya Sunda. Nilai-nilai Pendidikan dalam budaya Sunda, seperti nilai

kesopanan dan adab santun (tutur kata dan bahasa yang halus serta berorientasi lembut). Pendidikan tersebut harus berfokus pada pengembangan identitas dan kecintaan terhadap budaya Sunda.

Menurut Sudjana (dalam Rosana, 2021), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Salah satunya pada mata pelajaran matematika membahas ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun matematika terkadang dianggap sulit dan rumit, tetapi matematika mempunyai banyak manfaat dan penerapan yang dapat membantu kita dalam berbagai bidang kehidupan. Maka dari itu, penting bagi kita untuk mempelajari dan menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari agar kita dapat mengoptimalkan potensi yang kita miliki dan berhasil dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu penerapan matematika dalam agama Islam adalah thawaf mengelilingi Baitullah. Allah SWT berfirman dalam surat Al-Hajj ayat 29 yang terjemahnya: *“Kemudian, hendaklah mereka menghilangkan kotoran yang ada pada badan mereka dan hendaklah mereka menyempurnakan nazar-nazar mereka dan hendaklah mereka melakukan melakukan thawaf sekeliling rumah yang tua itu (Baitullah)”*.

Dilihat dari tujuan pembelajaran, bahwa gambaran pencapaian dari tiga aspek kompetensi peserta didik (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang harus dibangun melalui satu atau lebih dari kegiatan pembelajaran. Penggunaan taksonomi tujuan pembelajaran baru ini sangat berguna bagi guru untuk menyiapkan pertanyaan guna mengukur tingkat kinerja peserta didik. Ketika guru memperhatikan jenis-jenis pengetahuan dan jenis-jenis proses kognitif, maka guru akan lebih mudah merumuskan pertanyaan karena jenis-jenis pengetahuan dan proses kognitif dibutuhkan menjadi lebih jelas.

Tujuan umum dan khusus program SD pada pembelajaran matematika di sekolah menawarkan visi pembelajaran tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup ranah psikomotorik dan afektif. Menurut Surahmi, (dalam Nuraini 2019) pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan berpikir berdasarkan hakikat matematika. Prestasi lain yang tidak bisa diabaikan adalah terbentuknya kepribadian yang lebih dan kuat.

Pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tentunya didasarkan pada tahap kognitif peserta didik. Menurut Piaget (dalam Marinda, 2020) tahap-tahap perkembangan kemampuan kognitif manusia terbagi dalam beberapa fase. Piaget membagi perkembangan kemampuan kognitif manusia menurut usia menjadi 4 tahapan, yaitu sensorimotor (0-2 tahun), pra operasional konkret (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun), dan operasional formal (11-15 tahun). Peserta didik Sekolah Dasar pada tahap operasional konkret, disini anak mengambnagkan konsep menggunakan benda konkret. Peserta didik Sekolah Dasar kesulitan jika diajak berpikir menggunakan benda abstrak, karena peserta didik masih menggunakan benda konkret untuk memahami konsep matematika.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran di SD, tentu saja ada beberapa tantangan dalam penerapan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Permasalahan yang sering dihadapi di Sekolah Dasar adalah rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Proses kegiatan pembelajaran dicapai dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta karakteristik peserta didik. Saat ini penyebab rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar, dikarenakan guru tidak menjelaskan proses pembelajaran menggunakan benda konkret, sehingga menyulitkan peserta didik dalam memahami materi.

Keberhasilan proses pembelajaran tercermin dari hasil belajar yang dicapai pada setiap Sekolah Dasar, khususnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Hasil belajar peserta didik tersebut apakah sudah tuntas atau belum tuntas dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Informasi yang didapat dari guru kelas IV C bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah sebesar 70 dan hasil ulangan harian matematika peserta didik yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa hasil peserta didik yang tuntas pada ulangan harian tersebut hanya 17 orang (57%), sedangkan yang tidak tuntas pada ulangan harian tersebut adalah 13 orang (43%).

Berdasarkan informasi di atas, yaitu didapatkan pada saat Kampus Mengajar selama empat bulan di SD Muhammadiyah 1 Kabupaten Bandung, hasil belajar ulangan harian matematika dari 30 peserta didik terdapat 13 peserta didik yang masih belum mencapai KKTP, karena peserta didik merasa bahwa matematika itu lebih sulit daripada mata pelajaran yang lainnya. Kesulitan yang dialami peserta didik adalah

mereka merasa kebingungan ketika guru menjelaskan menggunakan benda yang abstrak, sehingga belum adanya pengalaman nyata pada peserta didik.

Selain itu, model yang digunakan oleh guru pun tidak bervariasi, metode yang digunakan dominan ceramah dan pemberian tugas serta media pembelajaran belum menggunakan benda yang konkret. Beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran tersebut belum bisa menjadikan peserta didik lebih aktif dan ikut andil dalam pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik kurang tertarik dengan pembelajaran matematika.

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu dicari solusi untuk perubahan pembelajaran matematika di kelas menjadi lebih kontekstual agar peserta didik diharapkan dapat menerapkan matematika ke dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual. Karena konsep pembelajaran kontekstual ini adalah mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan membantu peserta didik dalam penerapan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, peserta didik akan lebih mudah memahami isi materi pelajaran matematika yang diajarkan gurunya. Jika pemahaman peserta didik terhadap konsep materi matematika semakin baik, maka semakin tinggi pula terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut Rusman (dalam Awanda, 2018, hm 131) model pembelajaran kontekstual terdapat tujuh komponen yang menjadi dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran diantaranya 1) konstruktivisme, 2) menemukan, 3) bertanya, 4) belajar dalam komunitas, 5) pemodelan, 6) refleksi, dan 7) penilaian sebenarnya.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tentang hasil belajar, maka peneliti tertarik untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh model tersebut terhadap hasil belajar matematika. Untuk membuktikan hal tersebut, maka peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Kahoot terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Peserta Didik di SD Muhammadiyah 1)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu adanya identifikasi masalah yaitu kemungkinan masalah yang muncul yang berkaitan dengan variabel penelitian. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pencapaian hasil belajar matematika masih rendah atau masih di bawah KKTP.
2. Kurangnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
3. Kurangnya media pembelajaran yang konkret.
4. Sebagian besar guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka batasan masalah dari penelitian ini hanya akan mengkaji sebagai berikut:

1. Populasi penelitian ini, yaitu peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1.
2. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bangun datar.
3. Pada penelitian ini difokuskan untuk peserta didik kelas IV C SD Muhammadiyah 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar efektivitas model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar matematika peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, dapat diambil tujuan penelitian, yaitu untuk mendeskripsikan gambaran proses pembelajaran, mengetahui perbedaan hasil belajar matematika, dan menganalisis efektivitas model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan penelitian relevan bagi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui model pembelajaran kontekstual berbantuan *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika, maka diharapkan dapat dipakai sebagai pedoman dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas utamanya dalam hal pembelajaran.

b. Bagi Guru

Sebagai menambah pengetahuan baru mengenai model-model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih terutama pada bidang yang dikaji.

G. Definisi Operasional

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan atau keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar yang meliputi tiga tahap yaitu tahap kognitif, tahap afektif, dan tahap psikomotorik. Sasaran penelitian pada hasil belajar mencakup ke dalam tahap kognitif dengan level C1 sampai C6. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan membahas pembelajaran matematika kelas IV Sekolah dasar dengan materi Bangun Datar.

Model pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik sehari-hari, baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat maupun warga negara. Pada model pembelajaran kontekstual terdapat tujuh komponen yang menjadi dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran diantaranya 1) konstruktivisme, 2) menemukan (*inquiry*), 3) bertanya, 4) belajar dalam komunitas, 5) pemodelan, 6) refleksi, dan 7) penilaian sebenarnya.

Model tradisional (konvensional) adalah salah satu bentuk pembelajaran yang paling umum dilakukan oleh guru di sekolah. Dalam pembelajaran ini, guru memberikan informasi atau penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan dan mencatatnya bila diperlukan. Pada pembelajaran konvensional ini ada tiga tahapan dalam pembelajaran, yaitu 1) tujuan pembelajaran, 2) penyajian informasi, 3) mengecek pemahaman dan berikan umpan balik, dan 4) memberikan latihan.

Kahoot merupakan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam penentuan skripsi, perlu diperhatikan dalam penyusunannya. Sistematika skripsi terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu bagian pembuka, isi, dan penutup.

Bagian Pembuka. Bagian pembuka skripsi umumnya memuat tentang identitas skripsi yang terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto serta persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, halaman ucapan terima kasih, abstrak tiga Bahasa (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Sunda), daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

Bagian Isi. Pada bagian isi terdiri dari lima Bab, yaitu Bab I hingga Bab V, yang berisikan mengenai:

a. Bab I Pendahuluan. Bab I merupakan bagian yang memaparkan latar belakang dilakukannya penelitian mengenai “Pengaruh model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar matematika”. Pada bagian ini terdapat

beberapa hal, yaitu identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab II memuat teori-teori yang mendukung dari penelitian yang akan dilakukan serta kerangka pemikiran yang mendasari penelitian tersebut. Adanya teori pada bab ini meliputi teori identifikasi

c. Bab III Metode Penelitian. Bab III berisikan metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini. Adapun pada bab metode penelitian ini memuat desain penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab IV mengandung hasil penelitian yang diuraikan untuk menjelaskan temuan yang diperoleh dari kegiatan penelitian lapangan. Informasi ini berasal dari proses pengumpulan, pengolohan, dan analisis data yang kemudian dibahas untuk membentuk suatu penjelasan tentang hasil penelitian tersebut.

e. Bab V Simpulan dan Saran. Bab V merupakan rangkuman dan pemaparan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, bertujuan untuk memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah. Sementara itu, saran untuk penelitian dari temuan yang telah ditemukan dalam penelitian ini.

Bagian Penutup. Bagian akhir ini mencakup penyusunan daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisi referensi-referensi dari berbagai sumber yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi ini. Sementara itu, lampiran membuat informasi tambahan yang mendukung kelengkapan skripsi, seperti dokumentasi, surat-menyurat yang relevan selama penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lain.