

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi individu secara holistik, mempersiapkan mereka menjadi anggota masyarakat yang produktif, dan berkontribusi pada kemajuan bangsa. Untuk mendukung pendidikan Indonesia jadi lebih baik diperlukan sistem yang tepat untuk mengembangkan potensi peserta didik. UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, menjelaskan tujuan pendidikan yaitu dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, cakap, mandiri serta menjadi warganegara yang demokratis juga bertanggung jawab. Dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan tidak hanya sebagai sebagai tempat belajar mengajar tapi juga dapat membentuk karakter dan mempersiapkan kualitas peserta didik yang dapat bersaing dan menghadapi tantangan di masa depan. Selain tujuan, pendidikan juga memiliki fungsi sebagai pembentuk watak dan mengembangkan kemampuan, serta menanamkan keterampilan pada peserta didik dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi manusia karena berfungsi sebagai fondasi dalam pengembangan sumber daya manusia, pembentukan karakter, dan peningkatan kualitas hidup. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dan bersaing di dunia yang terus berubah, serta diajarkan nilai-nilai moral seperti kejujuran dan tanggung jawab. Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui pengajaran, pembelajaran, dan pengalaman. Pendidikan matematika berperan penting karena tidak hanya mengajarkan konsep angka, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan keterampilan memecahkan masalah.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur, pola, dan hubungan yang ada dalam angka, bentuk, dan ruang. Secara umum, matematika dapat

didefinisikan sebagai suatu sistem pemikiran yang menggunakan simbol dan notasi untuk menggambarkan konsep-konsep kuantitatif dan kualitatif. Konteks pendidikan, matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyelesaikan masalah numerik, tetapi juga sebagai dasar untuk pengembangan keterampilan berpikir logis dan analitis. Konteks pendidikan di Indonesia, mata pelajaran matematika sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan menantang bagi siswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama pada materi pecahan.

Pecahan adalah konsep dasar dalam matematika yang menggambarkan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Pecahan terdapat dua komponen utama yaitu pembilang dan penyebut. Pembilang menunjukkan jumlah bagian yang diambil, sedangkan penyebut menunjukkan jumlah bagian yang membentuk keseluruhan. Misalnya, dalam pecahan yang menyatakan tiga dari empat bagian, angka tiga adalah pembilang, dan angka empat adalah penyebut. Pecahan memiliki berbagai jenis, seperti pecahan biasa, pecahan campuran, dan pecahan desimal. Pemahaman yang mendalam tentang pecahan sangat penting, terutama bagi siswa di tingkat dasar, karena konsep ini menjadi dasar untuk memahami materi matematika yang lebih kompleks, seperti desimal, persen, dan rasio. Selain itu, pecahan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam pengukuran bahan masakan, pembagian waktu, dan perhitungan keuangan.

Permasalahan mendasar dalam pembelajaran pecahan di sekolah dasar sering kali bukan hanya sebatas pemahaman pelajaran, tetapi juga sangat berkaitan dengan keadaan sosial di dalam kelas. Cara mengajar yang biasa diterapkan dengan menyamaratakan semua siswa dapat menciptakan pengelompokan berdasarkan kecepatan mereka dalam belajar. Keadaan seperti ini bisa menimbulkan rasa cemas dan rendah diri pada siswa yang memerlukan waktu lebih untuk mengerti. Jurang pemisah ini dapat menjadi semakin dalam karena sarana belajar yang tidak merata, yang bisa secara jelas menunjukkan perbedaan keadaan ekonomi keluarga di antara para siswa. Selain itu, apabila contoh-contoh soal yang diberikan tidak sesuai dengan kenyataan hidup siswa, maka materi

pecahan akan terasa tidak nyata dan kurang bermanfaat bagi mereka. Gabungan dari semua penyebab tersebut pada akhirnya bukan hanya akan menghambat siswa dalam memahami pelajaran. Lebih dari itu, hal ini juga dapat menciptakan lingkungan kelas yang tidak merangkul semua anak dan justru semakin mempertegas perbedaan di antara mereka. Masalah tersebut juga terjadi di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.

Hasil observasi di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani pada pembelajaran matematika kelas V didapati bahwa: 1) Guru menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan penjelasan langsung. 2) Minimnya pemakaian media pembelajaran interaktif. 3) Siswa tidak berperan dalam pembelajaran. Kondisi ini tampak berkaitan dengan hasil belajar siswa, banyak dari mereka memiliki nilai yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga diperlukan evaluasi mendalam terhadap strategi pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara lebih efektif. KKTP mata pelajaran Matematika kelas V dapat dikatakan berhasil bila hasil belajar peserta didik memenuhi nilai KKTP yaitu 70.

Berdasarkan wawancara atau informasi dari guru kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, masalah tersebut juga terjadi di UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Hal tersebut dapat dibuktikan dari informasi dengan wali kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani.

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Matematika Siswa Kelas V

Kelas	KKTP	Jumlah Siswa		Persentase %	
		Tuntas	Tidak tuntas	Tuntas	Tidak tuntas
	70				
V A		9	17	34,61%	65,38%
V B		12	16	42,85%	57,14%

Sumber: Wali Kelas IV UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani

Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V yang berjumlah 54 siswa, yang tuntas hanya 21 siswa, pada kelas V-A terdapat 26

siswa, dan siswa yang dapat mencapai KKTP berjumlah 9 siswa atau 34,61% dari jumlah keseluruhan siswa, siswa yang tidak mencapai nilai KKTP berjumlah 17 siswa atau 65,38% dari jumlah keseluruhan siswa. Sedangkan kelas V-B yang berjumlah 28 siswa, yang dapat mencapai nilai KKTP berjumlah 12 siswa atau 42,85% dari jumlah keseluruhan siswa. Siswa yang tidak mencapai KKTP berjumlah 16 siswa atau 57,14% dari jumlah keseluruhan siswa. Faktor yang menjadi penyebabnya bahwa dalam aktivitas belajar mengajar siswa guru menggunakan metode konvensional, hasil belajar matematika kurang maksimal.

Sebagai upaya membantu siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani memenuhi nilai KKTP dalam matematika, sekolah dapat menerapkan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot*. *Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan proses belajar. Dalam GBL, konsep, materi, atau keterampilan diajarkan melalui permainan yang dirancang khusus agar peserta didik dapat belajar secara interaktif, menyenangkan, dan efektif. Menurut Dwi Sulisworo, dkk (2019:1) "*Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran suatu materi. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif melalui mekanisme permainan seperti tantangan, perolehan skor, dan pencapaian level tertentu". *Game Based Learning* (GBL) adalah sebuah pendekatan pembelajaran di mana materi pendidikan dibungkus dalam sebuah format permainan yang memiliki aturan, tantangan, dan tujuan yang jelas. *Kahoot* adalah contoh sempurna dari GBL karena ia mengubah aktivitas belajar yang umum, seperti kuis atau review materi, menjadi sebuah permainan yang kompetitif dan menarik.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan daring yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar. Menurut Yusa Paham & Rahmat Syah (2023:225) "*Kahoot* adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis game

yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat kuis, diskusi, maupun survei. Media ini dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena menyajikan soal-soal latihan dalam bentuk permainan yang menarik sehingga proses evaluasi menjadi lebih menyenangkan." Aplikasi ini akan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, sekaligus memudahkan pemahaman konsep matematika melalui latihan soal berulang dengan sistem poin dan penghargaan. Penggunaan aplikasi *Kahoot*, siswa bisa berlatih matematika secara mandiri melalui tantangan level permainan, sehingga materi yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret dan nilai mereka perlahan mencapai standar KKTP. Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika memungkinkan guru mengubah materi konvensional menjadi sesi kuis kompetitif yang interaktif, dimana siswa merasakan pengalaman belajar lebih dinamis sementara guru mendapatkan data langsung untuk menyesuaikan penjelasan materi sesuai kebutuhan kelas.

Penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, menawarkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan; melalui desain kuis interaktif yang menarik, siswa didorong untuk berpartisipasi aktif dalam suasana kompetitif yang menyenangkan, di mana mereka dapat menjawab pertanyaan secara langsung dan menerima umpan balik instan mengenai jawaban mereka, sehingga memungkinkan mereka untuk segera memperbaiki kesalahan dan memperdalam pemahaman konsep yang diajarkan. Selain itu, *Kahoot* menyediakan data analitik yang berguna bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara *real-time*, memungkinkan penyesuaian metode pengajaran yang lebih tepat sasaran, serta mendorong kolaborasi antar siswa saat mereka bekerja dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Memahami pengaruh penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot*, diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pendidik dalam

merancang metode pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan menarik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru yang mengambil kebijakan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Berbasis *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru masih dominan menggunakan metode konvensional atau ceramah.
2. Banyak siswa tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
3. Minimnya pemakaian media pembelajaran interaktif.
4. Siswa tidak berperan dalam pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan menjadi lebih efektif dan efisien. Hal yang dibatasi dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Metode *Game Based Learning* Berbasis *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang terjadi kajian utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil belajar matematika pada materi pecahan dengan penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* pada siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar matematika pada materi pecahan tanpa penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh signifikan penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi pecahan dengan penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* pada siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar matematika pada materi pecahan tanpa penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* siswa kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas V UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian terhadap Penggunaan metode *Game Based Learning* berbasis *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V pada materi pecahan UPT SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2025/2026, maka diharapkan akan diperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan, serta memperkaya literatur mengenai *Game Based Learning* dan aplikasinya dalam pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini sasarannya terbagi sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep pecahan dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran matematika. Hasil penelitian ini akan menjadi acuan berharga bagi guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti penggunaan aplikasi *Kahoot*, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini akan menjadi acuan berharga bagi guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti penggunaan aplikasi *Kahoot*, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang berguna bagi pihak sekolah mengenai efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga sekolah dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan aplikasi serupa dalam kurikulum mereka guna meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan memberikan pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi dan menganalisis pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, sekaligus menjadi dasar pengembangan penelitian atau penerapan metode serupa di masa depan.

