

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya secara maksimal, yaitu pengembangan semua potensi yang meliputi kecakapan dan karakteristik pribadinya. Hal ini sesuai dengan UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha untuk membuat siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya, seperti : keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat, bangsa dan negara. Tidak bisa dipungkiri bahwa hasil dari adanya peningkatan kualitas sumber daya manusia tak lain yaitu dikarenakan adanya pendidikan.

Pada saat ini dunia pendidikan terus mengalami perkembangan, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya yaitu teknologi, perkembangan teknologi tidak dapat dihindari khususnya dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Pembelajaran berbasis teknologi saat ini akan dapat merangsang siswa untuk lebih semangat dalam belajar dan mengerjakan berbagai macam latihan soal, dikarenakan pembelajaran berbasis teknologi terdapat berbagai macam bentuk animasi dan beragam warna yang menambah kesan nyata. Berdasarkan hal tersebut, pendidikan harus sesegera mungkin berbenah diri,

terutama berbenah dalam mempersiapkan siswa agar mampu bersaing khususnya dalam penguasaan *Information and Communication Technology (ICT)* menjadi generasi milenial yang dapat memanfaatkan segala yang telah tersedia, dapat memanfaatkan teknologi dengan baik, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan percaya diri yang kuat terutama dalam dunia pendidikan.

Pengaruh pendidikan besar terhadap suatu individu maupun bangsa mengharuskan pendidikan untuk dapat terus ditingkatkan kualitasnya yaitu dengan penggunaan teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran ini dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran khususnya untuk mengenalkan siswa agar terbiasa menggunakan teknologi yang dimana pada zaman era globalisasi sekarang ini sangat dibutuhkan teknologi khususnya pada pendidikan, untuk itu diperlukannya dalam pembelajaran. Dengan teknologi pembelajaran ini akan membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran serta mempermudah guru untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor siswa yang dimana salah satunya dengan penggunaan teknologi. Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan agar hasil belajar siswa meningkat, maka salah satu caranya yaitu dapat mencoba untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajarannya.

(Lestari, 2013, p. 118) hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan juga kecakapan. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, salah

satunya pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan yang penting dalam mengembangkan kemampuan dasar siswa. Oleh sebab itu, matematika diajarkan pada seluruh jenjang pendidikan. Sebagian besar siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan sehingga para siswa menjadi tidak bersemangat ketika mengerjakan latihan soal matematika, karena mereka telah terpengaruh bahwa Matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal tersebut yang membuat peserta didik tidak begitu berminat dengan matematika. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih model yang dapat menunjang proses proses pembelajaran dengan maksimal, dapat menggunakan dan memanfaatkan media agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan mengenai proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV-A, peneliti menemukan sebuah permasalahan yang dialami siswa di dalam kelas yaitu siswa mengalami kesulitan untuk memahami pelajaran matematika yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa juga merasa kesulitan dalam mengerjakan latihan soal yang diberikan. Hal ini karena guru menggunakan model pembelajaran yang kurang dapat membuat siswa untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga membuat siswa hanya dapat mendengarkan penjelasan dari gurunya saja tanpa memahami materi pembelajaran. Di dalam pembelajaran matematika seharusnya guru dapat membuat siswa lebih aktif lagi dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami tentang pelajarannya. Hal ini

berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa yang tidak tercapai akibat dari ketidakpahaman siswa terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti berupaya untuk memilih model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga nantinya siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar mencapai tujuan pembelajaran maka peneliti memilih model pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* berbasis aplikasi *Kahoot*. Peneliti memilih model pembelajaran *Missouri Mathematic Project (MMP)* karena model pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* adalah model pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran matematika dan melalui model pembelajaran ini siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran dan terampil dalam mengerjakan berbagai soal. (Meri, 2014, p. 67) menyatakan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* merupakan suatu model pembelajaran yang terstruktur seperti halnya Struktur Pengajaran Matematika (SPM) dan ada lima langkah dalam model pembelajaran MMP ini yaitu review, pengembangan, latihan terkontrol, kerja mandiri, dan penugasan. Model pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* dapat juga dikombinasikan dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti menggunakan media pembelajaran aplikasi *Kahoot*. Dengan mengkombinasikan model pembelajaran MMP dengan media pembelajaran *Kahoot* akan membuat siswa menjadi lebih aktif lagi dan akan lebih menyenangkan dalam menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru. (Putra & Afrilia 2020, p. 112) menyatakan

Kahoot merupakan aplikasi *online* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran dimana di dalam aplikasi tersebut terdapat kuis dan penyajiannya dalam bentuk permainan, adapun hasil yang diberikan untuk jawaban yang benar dapat dilihat langsung oleh siswa.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbasis Aplikasi *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Langsa”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Langsa?
2. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Langsa?
3. Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Langsa?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perencanaan penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Langsa.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Langsa
3. Untuk mengetahui hasil penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Langsa

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) berbasis aplikasi *Kahoot* di dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan guru dapat membuat siswa lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa karena guru telah mencoba menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran.

- b. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat memberi pengalaman belajar pada siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Missouri Mathematics*

Project berbasis aplikasi *Kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 1 Langsa.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran yang efektif dan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat memberi manfaat dan menambah pengetahuan serta referensi pada peneliti mengenai model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* yang dimana model pembelajarannya akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran.