

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa di jenjang berikutnya. Salah satu mata pelajaran yang memiliki posisi strategis dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu berhitung, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih logika, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, keberhasilan siswa dalam menguasai matematika di tingkat sekolah dasar sangat menentukan kualitas pembelajaran di tingkat selanjutnya. (Smeru, 2025).

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Pada tataran global maupun nasional, hasil capaian siswa dalam bidang matematika masih relatif rendah. Berdasarkan laporan (Susanti & Aminah, 2024), hanya 46% siswa kelas IV di Indonesia yang mampu menjawab soal setara kelas III atau lebih rendah dengan benar pada tahun 2024. Angka ini menurun dibandingkan tahun 2000 yang mencapai 60%. Fakta ini menandakan adanya penurunan pemahaman konsep dasar matematika yang cukup signifikan dan perlu segera mendapatkan perhatian serius.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) mencatat bahwa rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan pencapaian kompetensi dasar mereka di berbagai mata pelajaran, termasuk matematika, belum optimal. Matematika, sebagai salah satu mata pelajaran inti, sering menjadi tantangan bagi siswa SD karena materi yang abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang baik. Kondisi serupa juga ditemukan pada tingkat daerah. Data dari Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara menunjukkan bahwa rata-rata hasil ujian matematika siswa sekolah dasar, khususnya di kelas III, masih berada di bawah standar nasional.

Dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi penjumlahan bilangan cacah, tujuan utama yang ingin dicapai adalah agar siswa

mampu memahami konsep penjumlahan secara menyeluruh dan tepat. Siswa diharapkan dapat mengenali berbagai cara melakukan penjumlahan, baik secara konkret menggunakan benda-benda nyata maupun secara abstrak melalui simbol angka. Selain itu, siswa juga diharapkan mampu mengaitkan konsep tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari, seperti menghitung jumlah barang, menambahkan nilai uang, atau menentukan total hasil suatu kegiatan.

Pembelajaran penjumlahan bilangan cacah tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan berhitung secara mekanis, tetapi juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap teliti, sabar, dan berpikir logis dalam menyelesaikan permasalahan. Kemampuan ini menjadi dasar penting bagi penguasaan materi matematika di jenjang selanjutnya. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan masih terbatas. Banyak siswa yang hanya menghafal langkah penyelesaian tanpa benar-benar memahami makna di balik operasi penjumlahan tersebut. Kondisi ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menerapkan konsep penjumlahan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN 064988 Medan Johor, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Matematika siswa masih berada pada kategori rendah. Kondisi tersebut tampak dari capaian nilai siswa yang belum memenuhi standar yang diharapkan serta kurangnya keaktifan dalam mengikuti proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan wali kelas yaitu ibu Tio dan ibu Rohana, yang menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika secara menyeluruh, sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian akademik mereka. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, agar dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar Matematika secara optimal, Hal ini dapat dilihat dalam tabel 1.1 .

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan MTK Kelas III di SD Negeri 064988 Medan Johor

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKTP	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
75	III A	19 Siswa	< 75	8 Siswa	11 Siswa	42,11%	57,89%
	III B	19 Siswa	< 75	10 Siswa	9 Siswa	52,63%	47,37%

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar matematika siswa masih relatif rendah. Pada kelas III A, dari 19 siswa hanya 8 orang (42,11%) yang mencapai ketuntasan, sementara 11 siswa (57,89%) belum tuntas. Hal serupa juga terjadi di kelas III B, di mana 10 siswa (52,63%) telah tuntas, namun masih ada 9 siswa (47,37%) yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Diperoleh temuan bahwa hasil belajar Matematika siswa masih tergolong rendah. Selain itu, respon siswa terhadap pembelajaran juga cenderung kurang optimal, yang terlihat dari sikap sebagian siswa yang tidak fokus dan masih bermain-main ketika proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut mengindikasikan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pelajaran.

Di sisi lain, pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran di sekolah juga masih terbatas, sehingga pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional dan kurang menarik perhatian siswa. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penerapan strategi pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis teknologi, agar dapat meningkatkan motivasi, perhatian, serta hasil belajar siswa.

Masalah kurangnya respons siswa ini mempengaruhi hasil belajar matematika secara keseluruhan. Hasil evaluasi harian dan ulangan menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas masih rendah dan belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif diperlukan. Salah satunya adalah *Kahoot*, sebuah platform pembelajaran digital yang menawarkan kuis interaktif yang dapat diakses secara online melalui smartphone atau komputer. *Kahoot* membantu guru menyajikan soal dengan cara yang menarik bagi siswa. *Kahoot* juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat kelas menjadi lebih kompetitif dan menyenangkan.

Selain itu, *Kahoot* memberikan kemudahan bagi guru untuk menilai pemahaman siswa secara real-time. Umpan balik instan yang diberikan oleh *Kahoot* memungkinkan guru untuk segera mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat dilakukan intervensi atau penyesuaian metode pembelajaran sesuai kebutuhan siswa (Hasanah et al., 2024).

Dengan melibatkan siswa dalam kuis dan permainan edukatif, mereka belajar bekerja sama, menghargai pendapat teman, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain manfaat akademik, penggunaan *Kahoot* juga relevan dengan perkembangan teknologi di era digital. Generasi saat ini lebih familiar dengan perangkat digital dan lebih mudah termotivasi melalui metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Hal ini sejalan dengan kebijakan Kemdikbudristek yang mendorong implementasi pendidikan berbasis teknologi dan inovasi media pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor T.A 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui metode yang lebih menarik dan efektif.

Maka berdasarkan urgensi tersebut, diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah lain di tingkat SD untuk menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan *Kahoot*, sehingga secara luas dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan dan produktif.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika di kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar Matematika siswa.
2. Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, atau mengikuti aktivitas pembelajaran.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan terukur, penelitian ini dibatasi Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Kahoot* terhadap hasil Belajar Matematika Materi "penjumlahan bilangan cacah" di kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor T.A 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* di kelas III UPT SD Negeri 064988 medan johor?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* di kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor tanpa menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot*.
3. Untuk mengetahui ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III UPT SD Negeri 064988 Medan Johor.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa , Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Kahoot* yang menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi Guru , Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran
3. Bagi Sekolah , Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran di sekolah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung kualitas pendidikan.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya , Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau acuan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji lebih lanjut efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran maupun tingkat pendidikan yang berbeda.