

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang harus dipenuhi, karena tujuannya lebih dari sekadar bertahan hidup. Melalui pendidikan, seseorang menjadi lebih terhormat dan memiliki status yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak berpendidikan. Mengingat hal tersebut, sangat jelas bahwa pendidikan memiliki peran penting. Dengan adanya pendidikan, kemajuan suatu negara dapat tercapai (Harun dkk, 2019, hlm 59). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran. Tujuan dari pendidikan adalah agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensinya, yang mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan mengembangkan potensi ini, diharapkan siswa dapat memberikan manfaat bagi bangsa dan negara.

Matematika adalah pelajaran yang dipelajari dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Damanik et al. (2010), seorang guru matematika menyatakan bahwa meskipun matematika sudah cukup kompleks, metode pengajaran yang membosankan dapat membuatnya terasa lebih sulit dan menyebabkan rendahnya prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memahami konsep matematika dengan baik agar pemahaman mereka terhadap mata pelajaran ini dapat meningkat.

Hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika merujuk pada tingkat pemahaman, keterampilan, dan pengetahuan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika. Hasil belajar ini dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, kuis, tugas, dan proyek, yang mencakup berbagai aspek matematika, termasuk konsep, operasi, dan penerapan praktis. Hasil belajar juga mencerminkan kemampuan siswa

dalam memecahkan masalah, berpikir logis, dan menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi nyata. Pencapaian ini bisa berbeda-beda antara siswa, tergantung pada berbagai faktor seperti metode pengajaran, motivasi, dan tingkat dukungan yang diberikan selama proses belajar.

Proses belajar yang optimal memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Indikator hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik, sekaligus mengidentifikasi keberhasilan atau kekurangan dalam proses tersebut. Ketika proses belajar berjalan dengan baik, peserta didik cenderung mengalami perubahan dalam perilaku, mencakup peningkatan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik (2012, hlm. 37), "hasil belajar adalah perubahan perilaku subjek yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam situasi tertentu berkat pengalamannya yang berulang-ulang."

Pecahan adalah angka yang terdiri dari pembilang di atas garis pecahan dan penyebut di bawahnya, yang digunakan untuk menyatakan bagian dari suatu keseluruhan atau rasio antara dua angka. Pembelajaran matematika tentang pecahan, yang merupakan bagian dari kurikulum matematika, mengajarkan siswa konsep dasar pecahan, termasuk pembilang dan penyebut, serta berbagai operasi matematika seperti membandingkan, menyederhanakan, menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi pecahan. Siswa juga belajar mengonversi pecahan ke dalam bentuk desimal atau persen, dan sebaliknya. Pembelajaran ini sering melibatkan alat bantu *visual* seperti diagram lingkaran atau garis bilangan untuk membantu siswa memahami bagaimana pecahan merepresentasikan bagian dari keseluruhan.

Hasil observasi di SDN 097 Cirateun Kulon menunjukkan bahwa prestasi belajar Matematika siswa kelas IV masih rendah, dengan hanya 30% dari 30 siswa mencapai nilai standar, sementara 70% sisanya mendapatkan nilai di bawah 60, yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 60. Terutama di kelas VI, pemahaman siswa terhadap konsep pecahan sederhana masih kurang, yang tercermin dari nilai matematika mereka yang umumnya di bawah 60, meskipun nilai maksimum ideal yang

diharapkan adalah mencapai KKM, khususnya dalam materi bangun ruang. Guru matematika terus berupaya mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan sikap ilmiah siswa, yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mereka.

Contextual Teaching And Learning (CTL) adalah model pembelajaran yang dianggap efektif untuk membantu siswa memahami pelajaran matematika, karena mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan nyata. Menurut Ngalmun (2014: 62), CTL memungkinkan guru untuk menjelaskan konsep-konsep secara praktis, sehingga siswa dapat menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan aplikasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kahoot adalah aplikasi belajar yang efektif untuk membuat soal sesuai dengan materi yang diajarkan oleh pendidik dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguatan materi, serta remedial dan pengayaan. Menurut Guardi et al. (2019: 31), Kahoot adalah alat gamifikasi berbasis platform *online* yang memungkinkan pengukuran kemampuan peserta didik melalui soal-soal pilihan ganda. Tujuan utama dari Kahoot adalah memotivasi peserta didik untuk berusaha menjadi pemenang dalam permainan, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk lebih memperhatikan pendidik dan mencari materi pelajaran di luar kelas.

Penelitian oleh Putri Suprpti (2023) menunjukkan bahwa model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menerapkan model CTL yang didukung oleh aplikasi Kahoot, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika, sehingga hasil belajar yang dicapai menjadi lebih baik. Berdasarkan temuan ini, peneliti ingin mengeksplorasi lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Kahoot Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar.” Penelitian ini akan melibatkan kolaborasi antara guru dan peneliti untuk mengidentifikasi serta mengatasi berbagai masalah dalam matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika disebabkan oleh ketidakmampuan mereka dalam memecahkan masalah.
2. Pembelajaran masih berfokus pada guru, sehingga sulit bagi guru untuk mengamati kreativitas siswa selama proses pembelajaran
3. Guru belum menerapkan berbagai model pembelajaran dan lebih sering menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas
4. Hasil belajar matematika siswa masih berada 40% di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)
5. Siswa merasa jenuh dan bosan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang inovatif

C. Rumusan masalah

Menurut latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang akan diteliti dalam studi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual And Teaching Learning* (CTL) berbantuan media kahoot pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD ?
2. Perbedaan Rata-Rata hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan Model *Contextual And Teaching Learning* (CTL) berbantuan Kahoot dengan Kelas yang Menggunakan Model Konvensional ?
3. Seberapa besar pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan media kahoot Terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV SD ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual And Teaching Learning* (CTL) berbantuan media kahoot pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan Model *Contextual And Teaching Learning* (CTL) berbantuan Kahoot dengan Kelas yang Menggunakan Model Konvensional
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan media kahoot Terhadap hasil belajar peserta didik Kelas IV SD

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pembelajaran matematika, baik dalam aspek teori maupun praktik. Secara spesifik, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini meliputi :

1. **Manfaat Teoritis**
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan model *Contextual Teaching And Learning* dalam mata pelajaran matematika.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai kelebihan model *Contextual Teaching And Learning* yang berbasis pada masalah terbuka.
2. **Manfaat Praktis**
 - a. Bagi peserta didik
Dari penelitian ini, diharapkan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berarti dan kesempatan untuk mengembangkan penguasaan serta keterampilan mereka dalam pembelajaran, yang

pada akhirnya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar matematika mereka.

b. Bagi Guru

Model *Contextual Teaching Learning* yang berbasis pada masalah terbuka dapat menjadi sumber berharga bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif dan menciptakan lingkungan kelas yang kondusif dalam mata pelajaran matematika, serta berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang konstruktif untuk meningkatkan kualitas sekolah dalam hal hasil belajar matematika, serta menjadi referensi yang berguna untuk perbaikan kualitas pembelajaran di mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi yang berguna bagi peneliti lain dalam mengeksplorasi objek penelitian yang sejenis.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai makna istilah-istilah yang digunakan dalam variabel-variabel penelitian, berikut adalah definisi dari istilah-istilah tersebut:

1. *Model Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Salah satu pendekatan yang diterapkan adalah Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yang memungkinkan guru menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sintaks dari model CTL meliputi *Modelling, Questioning, Learning Community, Inquiry, Constructivism, Reflection, dan Authentic Assessment*. Dengan

penerapan model ini, diharapkan proses pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih aktif dan kreatif.

2. Kahoot

Kahoot adalah situs web yang menyediakan pengalaman kuis edukatif dan interaktif yang meriah di dalam kelas melalui platform teknologi pendidikan. Sebagai media pembelajaran online berbentuk kuis dan permainan, Kahoot dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Efektivitas Kahoot diukur berdasarkan indikator seperti jumlah peserta aktif, frekuensi jawaban, dan waktu respons, serta dampaknya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, seperti peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, dan retensi informasi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program pendidikan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, dan dapat dibagi menjadi tiga aspek indikator utama. Pertama, aspek kognitif, yang melibatkan pencapaian intelektual siswa dalam berbagai dimensi seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua, aspek afektif, yang berhubungan dengan sikap, perilaku, dan nilai-nilai siswa. Ketiga, aspek psikomotorik, yang mencakup keterampilan motorik, termasuk kemampuan menulis, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

G. Sistematis Skripsi

Untuk mempermudah penyusunan skripsi, perlu diperhatikan beberapa hal dalam prosesnya. Berdasarkan panduan penulisan KTI mahasiswa (2022), sistematika yang baik dan benar sangat penting. Berikut adalah bagian-bagian dari skripsi yang harus diperhatikan :

1. Bab 1, yang merupakan pendahuluan, memperkenalkan latar belakang masalah yang mendorong penulis untuk mengeksplorasi dampak model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) contoh terhadap isu literasi sarjana. Untuk memastikan fokus pembahasan tetap terjaga, bab ini menghubungkan beberapa pertanyaan eksplorasi dengan tujuan yang ingin

dicapai melalui penelitian ini.

2. Bab II, yang berjudul Landasan Teologis, menguraikan perkembangan proposisi yang relevan dengan topik-topik eksplorasi, berdasarkan diskusi tentang prinsip-prinsip yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti.
3. Bab III, yang membahas metodologi penelitian, menjelaskan langkah-langkah yang diambil oleh peneliti dalam melaksanakan eksplorasi. Bab ini mencakup pendekatan yang digunakan, metode yang diterapkan, serta desain eksplorasi, termasuk perencanaan diskusi, subjek yang dieksplorasi, prosedur rinci, serta metode pengumpulan dan analisis data.
4. Bab IV, yang membahas hasil penelitian dan pembahasan, menguraikan hasil eksplorasi yang disajikan melalui alat ukur yang digunakan dan perilaku pelaku eksperimen. Bab ini juga memaparkan dan menganalisis hasil eksplorasi untuk memberikan jawaban atas pertanyaan dalam rumusan masalah, serta menyajikan interpretasi hasil dalam bentuk data kuantitatif sesuai dengan pendekatan eksplorasi yang diadopsi.
5. Bab V, yang berisi kesimpulan dan saran, menyajikan ringkasan akhir dari hasil penelitian, mengintegrasikan temuan dan analisis yang diperoleh. Bab ini juga memberikan saran atau rekomendasi yang berguna sebagai langkah perbaikan bagi pihak-pihak terkait serta panduan untuk penelitian selanjutnya, dengan menghubungkan temuan yang ditemukan selama eksplorasi.