

## **BAB II**

### **HASIL BELAJAR, PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL, KAHOOT , PENELITIAN TERDAHULU & KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Hasil Belajar**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses upaya individu untuk mencapai perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh melalui pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar juga bisa berupa perubahan perilaku yang relatif permanen atau perubahan perilaku laten yang terjadi sebagai akibat dari peningkatan pengalaman atau latihan. Belajar merupakan hasil interaksi stimulus dan respon. Jika seseorang menunjukkan perubahan perilaku, maka diasumsikan bahwa ia telah mempelajari sesuatu. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019, hlm. 6) “Pengertian belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk mencapai perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari”.

Belajar merupakan kegiatan pendidikan yang paling penting di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana peserta didik mengalami aktivitas belajar. Menurut Fathurrohman & Sutikno (dalam Rahman, 2021, hlm. 297) belajar adalah “perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan suatu kegiatan tertentu”. Menurut Abdillah dalam (Rahman, 2021, hlm. 297) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk mengubah tingkah lakunya melalui latihan dan pengalaman, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, guna mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran akan membawa perubahan pada peserta didik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap, keinginan, kepribadian, dan adaptasi pribadi. Pendapat lain menyatakan bahwa, menurut Uno (dalam Rahman, 2021, hlm. 297) belajar adalah “suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu yang baru berupa perubahan tingkah laku berdasarkan pengalaman itu sendiri”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar adalah suatu proses dimana seseorang berubah perilakunya setelah adanya pengalaman belajar, perubahan tingkah laku yang dinyatakan di atas bukan hanya bertambahnya pengetahuan, tetapi perubahan tingkah laku juga bisa dalam, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Tohirin, (dalam Rahman, 2021, hlm. 297) hasil belajar yang dimaksud adalah “apa yang telah dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar”. Selain itu, adapun menurut Dimiyati & Mudjiono (dalam Rahman, 2021, hlm. 297) hasil belajar juga dapat diartikan sebagai “hasil interaksi antara tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan akhir semester dan merupakan puncak dari proses pembelajaran”. Adapun menurut pendapat Abdurrahman, (dalam Rahman, 2021, hlm. 297) hasil belajar adalah “keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh peserta didik tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.

## **3. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Bloom (dalam Nabillah & Abadi, 2020) dengan *Taxonomy of education objectives* yang membagi tujuan Pendidikan dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S. Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

- a. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- b. Ranah afektif, diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang

dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

- c. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Menurut Lestari hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari apa yang terjadi dalam kegiatan di kelas, di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk menggambarkan hasil belajar yang dicapai peserta didik, maka diadakan suatu proses penilaian seperti tes hasil belajar. Tes hasil belajar dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar. Terdapat 3 (tiga) komponen yang dapat ditinjau dari hasil belajar, yaitu kemampuan: (1) Kognitif (pengetahuan) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku meliputi kemampuan pemahaman pengetahuan serta melibatkan kemampuan dalam mengorganisasi potensi berpikir untuk dapat mengolah stimulus sehingga dapat memecahkan permasalahan yang mewujudkan dalam hasil belajar; (2) Afektif (sikap) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku itu sendiri yang diwujudkan dalam perasaan; (3) Psikomotor (keterampilan) berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, hanya saja kemampuan kognitif, hanya saja kemampuan kognitif lebih tinggi, karena kemampuan yang dimiliki tidak hanya mengorganisasikan berbagai stimulant menjadi pola yang bermakna berupa keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa indikator hasil belajar yaitu ada 3 macam diantaranya ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotor (keterampilan). Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, maka guru harus mengadakan suatu proses penilaian, seperti tes hasil belajar. Dengan diadakannya tes hasil belajar, maka guru bisa mengetahui kemampuan kognitif (pengetahuan) peserta didik sudah sampai mana tahap pemahaman dalam proses pembelajaran.

#### **4. Pengertian Hasil Belajar Matematika**

##### **a. Pembelajaran Matematika**

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di jenjang Pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Matematika adalah ilmu yang erat dengan kehidupan sehari-hari manusia. Banyak hal di dalam kehidupan sehari-hari manusia yang mengharuskan penggunaan konsep matematika,

misalnya saat menghitung jumlah uang. Oleh karena itu diperlukan pemahaman dan penguasaan yang baik pada ilmu matematika. Namun seringkali matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Menurut Bruner (dalam Muliani, 2022, hlm 34). belajar matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat didalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika. Untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara peserta didik dengan guru, antara peserta didik dengan peserta didik, dan antara peserta didik dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung. Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

#### **b. Karakteristik Matematika Sekolah Dasar (SD)**

Matematika diajarkan di tingkat Sekolah Dasar tidak hanya untuk memperoleh pengetahuan matematika, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik, serta membangun kebiasaan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Kompetensi ini penting bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mencari, mengelola, dan memanfaatkan informasi berdasarkan pemikiran logis ilmiah untuk menghadapi tantangan kehidupan yang tidak pasti.

Pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar menekankan aspek-aspek yang dipilih untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter anak-anak, dengan tetap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika

Sekolah Dasar memiliki ciri-ciri yang umumnya dimiliki matematika, seperti kajian yang abstrak dan pola pikir deduktif.

Pentingnya keterampilan matematika yang mendasar juga ditekankan, dengan penekanan pada penguasaan keterampilan dasar matematika yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Dua aspek penting dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar adalah penggunaan matematika sebagai alat untuk menyelesaikan masalah dan penguasaan keterampilan matematika sebagai suatu keseluruhan yang harus dipelajari. Kedua aspek ini harus diperhatikan dengan proporsional dalam pembelajaran matematika.

Konsep yang sudah diterima dengan baik dalam benak peserta didik akan memudahkan pemahaman konsep-konsep berikutnya. Untuk itu dalam penyajian topik-topik baru hendaknya dimulai pada tahapan yang paling sederhana ke tahap yang lebih kompleks, dari yang konkret menuju ke yang abstrak, dari lingkungan dekat anak ke lingkungan yang lebih luas. Menurut Suwangsih & Tiurlina (dalam Isrokatun, dkk, 2020, hlm. 14) ciri-ciri pembelajaran matematika, yaitu pembelajaran matematika menggunakan pendekatan spiral, pembelajarannya bertahap, menggunakan metode induktif, kebenaran konsistensi, dan pembelajaran hendaknya bermakna.

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan pendekatan spiral. Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sistematis, dimana untuk mencapai suatu konsep yang kompleks, peserta didik harus melalui konsep-konsep sebelumnya yang menjadi prasyarat. Pada pendekatan spiral ini saling keterkaitan antara materi yang menyebabkan matematika harus dimulai dari materi-materi dasar sebagai jalan menuju pemahaman matematika yang lebih kompleks. Konsep diberikan dimulai dari benda-benda konkret kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak menggunakan konsep matematis yang lebih umum.
- 2) Pembelajaran matematika bertahap, pembelajaran matematika harus bertahap apalagi peserta didik SD berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget (dalam Isrokatun, dkk, 2020, hlm. 15), pembelajaran dimulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks, dimulai dari masalah-masalah yang mudah kemudian masalah-masalah yang sulit. Pembelajaran yang disajikan dimulai dari tahap konkret (nyata), semi konkret (semi nyata), dan abstrak (tidak

nyata atau tidak terdefinisi). Untuk fase A pada proses pembelajaran diberikan contoh yang konkret, fase B diberikan yang semi konkret, dan fase C diberikan yang abstrak.

- 3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, matematika merupakan mata pelajaran yang menggunakan metode deduktif, akan tetapi pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar menggunakan metode induktif.
- 4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, maksudnya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Konsep-konsep matematika saling keterkaitan satu sama lain, saling mengkonstruksi untuk mempermudah pemahaman dan pembelajaran matematika.
- 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, pembelajaran matematika mengutamakan pemahaman bukan hafalan. Pembelajaran matematika bermakna dapat diciptakan melalui penemuan, dimana peserta didik terlibat dalam pembentukan konsep dan pemecahan masalah. Konsep-konsep yang akan diajarkan hendaknya relevan dengan pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik sebelumnya agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran tanpa hambatan yang berarti.

### **c. Hasil Belajar Matematika**

Menurut Sudjana (dalam Firmansyah, 2015, hlm. 37) “Hasil belajar merupakan keterampilan yang telah dimiliki peserta didik setelah mengalami suatu proses pembelajaran”. Ketika guru sedang melaksanakan proses belajar mengajar, maka guru itu melakukannya lebih dari sekedar memberikan materi untuk peserta didik, tetapi guru pun turut andil dalam mensukseskan penyampaian materi, terutama dengan melakukan evaluasi hasil belajar dalam pembelajaran peserta didik.

Tujuan diberikannya penilaian dalam proses belajar mengajar adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik. Kegiatan penilaian dalam proses belajar mengajar sangat erat kaitannya dengan kegiatan pengukuran, yaitu tes hasil belajar. Hasil dari tes ini adalah sebuah nilai yang telah didapatkan oleh peserta didik. Menurut Sudjana (dalam Firmansyah 2015, hlm. 37) “Evaluasi terdiri dari pemberian cara kerja, penyelesaian, metode, materi, dan lain sebagainya”. Dilihat dari perspektif ini, maka evaluasi memerlukan standar tertentu”.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Firmansyah, 2015, hlm. 37) “Penilaian hasil belajar adalah proses penentuan nilai pendidikan peserta didik melalui tindakan mengukur hasil belajar melalui kegiatan penilaian. Berdasarkan pentingnya rating tujuan utama dari hasil pembelajaran adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan penilaian hasil belajar kemudian ditandai pada skala penilaian hasil belajar yang berupa format huruf, simbol, atau angka.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah hasil akhir yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mereka menjalankan proses pembelajaran matematika yang diekspresikan dalam skala nilai berupa bentuk huruf, simbol, atau angka. Pada umumnya hal ini dapat dijadikan acuan sebagai keberhasilan atau prestasi peserta didik tersebut dalam pembelajaran matematika terhadap materi bangun ruang.

## **B. Model Pembelajaran Kontekstual**

### **1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkannya dengan situasi kehidupan nyata peserta didik dan mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual menurut Nurhadi (dalam Tibahary, 2018, hlm. 57) konsep belajar yang mendorong guru untuk membuat hubungan antara materi yang diajarkannya dengan situasi kehidupan nyata peserta didik dan juga mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kontekstual adalah filosofi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan antara pengetahuannya dengan penerapan kehidupan sehari-hari serta membantu guru dalam menghubungkan informasi dengan keadaan peserta didik di dunia nyata (Rusman, dalam Irwan dan Hasnawi, 2021, hlm 236). Dengan demikian, pembelajaran kontekstual dapat dipahami sebagai suatu proses pembelajaran yang terjadi dalam konteks tertentu di lingkungan sekolah. Secara umum, kontekstualitas mengacu pada keberadaan sesuatu yang relevan, terkait

langsung dengan situasi atau kondisi tertentu, serta memiliki makna dan kepentingan yang jelas. Dalam pembelajaran sehari-hari, peserta didik didorong untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dalam bidang mata pelajaran yang diminati, dengan mempertimbangkan konteksnya.

Pembelajaran kontekstual lebih fokus pada membantu peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari, daripada sekadar menyajikan informasi dari guru yang perlu dihafal, yang mungkin terkesan tidak relevan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran kontekstual telah dikembangkan dan diterapkan secara teliti. Tujuannya adalah memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mempersiapkan pembelajaran lebih baik (Irwan dan Hasnawi, 2021, hlm. 236).

Menurut Sanjaya (dalam Sunarsih, 2021, hlm 231), pendekatan pembelajaran kontekstual adalah pendekatan yang tidak menjadikan peserta didik sebagai objek belajar yang hanya perlu mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi pelajaran. Sebaliknya, pendekatan ini mendorong peserta didik untuk berperan secara aktif dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri. Proses ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan bertanya yang dimiliki oleh peserta didik selama pembelajaran.

Sementara itu, menurut Trianto (dalam Limbong, 2022, hlm. 21) konsep kontekstual menekankan pada kehadiran situasi dunia nyata ke dalam kelas oleh guru, yang mendorong peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan yang dimilikinya dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, pembelajaran berlangsung secara alami melalui kegiatan peserta didik yang aktif, bukan hanya transfer pengetahuan dari guru kepada peserta didik.

Dari berbagai pengertian mengenai pembelajaran kontekstual, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik, baik dalam konteks sekolah, keluarga, masyarakat, maupun negara. Dengan pendekatan ini, guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kompetensi mereka sendiri, dengan tujuan untuk memahami makna materi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui proses konstruksi sendiri, yang menjadi bekal bagi mereka untuk menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan sebagai bagian dari

masyarakat. Pendekatan kontekstual menekankan keterlibatan peserta didik secara menyeluruh dalam menemukan dan menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka.

Dari konsep tersebut, minimal tiga hal yang terkandung didalamnya:

- a. Pembelajaran kontekstual menekankan pada proses keterlibatan peserta didik untuk penemuan materi, artinya proses pembelajaran difokuskan pada proses pengalaman secara langsung. Proses pembelajaran sebagai bagian dari pembelajaran kontekstual bukan berarti peserta didik hanya dapat menerima materi pelajaran saja secara pasif, akan tetapi proses mencari dan menemukan isi pembelajaran secara mandiri.
- b. Pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya peserta didik harus mampu menghubungkan pembelajaran akademis dengan kehidupan nyata. Hal ini sangat penting karena dengan mampu menghubungkan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, maka materi tersebut tidak hanya mempunyai makna fungsional bagi peserta didik saja, akan tetapi materi yang dipelajari juga akan tertanam secara permanen dalam ingatan peserta didik, sehingga tidak akan mudah untuk dilupakan.
- c. Pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik untuk menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Model pembelajaran kontekstual ini berarti tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami materi pembelajaran saja, tetapi juga bagaimana materi yang dipelajarinya ini dapat mempengaruhi perilaku pada peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya (Kesuma, hlm. 59).

Dari ketiga konsep mengenai pembelajaran kontekstual, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan materi pembelajaran melalui pengalaman langsung, serta mendorong mereka untuk mengaitkan dan menerapkan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual**

Terdapat enam karakteristik penting dalam proses pembelajaran kontekstual menurut Fathurrohman (dalam Andini, 2022, hlm. 29-31), yaitu:

- a. Pembelajaran bermakna, yaitu pemahaman, relevansi, dan penilaian pribadi sangat terkait dengan kepentingan peserta didik dalam mempelajari isi materi pembelajaran. Pembelajaran dirasa terkait dengan kehidupan nyata atau peserta didik dapat mengerti isi pembelajaran.
- b. Penerapan pengetahuan, yaitu kemampuan peserta didik untuk memahami apa yang akan dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan nyata dan berfungsi di masa sekarang atau masa yang akan datang.
- c. Berpikir tingkat tinggi, yaitu peserta didik diwajibkan untuk memanfaatkan berpikir kreatif dalam pengumpulan data, pemahaman suatu isu dan pemecahan suatu masalah.
- d. Kurikulum yang dilambangkan berdasarkan standar, yaitu isi pembelajaran harus dikaitkan dengan standar local, nasional, perkembangan pengetahuan, dan teknologi.
- e. Responsive terhadap budaya, yaitu guru harus memahami dan menghargai nilai kepercayaan, kebiasaan peserta didik, teman, guru, serta masyarakat yang dimana dia mendapatkan pembelajaran atau Pendidikan.
- f. Penilaian autentik, yaitu penggunaan penilaian tugas terstruktur, kegiatan peserta didik, penggunaan portofolio, dan sebagainya yang akan merefleksikan hasil belajar sesungguhnya.

Sejalan dengan pendapat lain mengenai karakteristik model pembelajaran kontekstual yang disampaikan oleh Mardiati (2018, hlm. 237) mengenai proses pembelajaran yang menerapkan konsep yang saling berkaitan, mengaitkan pengalaman langsung, konsep aplikasi, konsep kerja secara tim, konsep pengalaman pribadi, dan penilaian autentik. Berdasarkan pendapat di atas, bahwa karakteristik model pembelajaran kontekstual ini menekankan pada keaktifan belajar peserta didik, pemahaman, relevansi, dan evaluasi pribadi yang erat kaitannya dengan minat peserta didik dalam mempelajari isi materi pembelajaran.

### **3. Komponen Pembelajaran Kontekstual**

Menurut Rusman (dalam Awanda, I., 2018, hlm. 31) komponen-komponen dari pembelajaran kontekstual ada 7 yaitu:

- a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme (*Constructivism*) adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman.

Menurut pengembang filsafat konstruktivisme Mark Baldwin dan diperdalam oleh Jean Piaget menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, tetapi juga dari kemampuan individu sebagai populasi yang menangkap setiap sampel yang diamatinya.

b. Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan (*Inquiry*) adalah proses pembelajaran didasarkan pada pencapaian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri. Dalam model *inquiry* dapat dilakukan melalui beberapa langkah sistematis, yaitu:

- 1) Merumuskan masalah.
- 2) Mengajukan hipotesis.
- 3) Mengumpulkan data.
- 4) Menguji hipotesis berdasarkan data yang dikumpulkan.
- 5) Membuat kesimpulan.

c. Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu. Sedangkan menjawab pertanyaan mencerminkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam pembelajaran yang produktif, kegiatan bertanya berguna untuk:

- 1) Menggali informasi tentang kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pelajaran.
- 2) Membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar.
- 3) Merangsang keingintahuan peserta didik terhadap sesuatu.
- 4) Memfokuskan perhatian peserta didik pada sesuatu yang diinginkan.
- 5) Membimbing peserta didik untuk menemukan atau menyimpulkan sendiri.
- 6) Menggali pemahaman peserta didik.

d. Belajar dalam Komunitas (*Learning Community*)

Konsep belajar dalam komunitas (*Learning Community*) dalam pembelajaran kontekstual menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dalam berbagai bentuk baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dalam lingkungan yang terjadi secara alamiah. Hasil belajar dapat diperoleh dari hasil sharing dengan orang lain,

antarteman atau antarkelompok; yang sudah tahu memberi tahu kepada yang belum tahu atau yang pernah memiliki pengalaman membagi pengalamannya kepada orang lain. Inilah hakikat dari masyarakat belajar yaitu masyarakat yang saling membagi.

e. *Pemodelan (Modeling)*

Yang dimaksud dengan asas *modeling* adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap peserta didik. Proses *modeling* tidak sebatas dari guru saja, akan tetapi dapat juga memanfaatkan peserta didik yang dianggap memiliki kemampuan. *Modeling* merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran kontekstual sebab melalui *modeling* peserta didik dapat terhindar dari pembelajaran yang teoritis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.

f. *Refleksi (Reflection)*

*Refleksi (Reflection)* adalah cara berpikir tentang apa yang baru dipelajari atau berpikir ke belakang tentang apa yang sudah dilakukan di masa lalu. Refleksi merupakan respon terhadap kejadian, aktivitas, atau pengalaman yang baru diterima. Melalui proses refleksi, pengalaman belajar itu akan dimasukkan dalam struktur kognitif peserta didik yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari pengetahuan yang dimilikinya.

g. *Penilaian Nyata (Authentic Assessment)*

Penilaian nyata (*Authentic Assessment*) adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui apakah peserta didik benar-benar belajar atau tidak, apakah pengalaman belajar peserta didik memiliki pengaruh yang positif terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental peserta didik. Penilaian yang autentik dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus-menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, tekanannya diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.

Sedangkan menurut Rusman (dalam Limbong, 2022, hlm. 26), ada beberapa komponen dalam penerapan model pembelajaran kontekstual, diantaranya (1) menjalin hubungan bermakna, (2) mengerjakan pekerjaan yang berarti, (3) proses belajar diatur sendiri, (4) berkolaborasi, (5) berpikir kritis dan kreatif, (6) memberikan

layanan secara individual, (7) mengupayakan pencapaian standar yang tinggi, dan (8) menggunakan asesmen autentik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual ada beberapa komponen utama yang terdiri dari konstruktivisme, tanya jawab, inkuiri, pemodelan, diskusi, refleksi, dan penilaian sebenarnya atau asesmen autentik.

#### **4. Langkah-Langkah Penerapan Pembelajaran Kontekstual**

Secara garis besar, Rusman (dalam Awanda, I., 2018, hlm. 35) langkah-langkah penerapan model pembelajaran kontekstual dalam kelas mencakup:

- a. Mendorong pemikiran peserta didik untuk belajar secara mandiri, menemukan, dan mengkonstruksi pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri.
- b. Melaksanakan kegiatan inkuiri untuk semua topik pembelajaran.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dengan mendukung mereka untuk bertanya.
- d. Membentuk masyarakat belajar dengan cara mengelompokkan peserta didik agar bisa berperan aktif.
- e. Menghadirkan model pembelajaran sebagai contoh dalam pembelajaran.
- f. Melakukan refleksi pada akhir pertemuan dan melakukan penilaian autentik dengan berbagai cara.

Sedangkan menurut Prihastari (2021, hlm. 25) pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kontekstual di kelas dapat dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pendidik membagi peserta didik dalam beberapa kelompok yang dipilih secara acak dan heterogen dengan menciptakan masyarakat belajar serta mencari, menemukan sendiri dan mendapatkan keterampilan baru dan pengetahuan baru.
- b. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- c. Peserta didik membaca dan mengidentifikasi lembar kerja serta media yang diberikan oleh pendidik untuk menemukan pengetahuan baru dan menambah pengalaman peserta didik.
- d. Perwakilan kelompok membacakan hasil diskusi dan kelompok lain diberi kesempatan mengomentari.
- e. Guru memberikan tes formatif secara individual yang mencakup semua materi yang telah dipelajari.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai langkah-langkah model pembelajaran kontekstual, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran kontekstual adalah, belajar sendiri, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuan yang baru, melakukan kegiatan *inquiry* dan sifat ingin tahu peserta didik, melakukan kegiatan kelompok untuk mengerjakan diskusi, melakukan pemodelan dan refleksi dari materi yang telah diberikan, serta melakukan penilaian dari materi yang telah dipelajari. Jadi proses pembelajaran dalam model kontekstual ini peserta didik belajar dengan cara mencari dan menemukan sendiri, hingga peserta didik mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang baru pada materi yang diajarkan.

### **5. Kelebihan Model Pembelajaran Kontekstual**

Menurut Shoimin (dalam Awanda, I., 2018, hlm. 37) pada model pembelajaran kontekstual memiliki kelebihan, diantaranya:

- 1) Pembelajaran kontekstual menekankan keterlibatan peserta didik secara aktif baik secara fisik maupun mental dalam proses berpikir.
- 2) Pembelajaran kontekstual memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung dalam kehidupan nyata, bukan sekadar mengandalkan hafalan.
- 3) Dalam konteks pembelajaran kontekstual, kelas bukan hanya tempat untuk menerima informasi, tetapi juga sebagai arena untuk menguji dan mengaplikasikan data yang diperoleh peserta didik dari pengalaman lapangan.
- 4) Materi pembelajaran dalam kontekstual dapat ditentukan oleh peserta didik sendiri, tidak hanya diterima begitu saja dari sumber lain.

Pendapat lain mengungkapkan kelebihan model pembelajaran kontekstual yang disampaikan oleh Istarani (dalam Limbong, 2022, hlm. 24-25) bahwa ada 8 kelebihan dalam model pembelajaran kontekstual, diantaranya:

- a. Mampu mengembangkan pemikiran peserta didik.
- b. Mampu belajar mandiri, menemukan dan membangun pengetahuan, serta keterampilan sendiri.
- c. Mampu melakukan sejauh mungkin kegiatan *inquiry*.
- d. Mampu mengembangkan kemampuan rasa ingin tahu peserta didik melalui pertanyaan.
- e. Mampu menciptakan komunitas belajar, misalnya melalui diskusi kelompok.

- f. Menghindari model sebagai contoh pembelajaran, diantaranya bisa melalui ilustrasi, model, dan media yang sebenarnya.
- g. Membiasakan peserta didik untuk melakukan refleksi yang telah dilakukan.
- h. Melakukan penilaian secara objektif.

Dari kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran kontekstual adalah dalam proses pembelajaran, guru menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari dan memberi makna, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih produktif. Selain itu, bahan ajar tidak hanya berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh guru saja, tetapi bisa berdasarkan pengalaman peserta didik dari kehidupan sehari-harinya. Pada proses pembelajaran ini guru lebih mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, agar peserta didik tersebut dapat mengetahui materi yang diajarkan.

#### **6. Kekurangan Model Pembelajaran Kontekstual**

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran kontekstual juga memiliki kekurangan, menurut Baharudin (dalam Awanda, 2018, hlm. 38) kekurangan model pembelajaran kontekstual, yaitu:

- a. Pendidik lebih intensif dalam membimbing karena pendidik tidak lagi berperan sebagai pusat informasi tapi sebagai pengelola kelas sebagai sebuah tim yang bekerja bersama untuk menemukan pengetahuan dan ketrampilan yang baru bagi peserta didik.
- b. Pendidik memerlukan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap peserta didik agar tujuan pembelajaran sesuai dengan apa yang diterapkan semula.

Sejalan dengan pendapat lain mengungkapkan bahwa kekurangan pembelajaran kontekstual adalah para peserta didik kurang memperhatikan dengan baik terhadap langkah-langkah yang seharusnya dilakukan pada saat pembelajaran (Maulida, 2019, hlm. 197). Sedangkan menurut Latifah (2018, hlm. 9) kekurangan pembelajaran kontekstual adalah guru harus dapat mengontrol kelas dengan baik dan juga membantu para peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mencari informasi.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai kekurangan pembelajaran kontekstual, maka dapat disimpulkan kekurangan pembelajaran kontekstual adalah pada proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lama dan peran guru pada proses pembelajaran sangat penting, guru harus mengontrol atau mengkondisikan keadaan

kelas dengan baik, serta guru harus lebih intensif dalam membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

## **C. Model Pembelajaran Konvensional**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional**

Model konvensional adalah model pembelajaran tradisional yang salah satunya menggunakan metode ceramah. Menurut Djamarah (dalam Palera, Anriani, dan Anwar 2019, hlm. 107) mengatakan bahwa metode ceramah dapat disebut metode tradisional karena telah lama digunakan sebagai alat komunikasi verbal antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Metode pembelajaran konvensional bercirikan ceramah dengan penjelasan dan pembagian tugas serta latihan.

Sejalan dengan pendapat lain mengenai model pembelajaran konvensional yang disampaikan oleh Sukandi (dalam Fedi, Blikololong, dan Jeramat, 2020, hlm. 94) model pembelajaran konvensional bercirikan dengan guru yang lebih banyak mengajarkan konsep (materi), dibandingkan dengan melatih kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran model konvensional merupakan peserta didik mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu. Selama proses pembelajaran, peserta didik lebih banyak mendengarkan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan konvensional merupakan proses pembelajaran yang didominasi oleh guru sebagai “penyampaian atau transfer” ilmu dan peserta didik berperan pasif sebagai “penerima” ilmu. Menurut Majid (dalam Palera, Anriani, dan Anwar Hadi 2019, hlm. 107) mengatakan bahwa “ceramah sebagai metode pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan proses pembelajaran melalui narrator atau guru”.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai model pembelajaran konvensional adalah salah satu metode pembelajaran yang paling lazim digunakan oleh guru di sekolah. Dalam pendekatan ini, guru menyampaikan informasi atau penjelasan secara lisan kepada peserta didik. Peserta didik mendengarkan dan mencatatnya bila diperlukan. Seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya, yaitu menggunakan metode konvensional. Pada dasarnya metode konvensional menggunakan metode cerita, penjelasan, dan penyajian materi kepada peserta didik.

### **2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Konvensional**

Langkah-langkah model pembelajaran konvensional menurut Kardi (dalam Setari, Yuliawati, dan Mardjohan, 2024, hlm. 89) adalah:

- a. Menyampaikan tujuan: Guru mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- b. Menyampaikan informasi: Guru memberikan informasi kepada peserta didik dalam format ceramah.
- c. Memeriksa pemahaman dan memberikan respons: Guru mengevaluasi pemahaman peserta didik dan memberikan tanggapan.
- d. Memberikan peluang untuk latihan tambahan: Guru akan memberikan tugas tambahan sebagai latihan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran konvensional menurut Agus, et. al., (2022, hlm. 92) sebagai berikut:

- a. Guru mengapresiasi peserta didik dan memotivasinya terhadap isi materi yang diajarkan.
- b. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik.
- c. Guru menjelaskan materi pelajaran secara lisan.
- d. Guru memberikan contoh tentang apa yang diajarkan.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.
- f. Guru memberikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan materi yang diberikan dan contoh soal yang telah diberikan.
- g. Guru memverifikasi bahwa tugas yang diberikan telah diselesaikan oleh peserta didik.
- h. Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan inti dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat lain mengenai langkah-langkah model pembelajaran konvensional yang disampaikan Syahrul (dalam Fedi, Blikololong, dan Jeramat, 2020, hlm. 94), yaitu:

- a. Mengajarkan tujuan pembelajaran.
- b. Penyajian informasi, guru menyajikan bahan ajar secara bertahap dalam pelaksanaan metode ceramah.
- c. Periksa pemahaman dan berikan umpan balik. Guru memeriksa pekerjaan peserta didik dan memberikan umpan balik.
- d. Memberikan kesempatan melanjutkan pendidikan berupa tugas tambahan yang dapat diselesaikan di rumah.

Dari beberapa pendapat mengenai langkah-langkah model pembelajaran konvensional, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran konvensional adalah menyampaikan tujuan pembelajaran, menyajikan informasi, memeriksa pemahaman dan berikan umpan balik, serta memberikan kesempatan latihan lanjutan.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional**

#### **a. Kelebihan Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut Umamik (dalam Agus et al., 2022, hlm. 87) model pembelajaran konvensional memiliki kelebihan, yaitu:

- 1) Memfasilitasi rasionalisasi sumber akomodasi dan peralatan.
- 2) Memudahkan untuk membuat program yang bagus. Jenis pembelajaran ini memungkinkan guru menciptakan situasi pembelajaran yang berbeda untuk peserta didiknya. Semua desain disesuaikan dengan materi pelajaran, tingkat dan pengalaman peserta didik.

Sejalan dengan pendapat lain mengenai kelebihan model pembelajaran konvensional menurut Syah (dalam Amin dan Linda, 2022, hlm. 305) menyakaan bahwa:

- 1) Guru dapat dengan mudah mengontrol kelas mereka.
- 2) Mudah untuk mengatur kursi pelajaran.
- 3) Banyak peserta didik yang dapat berpartisipasi.
- 4) Mudah dipersiapkan dan dilaksanakan.
- 5) Guru menjelaskan pelajaran dengan jelas dan cermat.

Berdasarkan pendapat di atas mengenai kelebihan model pembelajaran konvensional, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran konvensional adalah memudahkan guru untuk membuat program dan mengontrol kelas serta guru bisa menjelaskan pelajaran dengan jelas dan cermat.

#### **b. Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional**

Menurut Syah (dalam Amin dan Linda, 2022, hlm. 305) kekurangan model pembelajaran konvensional adalah:

- a. Bahasa lisan sederhana (pemahaman kata).
- b. Peserta didik yang visual menjadi rugi, karena peserta didik yang auditif (mendengar), maka dia akan yang besar menerima materinya.
- c. Jika digunakan terlalu lama akan bosan.

d. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari kepada peserta didik, karena hal yang sulit peserta didik memahami dan tertarik dengan ceramah.

Adapun menurut Umamik (dalam Agus, dkk, 2022, hlm. 87) model pembelajaran konvensional memiliki kekurangan, diantaranya:

- 1) Keberhasilan sebenarnya tergantung pada keterampilan dan kemampuan guru.
- 2) Masih banyak kemungkinan terhadap penafsiran.
- 3) Metode pengajaran yang sebenarnya digunakan mungkin tidak tepat untuk menyampaikan dan sikap yang diinginkan.
- 4) Pembelajaran cenderung menyampaikan atau mentransfer pengetahuan yang membatasi jangkauan peserta didik dan oleh karena itu membatasi peserta didik dalam memilih topik yang berkaitan dengan keahlian yang mereka sukai untuk dipelajari.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat mengenai kekurangan model pembelajaran konvensional adalah tidak semua peserta didik dapat menerima materi, pembelajaran cenderung hanya mentransfer pengetahuan, dan keberhasilan pada proses pembelajaran tergantung pada guru.

## **D. Aplikasi Kahoot**

### **1. Pengertian Kahoot**

Menurut Soemarso (dalam Nuur, 2023, hlm. 22) mengatakan, aplikasi Kahoot adalah “aplikasi online yang memungkinkan kuis dibuat dan disajikan dalam bentuk permainan, dimana jawaban yang benar akan mendapatkan poin dan peserta didik yang berpartisipasi dapat langsung melihat hasil jawabannya”. Menurut Luthfi & Walid (dalam Janattaka dan Tiyana, 2022, hlm. 122) Aplikasi Kahoot merupakan *game* online yang dirancang untuk mengatasi segala tantangan dalam proses pembelajaran, karena Kahoot merupakan situs online pendidikan yang menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dengan kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik, Kahoot berfungsi sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam memusatkan perhatian mereka pada kegiatan belajar. Selain itu, sebagai media pembelajaran visual, Kahoot sangat cocok dengan belajar generasi digital yang cenderung lebih menyukai penggunaan media visual. Dengan demikian, Kahoot dapat memenuhi kebutuhan belajar dari generasi digital dengan baik (Mustikawati, 2019, hlm. 101). Namun, dari sudut

pandang pembelajaran, Kahoot dapat dilihat sebagai sebuah permainan pendidikan yang memungkinkan pembelajaran secara diam-diam atau tanpa terlalu mencolok.

## **2. Langkah-Langkah Mengoperasikan Kahoot**

### **a. Registrasi**

Langkah-langkah registrasi membuat Kahoot menurut Janattaka & Tiyana (2022, hlm. 120) adalah:

- 1) Login melalui laman <https://Kahoot.com/>.
- 2) Klik sign up untuk membuat akun Kahoot.
- 3) Kemudian memilih status akun sebagai teacher, student, personal dan profesional. (untuk guru dapat memilih teacher).
- 4) Selanjutnya muncul pertanyaan tempat bekerja, klik school.
- 5) Setelah itu mengisi email dan password (dapat login menggunakan akun google).
- 6) Setelah berhasil login dapat memilih jenis pembayaran. Jika ingin menggunakan versi gratis, silahkan klik “*get basic for free*”.

### **b. Membuat Kahoot**

Langkah-langkah membuat Kahoot menurut Christiani, dkk., (2019, hlm. 7) adalah:

- 1) Setelah berhasil registrasi atau login silahkan mengisi data diri terlebih dahulu.
- 2) Setelah selesai bisa langsung membuat kuis Kahoot dengan klik tombol “*create*” pada bagian kanan dashboard kemudian klik *new* Kahoot.
- 3) Kemudian mulailah membuat pertanyaan kuis sesuai yang diinginkan dan durasi waktu untuk menjawab, dan skor untuk jawaban yang benar. Untuk membuat pertanyaan baru bisa klik “*add question*”.
- 4) Setelah selesai membuat pertanyaan dapat mengisi deskripsi Kahoot dengan mengklik “*setting*” di kiri atas *dashboard*.
- 5) Jika sudah selesai membuat pertanyaan dan mengisi deskripsi Kahoot silahkan klik *done*.
- 6) Jika ingin langsung digunakan untuk bermain silahkan klik “*play now*” jika belum ingin memainkannya silahkan klik “*done*”
- 7) Kahoot yang berhasil terbuat akan tersimpan di bagian kanan *dashboard*.
- 8) Adapun peserta didik yang telah mengakses <https://Kahoot.it>. Akan menampilkan laman yang berbeda dengan pendidik. Dimana tampilan di layar peserta didik adalah permintaan memasukkan *game pin* dan *nick name*.

- 9) Dengan mengisis kedua kolom di atas maka peserta didik sudah terdaftar sebagai peserta asesmen secara otomatis. Setelah itu peserta didik menjawab pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer pendidik melalui *gadget* masing-masing.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Beberapa hasil penelitian terdahulu diantaranya sebagai berikut:

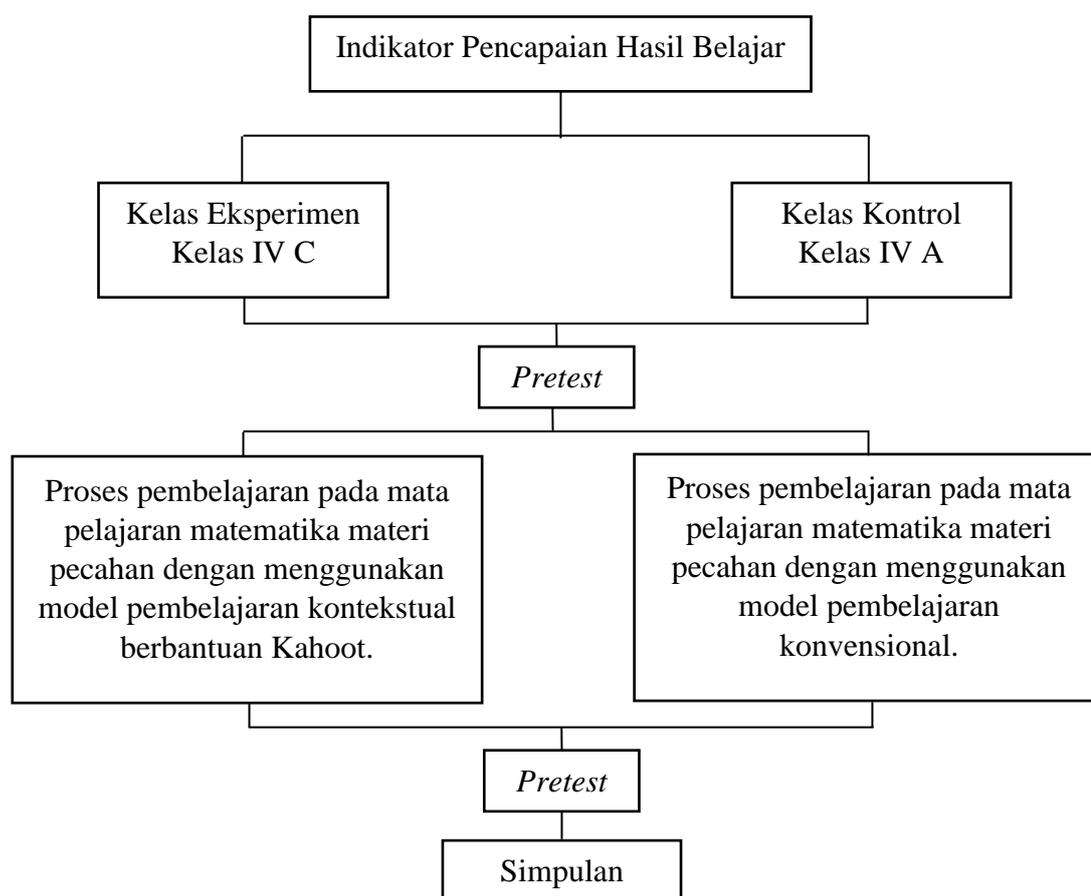
1. Penelitian yang dilakukan oleh Larayani (2023) terhadap peserta didik kelas V SDN 8 Kelapa Kampit, menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2017) terhadap peserta didik kelas 1 SD Negeri Mertoyudan 1 Magelang, menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media “JADILOGAN” dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmah dan Ermawati (2022) terhadap peserta didik kelas IV SDN Kalibang Tengah VIII, menunjukkan bahwa dengan menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tran dan Duong (2023) terhadap peserta didik kelas V SD Kita Hanoi, menunjukkan bahwa dengan menggunakan alat peraga di kelas dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh beberapa penulis di atas tentang model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar matematika, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik Sekolah Dasar. Pembeda dari beberapa penelitian Larayani, Fitriana, Rahmah & Ermawati, serta rTran & Duong dengan penelitian penulis adalah tempat pelaksanaannya yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 dan media yang digunakan, yaitu media Kahoot!

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Dalam penelitian tentu saja ada berbagai gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan dalam proses penelitian. Menurut Uma (dalam Fakhira, 2023, hlm. 27)

kerangka berpikir dapat didefinisikan sebagai suatu model kontekstual yang menjelaskan bagaimana teori berinteraksi dengan berbagai faktor yang dianggap penting dalam suatu masalah yang sedang diteliti. Sejalan dengan pendapat lain mengenai kerangka pemikiran menurut Suriasumantri (dalam Fakhira, 2023, hlm. 27) kerangka pemikiran merupakan penjelasan awal terhadap gejala-gejala yang menjadi fokus permasalahan. Maka dengan demikian, kerangka berpikir dapat dipahami sebagai suatu teori yang mengaitkan beberapa faktor-faktor atau gejala-gejala yang telah diidentifikasi sebagai objek masalah yang signifikan dalam konteks penelitian yang bersangkutan



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

Pada gambar 2.1 kerangka penelitian, bahwa pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen pada kelas IV C dan kelas kontrol pada kelas IV A. Kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kontekstual, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran biasa atau

konvensional. Pada penelitian ini akan dibandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang.

## **G. Asumsi dan Hipotesis Pemikiran**

### **1. Asumsi**

Asumsi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah dugaan yang dianggap sebagai dasar, dan landasan berpikir karena dianggap benar. Menurut Suharton (dalam Rais, 2020, hlm. 37) asumsi dapat diartikan sebagai gagasan tanpa penunpu yang diperlukan untuk menunpu gagasan lain yang akan muncul kemudian. Asumsi dasar dalam penelitian adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 1 dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot yang tepat.

### **2. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (dalam Awanda, 2018, hlm. 60) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Menurut Arikunto (dalam Awanda, 2018, hlm. 60) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah asumsi atau dugaan sementara terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih yang masih harus diuji kebenarannya melalui penelitian ilmiah. Berdasarkan kajian teori, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pemikiran, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot lebih baik daripada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
- b. Efektivitas model pembelajaran kontekstual berbantuan Kahoot terhadap hasil belajar matematika peserta didik berkategori sedang.