

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi keberadaan seseorang. Ini berfungsi sebagai panduan untuk jalan hidup dan masa depan seseorang selain menjadi penentu. Meskipun pendapat tentang hal ini mungkin berbeda-beda, setiap orang tetap menganggap tanggung jawab pendidikan sebagai tugas utama mereka. Namun, tidak semua orang sependapat dengan pernyataan tersebut. Upaya yang disengaja dan berkelanjutan untuk mencapai perbaikan perilaku belajar dan proses belajar inilah yang dimaksud dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan. Tujuannya adalah agar siswa secara aktif mengembangkan semua aspek potensi mereka spiritual, kemanusiaan, pengembangan diri, individualitas, kemandirian, akhlak mulia, dan kapasitas untuk mengaktualisasikan diri, masyarakat, negara, dan negara. Secara keseluruhan, pendidikan dipahami sebagai penyerapan cita-cita Islam dalam kerangka Al-Qur'an, sebagaimana tertuang dalam Al-Dzariyat ayat 56. Hal ini dimaksudkan agar manusia tumbuh, berkembang, dan beriman kepada Allah SWT. Mufassir mengatakan bahwa satu-satunya alasan untuk bersyukur kepada Tuhan adalah karena dia menciptakan Manusia untuk mengakui kebaikannya.

Di Indonesia, pendidikan merupakan komponen utama pembelajaran. Perkembangan pengetahuan dan potensi siswa terjadi di dalam kelas. Dalam bidang pendidikan, kegiatan belajar mengajar meliputi proses komunikasi dan pertukaran informasi di samping transmisi pengetahuan antara instruktur dan murid. Selain memiliki komunikasi antara siswa dan instruktur, proses ini mencakup interaksi antara siswa dan gurunya.

Salah satu disiplin dasar dan sarana berpikir logis, matematika sangat penting untuk pertumbuhan siswa. Siswa memperoleh pengetahuan tentang dasar-dasar matematika serta keterampilan yang diperlukan untuk menganalisis secara kritis, rasional, analitis, metadis, dan kreatif.

Sebagai bagian dari proses pembelajaran matematika, siswa harus memahami konsep-konsep yang mereka pelajari. Pemahaman ini akan memungkinkan mereka untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru. Intinya, memahami konsep adalah keterampilan dasar yang perlu diperoleh siswa untuk mempelajari konsep matematika lebih dalam. Memahami ide-ide yang disajikan dalam setiap teks matematika membantu siswa dalam menyimpan informasi dan memecahkan masalah matematika yang membutuhkan pemahaman konseptual. Keterampilan ini diperoleh dengan memahami pentingnya topik yang dibahas, tidak hanya dengan memperhatikan penjelasan guru atau menghafal rumus pembelajaran. Pemahaman konsep adalah kapasitas individu untuk membuat hubungan antara ide atau fakta berdasarkan pengetahuan yang ada dan menafsirkan informasi baru dengan menguraikannya kembali ke dalam konteks baru.

Pada saat ini ketidapkahaman yang berkelanjutan terhadap konsep matematika dapat berakibat pada rendahnya prestasi murid. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh murid adalah pemecahan soal cerita. Pemahaman terhadap konsep tidak hanya memerlukan keterampilan dalam mengaplikasikannya, tetapi juga penting untuk memahami cara konsep tersebut dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi. Modifikasi kurikulum dilakukan secara sistematis sebagai tanggapan terhadap perkembangan teknologi dan perkembangan zaman. pemahaman pada mata pelajaran matematika seringkali disebabkan oleh tingkat pemahaman murid yang buruk terhadap ide-ide matematika. Lalu Pada saat murid memahami secara teori yang mana realita di lapangannya kebanyakan siswa tidak memahami dengan benar antara teori dengan pemahaman konsepnya dikarenakan pemahaman konsep dalam mata pelajaran matematika lebih bisa membuat siswa mengerti dengan materi dibandingkan dengan memahami teorinya saja.

Dengan demikian, para peneliti menunjukkan bahwa siswa berjuang untuk memecahkan masalah matematika ketika mereka memiliki pemahaman yang buruk tentang ide-ide matematika. Oleh karena itu, untuk membantu siswa dalam memahami makna gagasan matematika, diperlukan pengajaran matematika yang baik. Memahami gagasan didefinisikan sebagai memiliki kapasitas untuk

mengenal hubungan antara komponen atau variabel yang berbeda dalam suatu situasi (Gultom, 2019, hlm. 17). Selain itu, siswa harus berupaya mengembangkan pengetahuan konseptual mereka karena tanpanya, mereka hanya dapat mengikuti arahan atau contoh tanpa benar-benar memahami materi pelajaran.

Pada saat proses pembelajaran dalam kampus mengajar angkatan 4 saya masih menemukan siswa yang rendah dalam pemahama konsep tentang topik matematika pada gambar materi menyanjung, yang dilihat dari hasil AKM kampus mengajar masih banyak siswa yang nilainya dibawah rata-rata dengan melihat hasil nilai posttest dan pretest pada saat diadakannya AKM yang mana nilai rata-rata posttest dan pretestnya di bawah KKP yang seharusnya di atas 75, siswa hanya mendapatkan nilai 65 untuk posttest dan 70 untuk nilai pretestnya. Siswa percaya matematika itu sulit, yang mengarah pada hal ini. Siswa dapat memahami contoh masalah ketika guru menjelaskannya. Namun, ketika guru menyajikan contoh soal dengan struktur yang berbeda, siswa menjadi bingung dan tidak dapat menyelesaikan soal dengan benar. Karena siswa memiliki karakteristik yang berbeda di dalam kelas, maka guru harus memahami karakteristik masing-masing siswa berdasarkan bagaimana pemahaman masing-masing siswa. Menurut pengalaman saya, siswa lebih suka disajikan dengan contoh soal yang memiliki struktur yang persis sama. Karena mereka lebih malas dan tidak aktif saat belajar matematika, anak-anak seringkali memiliki pemahaman konseptual yang terbatas tentang masalah aritmatika. Selain itu, siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang menantang, tetapi ketika dikaitkan dengan situasi dunia nyata, peneliti melihat kegembiraan siswa karena mereka dapat memvisualisasikan materi. Untuk mendukung pemahaman siswa terhadap suatu materi yang disampaikan melalui pendekatan belajar mengajar kontekstual yang menciptakan suasana belajar yang terintegrasi, dengan menggunakan berbagai sumber di mana siswa dapat menyumbangkan pengetahuannya sendiri dan menemukan konsep materi yang sedang dihadapi., guru memainkan peran penting dalam membantu siswa menemukan informasi baru yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Setelah pemeriksaan tujuan dari latihan belajar mengajar, penilaian dilakukan. Siswa

menyelesaikan soal latihan yang memungkinkan instruktur mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan. Oleh karena itu, saya ingin melakukan penelitian dengan menggunakan pengajaran dan pembelajaran kontekstual.

Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual (CTL) adalah strategi yang diakui dengan baik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematika. Metode ini mendorong siswa untuk menarik hubungan antara pengetahuan mereka dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dengan menghubungkan konsep matematika dengan skenario dunia nyata. Mengembangkan pemikiran peserta didik, melakukan kegiatan inkuiri, menumbuhkan rasa ingin tahu, membentuk komunitas belajar, menawarkan model pembelajaran, memperkenalkan refleksi, dan melaksanakan evaluasi objektif adalah tahapan-tahapan yang terlibat dalam mempraktikkan CTL. Akibatnya, pemahaman peserta didik tentang ide-ide matematika dapat ditingkatkan, dan mempelajari matematika menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Sesuai dengan itu, menurut Sears tahun 2003 dalam jurnal (Surata,2019 hlm.35) Gagasan pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL) memungkinkan pendidik untuk membuat hubungan antara isi kursus dan skenario dunia nyata. Siswa didorong oleh CTL untuk mengambil alih pendidikan mereka dan menerapkan pengetahuan ke berbagai konteks dalam kehidupan sehari-hari mereka sebagai pekerja, warga negara, dan anggota keluarga.

Kajian metodologi belajar mengajar kontekstual ini dilakukan oleh sejumlah ulama, seperti dikutip dari (Jurnal Ghassani,2021 hlm.41) Menurut pengamatan yang dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di kota Bandung, pemahaman siswa terhadap konsep matematika masih kurang. Pengamatan ini mengarah pada pengembangan model belajar mengajar kontekstual, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman ini bagi siswa sekolah dasar kelas lima.

Hal ini terbukti dari pernyataan bahwa pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi online menjadi lebih sederhana karena percepatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini. Agar instruktur dapat digunakan seefektif

mungkin, berbagai aplikasi web dapat diakses, baik prabayar maupun belum siap digunakan. Quizizz adalah alat internet yang dapat digunakan untuk membuat materi pendidikan. Quizizz adalah alat atau media pembelajaran online yang terdiri dari aspek chat, game, survey, dan kuis.

Aplikasi Quizizz ini menawarkan sumber daya pendidikan dalam bentuk pertanyaan interaktif yang mencakup berbagai topik, level, dan tema. Guru memiliki opsi untuk memilih dari pilihan konten yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu, sumber daya pendidikan yang menarik seperti video instruksional, gambar, dan musik dapat dimasukkan ke dalam aplikasi Quizizz. Menurut uraiannya, Quizizz adalah platform online untuk membuat kuis interaktif yang dapat dilakukan siswa di perangkat elektronik apa pun yang mereka miliki.

Dengan menggunakan aplikasi dan media pembelajaran tersebut, siswa juga berperan aktif dalam pendidikannya dengan mengikuti kegiatan seperti acting out, simulasi, dan observasi selain menerima informasi dari guru (IGA Luhsasi & Lita Permatasari, 2020). Pembelajaran dapat terjadi dengan mudah, menarik, dan menyenangkan. Pengambilan ujian menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dengan berbagai fitur Quizizz. Mereka terinspirasi untuk melakukan pekerjaan terbaik mereka karena mereka merasa puas dan nyaman dalam melakukan evaluasi. Aplikasi Quizizz sangat mudah digunakan dan intuitif. Selain itu, karena ini adalah program Android, ukurannya agak kecil, artinya mengunduhnya tidak akan memakan banyak kuota atau ruang penyimpanan.

Bagi pendidik, Sangat mudah untuk menilai pembelajaran menggunakan program ini. Guru dapat langsung melihat nilai setiap siswa, sehingga memudahkan untuk melakukan proses penilaian berikut. Siswa menjadi lebih terlibat, menciptakan lingkungan kelas yang hidup, dan memberikan lebih banyak kesempatan belajar secara keseluruhan. Penggunaan aplikasi berbasis game mengarah pada keuntungan ini. Namun demikian, penting untuk diketahui bahwa para pendidik—di tingkat sekolah dasar, menengah, dan tinggi—semakin banyak menggunakan teknologi informasi ke dalam praktik pengajaran mereka.

Penulis ingin menyelidiki "Pengaruh pendekatan Belajar Mengajar Kontekstual yang dibantu oleh aplikasi Quizizz terhadap pemahaman konsep Matematika di sekolah dasar." Hal ini didasarkan pada pertimbangan dan penjelasan mereka terhadap fenomena tersebut di atas, yang telah didukung oleh fakta-fakta di lapangan dan direferensikan dari beberapa pengamatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*
2. Rendahnya Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa.
3. Guru belum mampu mengimplementasikan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dan media pembelajaran dengan benar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Proses Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman konsep mata pelajaran Matematika di Kelas II?
2. Apakah ada Pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman konsep mata pelajaran Matematika di Kelas II?
3. Seberapa besar pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman konsep mata pelajaran Matematika di Kelas II?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut, berdasarkan bagaimana topik penelitian dirumuskan sebelumnya:

1. Untuk menjelaskan cara menggunakan aplikasi Quizizz bersama dengan strategi Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual untuk menerapkan pembelajaran guna memahami konsep matematika.
2. Untuk mengetahui bagaimana teknik Belajar Mengajar Kontekstual dengan aplikasi Quizizz mempengaruhi pemahaman siswa Kelas II terhadap gagasan matematika.
3. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi Quizizz dan metodologi Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual berdampak pada pemahaman konsep matematika siswa Kelas II

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil yang diantisipasi dari penyelidikan ini adalah untuk menambah pengetahuan dan perspektif yang ada, kemudian memperkuat atau memvalidasi penelitian sebelumnya. Selain itu, mungkin menawarkan sinopsis tentang dampak Model Pembelajaran Belajar Mengajar Kontekstual, dibantu oleh aplikasi Quizizz, terhadap pemahaman konsep matematika di pendidikan dasar.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi guru

Dengan menggunakan pendekatan Belajar Mengajar Kontekstual, pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswanya.

- b. Manfaat bagi peserta didik

Sebagai alat untuk meningkatkan pengalaman pendidikan siswa dan sebagai model untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Manfaat bagi Sekolah

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas topik.

F. Definisi Operasional

1. Pendekatan Contextual Teaching and Learning

Pendekatan *contextual Teaching and Learning* dengan memasukkan tujuh elemen kunci pembelajaran yang efektif-konstruktivisme, pertanyaan, pemodelan, dan penilaian nyata-pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran Kontekstual berupaya memberdayakan siswa untuk memahami makna materi yang mereka pelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari (pribadi, sosial, dan konteks budaya) dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang fleksibel. Teknik CTL terlihat berhasil dalam mengidentifikasi hubungan (korelasi) yang signifikan antara pemikiran abstrak siswa dan konteks (batasan) dunia nyata, menurut (Muthoharoh, 2020, P. 23). Karena model pembelajaran CTL memperkuat hubungan antara berbagai hal dan menyajikan temuan signifikan dari kurikulum untuk kehidupan siswa, model pembelajaran ini akan memungkinkan mereka menyerap informasi yang diajarkan.

2. Pemahaman Konsep

Kemampuan peserta didik untuk memahami dan memahami gagasan atau konsep matematika dikenal sebagai pemahaman mereka tentang pengertian matematika. Peneliti akan mendukung siswa dalam proses pembelajarannya dengan membantu mereka memahami gagasan tentang bahan bangunan datar, menyajikan kembali bahan yang telah mereka pelajari, mengklasifikasikan objek bangunan datar menurut karakteristiknya, mengklasifikasikan contoh bangunan datar dan yang tidak, membantu siswa dalam mengekspresikan berbagai jenis bangunan datar, dan membantu siswa menerapkan rumus luas dan keliling pada setiap bangunan datar.

3. Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz merupakan platform online yang bisa membantu pendidik dalam proses belajar mengajar yang didalamnya aplikasi ini sering digunakan pendidik dalam membuat kuis interaktif untuk digunakan di kelas. Ini cukup mudah digunakan; Anda dapat membuat kuis interaktif dengan hingga lima

pilihan jawaban, salah satunya adalah jawaban yang benar. Seperti yang dinyatakan oleh (picture 2020, hlm. 263), Quizizz adalah aplikasi edukasi yang memanfaatkan game untuk menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif.

G. Sistematika Skripsi

Menurut panduan buku penulisan KTI mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 36-47) sistematika diterapkan untuk membantu peneliti dalam menggarap skripsi dengan mudah. Penyusunan sistematika skripsi, sebagai berikut.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi meliputi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, sertadaftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi mencakup:

- a. Bab 1 Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, meliputi deskripsi teoritis yang menekankan pada hasil analisis atas konsep mengenai hasil belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan hasil penelitian terdahulu yang menunjang peraturan setara dengan persoalan penelitian yang dikaji.
- c. Bab III Metode Penelitian, meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan

instrumen penelitian, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

- d. Bab IV Hasil Penelitian tentang hasil belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan Pembahasan, yang menjawab rumusan berlandaskan pengerjaan dan penjabaran data serta pembahasan mengenai penelitian tentang hasil belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.
- e. Bab V Simpulan dan Saran, berisi kesimpulan dan saran terhadap pembahasanyang telah di bahas.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi mencakup:

- a. Daftar Pustaka, pengumpulan data yang berisi jurnal atau daftar buku yangditerapkan sebagai referensi dalam penelitian.
- b. Lampiran, berisi dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang kelengkapan skripsi