

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Secara sederhana, pendidikan dapat dimaknai sebagai upaya manusia untuk mengembangkan kemampuan mereka secara fisik dan spiritual sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat dan kebudayaan mereka. dan memaksimalkan potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental, sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat dan budaya (Pristiwanti, D. dkk, 2022, hlm. 7912). Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan (Bp et al., n.d, 2022, hlm. 2-3). Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan bahwa arti “Pendidikan merupakan tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, maksudnya ialah 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”. Pendidikan merupakan sebuah proses humanisme yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia (Pristiwanti, D. dkk, 2022, hlm. 7911). Belajar bukan hanya membaca, mendengarkan, menulis, dan mengerjakan tugas dan ulangan saja. Proses belajar menyebabkan perubahan tingkah laku, yang terjadi selama proses karena peserta didik berinteraksi aktif dengan lingkungannya dan mengalami perubahan yang bertahan lama. Hal ini sejalan dengan pendapat Djamaluddin (2019, hlm. 6) Belajar adalah aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian atau ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Menurut Ernest R. Hilgard juga menyebutkan bahwa belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh

lainnya. Sifat perubahannya itu relatif permanen, tidak akan kembali seperti semula (Suryabrata dalam Ma'rifah Setiawati, 2018, hlm. 32). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilakukan secara sengaja dan menghasilkan perubahan yang relatif permanen baik sebelum maupun sesudah pembelajaran.

Dalam Al-Qur'an Surat Al-Isra Ayat 36

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: "Dan janganlah kamu mengikuti sesuatu yang tidak kamu ketahui. Karena pendengaran, penglihatan dan hati, semua itu akan diminta pertanggung jawabannya."

Maksud dari ayat tersebut berisi tentang penghormatan yang mendalam dan penghargaan yang tinggi terhadap ilmu pengetahuan. Dalam ayat ini menekankan kita akan pentingnya mencari pengetahuan atau ilmu yang benar, dan ayat ini juga menyadarkan kita bahwa seluruh Indera yang dimiliki ini akan dipertanggung jawabkan kelak maka dari itu hubungannya dengan Pendidikan ini yaitu dalam proses belajar peserta didik ini harus menyadari bahwa mereka bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka dalam menggunakan pengetahuannya tersebut (Fauziah & Nurulita, 2024, hlm. 402).

Terdapat pula pepatah sunda *yén Hirupmah tong asa aing uyah kidul, sabab di alam dunyamah euweuh ilmu panutup*. Yang artinya Hidup itu tidak boleh merasa paling hebat, sebab di dunia ini tidak ada ilmu penutup/pamungkas, jadi kita hidup di dunia ini janganlah sombong atas ilmu yang mungkin telah kita dapat, harus tetap rendah hati meskipun ilmu sudah setinggi langit karena dalam dunia Pendidikan ilmu itu luas dan akan terus berkembang jadi akan selalu ada hal-hal baru yang bisa terus kita pelajari sampai akhir hayat kelak.

Pembelajaran pada anak sekolah dasar merupakan tahapan operasional konkret, Dimana dalam proses belajar Peserta Didik seharusnya berinteraksi dengan benda nyata. Maka dari itu dalam pembelajaran Matematika di SD pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki, agar anak mampu memahami konsep matematika melalui *Learning by Doing* (Ramadianti, 2021, hlm. 94). Dalam upaya meningkatkan potensi peserta didik, pendidikan bukan sekadar pemindahan

pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pertumbuhan diri Peserta Didik melalui pengalaman belajar yang berarti. Proses belajar terdiri dari tiga elemen utama yaitu guru, Peserta Didik, dan materi. Hubungan antara guru dan Peserta Didik saat mempelajari materi sangat berpengaruh terhadap mutu pembelajaran (Asti & Sunata, 2023, hlm. 3). Dalam menyampaikan materi pelajaran, guru diharuskan untuk memanfaatkan alat bantu yang dapat memudahkan Peserta Didik dalam mengerti isi pelajaran, sehingga dalam pelaksanaannya, guru harus mampu membantu Peserta Didik memahami konsep matematika melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga yang spesifik (Khasuma Wardani et al., 2019, hlm. 208).

Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran yang tidak sedikit Peserta Didik yang tidak mau belajar, mata Pelajaran matematika ini sudah memiliki *title* sebagai mata Pelajaran yang sulit. Tidak jarang Peserta Didik-Peserta Didik enggan untuk belajar matematika. Matematika adalah subjek yang harus dipelajari di sekolah umum yang sangat terkait dengan angka dan simbol. Dalam bidang matematika, kita belajar tentang besaran, struktur, dan ruang. Para matematikawan menerapkan pola untuk menciptakan teorema baru dan membuktikannya dengan metode deduktif yang berlandaskan pada aksioma dan definisi yang saling berhubungan. Di samping itu, matematika juga memiliki pengaruh besar dalam aktivitas sehari-hari dan kehidupan manusia secara umum. Meskipun demikian, banyak orang yang melihat matematika sebagai ilmu yang paling sulit (Afrianti et al., 2024, hlm. 257). Pada pembelajaran matematika, Peserta Didik dapat dilatih untuk menumbuhkembangkan cara berpikir kritis, logis, kreatif, efektif, dan sistematis serta membantu perkembangan kepribadian dan daya nalarnya (Djuanda, dkk, dalam Martiasari & Kelana, 2022, hlm. 2).

Pembelajaran matematika adalah metode yang digunakan oleh guru untuk memastikan bahwa konsep yang disampaikan dapat dipahami oleh Peserta Didik. Kecemasan terkait matematika tidak boleh dianggap sepele, karena ketidakmampuan pengajar untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar dapat mengakibatkan Peserta Didik kurang bersemangat untuk mempelajari matematika dan mengalami prestasi yang rendah. Sehingga peserta didik mengalami banyak kendala pada saat melakukan pembelajaran matematika serta

akan memunculkan berbagai kesalahan dan kendala. Maka dari itu konsep matematis perlu diajarkan sejak anak-anak berada di tingkat sekolah dasar. Anak-anak di sekolah dasar sedang berada dalam fase penting untuk perkembangan fisik dan mental. Dengan demikian, mereka dapat dengan cepat memahami konsep matematis jika diajarkan sejak usia dini (Harmaen et al., 2024, hlm. 301).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) di bawah organisasi *Organisation for Economic Cooperation and Development*, menunjukkan bahwa skor numerasi peserta didik Indonesia pada tahun 2023 akan berada di bawah rata-rata global sebesar 489 dan menurun 21 poin dari hasil PISA 2018 (Firsa & Intan dalam Sulsana et al., 2024, hlm. 492). Ini mengindikasikan bahwa rata-rata Peserta Didik di Indonesia memiliki tingkat pemahaman dan penguasaan konsep matematika yang minim, karena kemampuan memahami konsep adalah dasar untuk menguasai matematika (Rahma, A & Kurniawati, Y, 2024, hlm. 302).

Kenyataan di lapangan berdasarkan beberapa jurnal yang telah dibaca, salah satunya data dari SDN Fajar Karya menunjukkan bahwa peserta didik kelas V masih kurang memahami konsep matematis. Sebagai hasil dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) yang dilakukan pada tahun ajaran 2023, kemampuan numerasi peserta didik menerima nilai rata-rata 1,45 dari skor maksimal 3, yang lebih rendah dari rata-rata nasional yaitu sebesar 1,57. Metode pengajaran konvensional yang masih digunakan, seperti ceramah, dan media sederhana seperti papan tulis dan buku paket, sebagian menyebabkan kurangnya pemahaman ini. Pembelajaran seringkali tidak menarik dan membosankan karena kurangnya penggunaan teknologi (Sulsana et al., 2024, hlm. 492). Melihat fenomena yang terjadi selama ini, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam pendidikan adalah rendahnya pencapaian Peserta Didik, khususnya dalam pelajaran matematika. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika, terungkap bahwa pemahaman konsep matematika Peserta Didik masih belum memuaskan. Ketidakmampuan Peserta Didik dalam memahami konsep-konsep matematika sangat mempengaruhi hasil belajar mereka yang tetap rendah, terlihat dari rata-rata nilai UTS Peserta Didik kelas VIII pada semester ganjil, yaitu 52,38 dan 53,25, yang belum memenuhi standar ketuntasan minimal (KKM) yang telah

ditetapkan sekolah, yaitu 68. Menurut guru tersebut, kesalahan yang sering dilakukan Peserta Didik adalah dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan konsep yang diajarkan. Melalui hasil identifikasi dari wawancara ini, ditemukan beberapa kelemahan, yaitu: (1) kemampuan untuk mengulangi suatu konsep. (2) kemampuan untuk mengelompokkan objek berdasarkan ciri-ciri tertentu sesuai dengan konsepnya. (3) kemampuan untuk memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep tersebut. (4) kemampuan untuk menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis (Megawati, K, dkk., 2024, hlm. 12).

Tujuan pembelajaran matematika dalam Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 58 tahun 2014, salah satunya yaitu peserta didik mampu memahami konsep-konsep matematika, yang mencakup keterampilan dalam menggambarkan hubungan antar konsep serta menerapkannya dengan benar dan tepat untuk menyelesaikan permasalahan (Kresnadi et al., n.d, 2023, hlm. 6761). Memahami konsep menjadi dasar berpikir dalam menjelaskan hubungan antar konsep serta menggunakannya dengan tepat sesuai untuk memecahkan masalah (Septia Budi Asih dalam Kresnadi et al., n.d, 2023, hlm. 6761). Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep matematis sangat penting bagi peserta didik karena matematika mencakup banyak konsep yang saling berhubungan dan berkelanjutan. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang memenuhi karakteristik seperti halnya di SD Negeri Baleendah 02 berdasarkan hasil wawancara bersama gurunya, beliau menyebutkan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar para peserta didik ini lebih senang jika belajar bersama kelompok dan menurutnya dengan adanya kelompok tersebut membuat peserta didik lebih aktif. Dengan adanya belajar kelompok seperti itu menjadikan peserta didik berkolaborasi dengan teman-teman lainnya dalam menyelesaikan permasalahan.

Mengenai permasalahan yang ditemukan tentang pemahaman konsep peserta didik yang rendah dalam mata Pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan model, media dan strategi yang dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran juga medianya, diharapkan peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis

peserta didik yaitu dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan juga dengan menggunakan media *Kahoot*. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *Kahoot* berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika (Sulsana et al., 2024, hlm. 496), (Rubianti et al., 2019, hlm. 88), (Megawati, K.A et al., 2024, hlm. 19) juga menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media digital *Kahoot* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematis pada peserta didik dan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu peserta didik meningkatkan pemahaman matematis mereka, model *Problem Based Learning* (PBL) berdampak lebih besar pada pemahaman peserta didik tentang konsep matematis dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Ini karena model ini dirancang untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Model *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dengan menyajikan masalah kepada peserta didik dan kemudian meminta mereka untuk melakukan analisis masalah tersebut melalui percobaan ilmiah. Hal ini bertujuan untuk menjadikan Peserta Didik lebih logis, teratur serta teliti sehingga mempermudah Peserta Didik dalam pemahaman konsep (Wasonowati dkk, dalam Aprilianti et al., 2023, hlm. 465-466). Pembelajaran sistematis adalah proses yang digunakan untuk memecahkan masalah atau menghadapi tantangan yang kemudian akan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang disebut pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui langkah-langkah yang menghubungkan masalah dengan konsep atau pengetahuan yang sudah mereka miliki sebelumnya. Ini karena pada dasarnya setiap orang selalu menghadapi masalah. Dari masalah sederhana hingga masalah yang rumit (Silalahi et al., dalam Ndruru 2024, hlm. 14116). Keunggulan model pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan metode ceramah adalah bahwa pembelajaran berbasis masalah mendorong Peserta Didik untuk lebih aktif ikut serta dan berpikir kritis, serta berkolaborasi dalam

mengatasi masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar Peserta Didik dan memberikan pengaruh yang signifikan jika dibandingkan dengan pembelajaran melalui ceramah (Rahmananda dalam Septi et al., 2024, hlm. 13613). Keuntungan lainnya adalah Peserta Didik dapat merasakan dampak positif dari pembelajaran karena tantangan yang dihadapi dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain model pembelajaran, ada pula penggunaan media berbasis teknologi yang dapat meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik yaitu *Kahoot*.

*Kahoot* adalah aplikasi pembelajaran yang menggabungkan evaluasi pembelajaran dengan game interaktif. Aplikasi ini melibatkan peserta didik melalui kuis, diskusi, dan survei secara tiba-tiba, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu, memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional mereka, serta mempercepat proses menjawab soal dengan cepat. (Sagala dalam Sulsana et al., 2024 hlm. 492). *Kahoot* merupakan media pembelajaran yang menjalankan fungsi atensi, karena menarik perhatian, memusatkan perhatian untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran. *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran visual, dan media visual sat ini sangat digemari oleh generasi digital. *Kahoot* adalah salah satu pilihan alternatif untuk berbagai macam media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif antara peserta didik yang satu dan peserta didik lainnya, yang membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

*Kahoot* dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi (Hidayat, 2023, hlm. 6934). Kelebihan yang dimiliki oleh game edukasi *Kahoot* salah satunya yakni durasi pengerjaan soal yang terbatas, karena dengan waktu yang terbatas akan melatih Peserta Didik untuk berpikir secara cepat dan tepat dalam mengerjakan soal melalui media *Kahoot*. Kelebihan lainnya yaitu adanya gambar dan warna yang mewakili jawaban dari soal yang diberikan serta tampilan layar pada perangkat guru dan perangkat peserta didik yang akan secara otomatis berubah selaras dengan nomor soal yang ditampilkan (Sukma et al., 2021, hlm. 1475).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar.”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik sehingga masih banyak yang belum mencapai KKM
2. Pembelajaran rata-rata masih menggunakan metode konvensional
3. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih kurang sehingga membuat Peserta Didik cepat bosan

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini hanya mengkaji sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri Baleendah 02
2. Materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah Pengolahan Data
3. Aspek yang diteliti yaitu mengenai menjelaskan ulang sebuah konsep, mengelompokkan objek sesuai konsep, menyajikan contoh dan bukan contoh, menampilkan konsep dalam representasi matematis, mengembangkan syarat perlu dan tidak perlu, memanfaatkan prosedur tertentu, dan menerapkan konsep pemecahan masalah.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah di paparkan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di Kelas V SDN Baleendah 02?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di Kelas V SDN Baleendah 02?

3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Kahoot* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis peserta didik di Kelas V SDN Baleendah 02?
4. Apakah terdapat peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Aplikasi *Kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di Kelas V SDN Baleendah 02?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut, yaitu untuk mengidentifikasi proses pembelajaran, menganalisis peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik, dan mendeskripsikan bagaimana model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu oleh aplikasi *Kahoot* mempengaruhi Kemampuan Pemahaman Matematis peserta didik.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman yang luar biasa sebagai calon guru untuk nanti kedepannya dalam menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Kahoot* secara langsung ke lapangan. Diharapkan pula penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam meningkatkan kualitas pendidikan matematika di Indonesia terutama dalam menerapkan Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi *Kahoot* terhadap peningkatan Kemampuan Pemahaman matematis peserta didik.

#### **G. Definisi Operasional**

##### **1. Kemampuan Pemahaman Matematis**

Driver mengatakan bahwa Pemahaman merupakan kemampuan untuk menjelaskan situasi atau tindakan tertentu. Orang dapat dianggap mengerti apabila ia memiliki kemampuan untuk menjelaskan kembali dasar dari materi yang dia peroleh sendiri (Midah & Ruqoyyah, 2021, hlm. 258). Pemahaman konsep adalah penguasaan sejumlah materi pembelajaran, dimana Peserta Didik tidak sekedar mengenal dan mengetahui, tetapi mampu mengungkapkan

kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya (Putri, dalam Nora Yuliani et al., 2018, hlm. 93). Menurut Hendriana Pemahaman konsep matematis merupakan kemampuan yang harus diperhatikan selama proses pembelajaran matematika terutama untuk memperoleh pengetahuan matematika yang bermakna (Nora Yuliani et al., 2018, hlm. 94), sejalan dengan Purwasih, pemahaman konsep matematis merupakan dua aspek kemampuan yang perlu dikembangkan pada saat pembelajaran matematika agar peserta didik mampu memahami dan memecahkan masalah matematika yang sedang dihadapinya (Midah & Ruqoyyah, 2021, hlm. 258). Sedangkan menurut Septriani, kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran terkhusus matematika dengan pemikirannya sendiri serta mampu menjelaskan kembali dalam bentuk lainnya yang mudah dipahami serta dapat diaplikasikan (Ntjalama, 2020, hlm. 14).

Karena itu, berdasarkan berbagai penjelasan teori tentang kemampuan pemahaman matematis, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemahaman matematis ialah kemampuan untuk menyerap dan menafsirkan konsep matematika, mengaitkannya dengan konsep lain, menyampaikan konsep tersebut secara tepat, akurat, dan efisien, dan memecahkan masalah matematika dengan menggunakan bahasa sendiri.

## 2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis inkuiri yang berpusat pada Peserta Didik dimana dalam penerapannya, pembelajaran didorong oleh masalah yang membutuhkan solusi sehingga Peserta Didik membangun pengetahuan dan keterampilannya melalui rangkaian aktivitas pemecahan masalah (Zainal, 2022, hlm. 3586) Definisi lainnya yang sejalan adalah *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berbasis inkuiri dimana yang menjadi pusatnya adalah peserta didik, dengan penerapan metode ini muncul suatu masalah yang mendorong Peserta Didik untuk berpikir secara kritis dan mampu menemukan solusi. Dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan model *Problem Based Learning*, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas

mereka yang disebabkan oleh adanya suatu masalah. Menurut Ibrahim Tahapan/sintaks *Problem Based Learning* terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) Orientasi peserta didik pada masalah; (2) Mengorganisir peserta didik untuk belajar; (3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. (Rusman dalam Nirwana et al., 2024, hlm. 157)

Maka dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah metode pendidikan yang menempatkan peserta didik sebagai fokus dari proses belajar. Dalam *Problem Based Learning*, kegiatan belajar dimulai dengan sebuah tantangan nyata yang mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Dengan mencari solusi untuk masalah tersebut, peserta didik secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru. Dengan demikian, Model *Problem Based Learning* dapat mengajak murid untuk belajar sendiri dengan cara mencari jawaban atas masalah yang mereka hadapi.

### 3. Aplikasi *Kahoot*

*Kahoot* merupakan platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan secara gratis. Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik melalui perangkat mereka. Dengan *Kahoot*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, karena peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis secara *real-time*, memotivasi mereka untuk belajar dengan cara yang menyenangkan (Imtiyas et al., 2024, hlm. 42) Aplikasi *Kahoot* dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan Peserta Didik dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun. Adapun penggunaan *Kahoot* memiliki banyak fungsi diantaranya selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi sosial Peserta Didik di ruang kelas. Selain itu, game *Kahoot* menuntut Peserta Didik untuk menjawab pertanyaan dengan teliti dan cepat. Karena itu akan berdampak pada peringkat mereka di seluruh skor permainan (Rahmadani, 2024, hlm. 414-415)

Maka dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan suatu platform edukasi yang berbasis permainan dan sangat interaktif. Melalui *Kahoot*, para

guru dapat menyusun kuis atau permainan yang dapat diakses oleh Peserta Didik menggunakan perangkat seperti *smartphone*. Fitur-fitur interaktif yang ada di *Kahoot* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan memotivasi Peserta Didik untuk terlibat secara aktif. Selain berfungsi sebagai alat penyampaian materi pelajaran, *Kahoot* juga berguna untuk meningkatkan interaksi sosial antar Peserta Didik. Aspek kompetitif yang terdapat dalam *Kahoot* mendorong Peserta Didik untuk berpikir cepat dan memberikan jawaban yang tepat.

## H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian menurut Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm. 39) dibagi menjadi 5 bab di antaranya sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Tujuan dari bagian ini adalah menjelaskan situasi dan kondisi permasalahan yang sedang relevan dan terjadi. Peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang masalah Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas V, sehingga di dalamnya dikemukakan cara untuk menjelaskan permasalahan, seperti melalui latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

### **Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Bab II berisi hasil kajian yang membahas teori penelitian. Kajian ini berisi Definisi Operasional mengenai subjek dan objek variabel dalam judul, serta pembahasan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot*, termasuk pengertian, kelebihan dan kekurangan, serta langkah-langkah penggunaannya. Bab ini juga membahas media informasi dengan sub pembahasan tentang pengertian aplikasi *Kahoot*, dan cara penggunaannya serta implementasinya dalam pembelajaran.

Selain itu, bab ini pun mencakup variabel pemahaman matematis yang meliputi definisi kemampuan pemahaman matematis, indikator kemampuan

pemahaman Matematis. Terdapat juga penjelasan mengenai penelitian terdahulu yang relevan dengan topik tersebut serta kerangka pemikiran sebagai landasan teoritis untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Selain itu dijabarkan pula asumsi dan hipotesis dari penelitian tersebut guna memberikan gambaran lebih jelas tentang tujuan akhir dari penelitian.

### **Bab III Metode Penelitian**

Bagian ini memuat rincian tentang rencana penelitian yang sedang dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang diangkat. Bagian tersebut mencakup metode penelitian, desain penelitian, sampel dan populasi, teknik pengumpulan data dengan instrumen terkait, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

### **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini berisi penjelasan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Bagian ini mencakup tahap pengumpulan data hingga hasil akhir yang didapatkan dalam studi, serta analisis dan pembahasan atas temuan di lapangan mengenai Pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Kahoot* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.

### **Bab V Simpulan dan Saran**

Bagian ini membahas kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian. Kesimpulan berisi hasil yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirancang, sedangkan saran berisi solusi atau rekomendasi bagi pembaca untuk mengatasi permasalahan terhadap hasil dan temuan dari penelitian.