

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan, menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, adalah upaya yang direncanakan dan disengaja untuk membuat lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi mereka. Tujuan pendidikan ini tidak hanya meningkatkan kecerdasan intelektual, tetapi juga membangun karakter, mengembangkan kekuatan spiritual dan kepemimpinan, serta membentuk akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan untuk individu, komunitas, bangsa, dan negara. Undang-Undang Dasar 1945, tujuan "mencerdaskan kehidupan bangsa" menegaskan betapa pentingnya pendidikan untuk memberdayakan masyarakat Indonesia secara keseluruhan, dengan membentuk sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya mempelajari pengetahuan akademik, tetapi juga membangun karakter dan mengembangkan potensi setiap orang.

Di Indonesia, ada beberapa jenjang pendidikan, mulai dari PAUD hingga tingkat sarjana. Pemerolehan, penyimpanan, dan pendekatan kembali data adalah semua bagian dari proses pendidikan. Hasil yang dihasilkan sesuai dengan makna pembelajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses yang diatur dan direncanakan oleh guru disatuan pendidikan selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat tiga faktor utama yang menentukan keberhasilan pendidikan: peserta didik,

pendidik, dan sumber belajar, yaitu materi dan bahan ajar pembelajaran. Peserta didik berperan sebagai subjek dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mencari informasi, memahami materi, dan mampu menerapkannya. Pendidik membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, yang menjadikannya faktor penting dalam proses pembelajaran. Materi dan bahan ajar yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi sehingga kedua tujuan di atas dapat tercapai dikenal sebagai sumber belajar. Kesuksesan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sumber belajar ini.

Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dilihat dari perubahan sebelum dan sesudah yang menunjukkan lebih baik atau tidaknya perubahan tersebut. Menurut Sulfemi (2019), hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa dalam jangka waktu tertentu selama kegiatan pembelajaran, biasanya diukur dengan angka atau penilaian lainnya, dan mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik yang mereka dapatkan. Komunikasi hasil belajar dapat dilakukan melalui simbol, angka, huruf, atau kalimat, yang merefleksikan penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Beberapa komponen pendukung proses pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Ini termasuk lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan; penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa; penggunaan media pembelajaran yang efektif dan relevan; dan guru yang berkualitas tinggi dan mampu menginspirasi siswa

Semua ini berkontribusi dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan baik.

Seiring waktu, perlu diterapkan model pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan model pembelajaran harus disiapkan dan dilakukan oleh guru. Menurut Soleha, et. al (2021), “Model pembelajaran merupakan konteks konseptual, proses sistematis, dan pengalaman belajar yang dapat diimbangkan untuk mendapatkan tujuan pembelajaran”. Siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif, belajar secara mandiri, bekerja sama, belajar secara kritis dan kreatif, dan tumbuh secara pribadi melalui model pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat, mendorong pemikiran kritis dan kreatif, serta terkait dengan situasi kehidupan nyata.

Kata "*konteks*" berasal dari kata "*konteks*", yang berarti "hubungan, konteks, suasana, dan keadaan". Menurut Rahman, (2020), Model pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching Learning*) adalah pendekatan pembelajaran holistik yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara bermakna dengan mengaitkannya dengan kehidupan nyata, termasuk lingkungan pribadi, agama, sosial, budaya, ekonomi, dan lain-lain. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep akademis secara terisolasi, tetapi juga mengaitkan mereka dengan konteks kehidupan mereka yang sebenarnya. Hal ini membantu dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis,

analitis, dan aplikatif yang dapat diterapkan di berbagai bidang studi dan situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan penelitian Sulfemi (2019), Penerapan model pembelajaran kontekstual dan pengajaran (CTL) telah terbukti memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang lebih baik. Model ini menempatkan siswa di pusat proses pembelajaran, dengan memberikan pengetahuan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan mereka dengan konteks kehidupan nyata. Dampaknya dapat terlihat dalam perubahan perilaku siswa yang lebih positif dan peningkatan dalam pengetahuan mereka dalam berbagai bidang studi.

Tidak hanya model pembelajaran yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tetapi juga memberikan media pembelajaran yang meningkatkan minat siswa dalam belajar. Menurut Sitepu (2021), media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang mendukung proses pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan efisien. Media pembelajaran berperan sebagai sarana prasarana dalam seluruh proses pembelajaran yang dimulai dari asesmen awal, pengenalan materi, pembahasan materi, hingga evaluasi pembelajaran. Media ini dapat berupa audio, visual, maupun jenis media lainnya. Perkembangan era digital saat ini, terdapat banyak inovasi dalam media pembelajaran, seperti webtoon,

Quizizz, Google Classroom, video dan animasi, Canva, Zoom Meeting, Kahoot, dan aplikasi lainnya.

Peneliti menemukan bahwa pengajaran di SDN Ngegong berpusat pada guru di kelas IV. Siswa cenderung hanya mendengarkan instruktur, mereka dan tidak mencatat banyak tentang apa yang mereka pelajari. Akibatnya, siswa tidak terlibat secara efektif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai pemberi informasi, dan siswa berperan sebagai penerima. Guru adalah sumber utama pengetahuan siswa. Guru juga sering meninggalkan kelas karena ada kepentingan lain. Akibatnya, siswa kurang maksimal dalam proses belajarnya karena mereka hanya diminta untuk mengerjakan LKS. Banyak siswa meremehkan LKS dan bahkan tidak mengerjakannya sama sekali. Itu karena guru jarang mengoreksi pekerjaan siswa.

Keberhasilan guru dalam menerapkan pembelajaran yang monoton, yang kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh observasi yang dilakukan peneliti selama PLP 2 di SDN Ngegong yang menunjukkan daya ingat siswa rendah dengan observer mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi sebelumnya. Berdasarkan masalah yang ada dan pengalaman sebelumnya dengan melakukan tugas PLP di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa atau melibatkan siswa memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik membantu siswa merasa nyaman mengikuti proses belajar mengajar dan membuat materi lebih mudah dipahami. Akibatnya, siswa menikmati pembelajaran tersebut.

Penerapan model pembelajaran kontekstual (*CTL*) dengan menggunakan media seperti kode *QR* untuk menilai tingkat pembelajaran siswa adalah langkah inovatif yang tepat. Dengan memanfaatkan kode *QR*, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran dengan akses mudah ke konten tambahan, tugas, atau penilaian yang relevan dengan materi yang dipelajari. Penggunaan teknologi seperti ini tidak hanya meningkatkan minat siswa karena keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan pemecahan masalah. Melalui pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam mencari informasi, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau proyek. Jika Anda sedang mengembangkan atau meneliti implementasi model *CTL* dengan teknologi *QR*, penting untuk memperhatikan bagaimana penggunaan teknologi ini dapat secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran saat ini.

*QR Code* adalah sebuah format kode gambar matriks dua dimensi yang mampu menyimpan data informasi dan memberikan respons dengan kecepatan tinggi. *QR Code* dapat dibuat oleh siapa saja dan dapat diadaptasi sesuai kebutuhan untuk memudahkan akses informasi. Menurut Saleh, et.al (2018), Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa *QR Code* adalah

sebuah fitur yang sangat mudah digunakan, dapat dipindai dengan cepat, dan mampu menyimpan berbagai macam informasi seperti tautan website, audio, video, teks, dan lain-lain. Media *QR Code* bisa di isi dengan materi pembelajaran, quiz pembelajaran, audio ataupun video pendukung dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan model *CTL (Contextual Teaching and Learning)* dengan bantuan media *QR Code* berdampak pada hasil belajar siswa. Aplikasi kuis yang disebut *quizizz* memberikan kepada siswa empat *QR Code* yang berisi jawaban pilihan ganda (A, B, C, dan D).

#### B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dilakukannya batasan batasan untuk keberhasilan penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *CTL* berbantuan *QR Code* merupakan model pembelajaran yang diterapkan
2. Pelaksanaan penelitian di SDN Ngegong pada kelas IV pembelajaran IPAS dengan materi Bab 7 – Bagaimana mendapatkan semua kebutuhan kita? Topik A, Aku dan Kebutuhanku
3. Penelitian hanya ditujukan untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS

#### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan juga batasan masalah yang diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu “Bagaimana pengaruh

penggunaan model *CTL* berbantuan media *QR Code* terhadap hasil belajar siswa?”

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *CTL* berbantuan media *QR Code* terhadap hasil belajar siswa.

#### E. Kegunaan Penelitian

##### 1. Manfaat Teoretis

Manfaat secara teoretis, penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan untuk masukan atau acuan dalam perkembangan ilmu pendidikan serta melengkapi kajian ilmu pengetahuan dalam penggunaan metode pembelajaran yang efektif dan efisien yang diterapkan di Sekolah Dasar.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peserta Didik

Untuk meneliti apakah suatu model pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, serta menciptakan lingkungan yang aktif, berpusat pada siswa, dan menawarkan tantangan unik, Anda dapat melakukan pendekatan penelitian kuantitatif atau kualitatif, tergantung pada fokus dan tujuan penelitian Anda.



b. Bagi Guru

Menginformasikan guru tentang pengemangan model CTL dengan bantuan kode quiz QR yang dapat diterapkan selama proses pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti dapat memperoleh wawasan baru tentang subjek penelitian, menggunakan hasil penelitian sebagai sarana pembuktian, meningkatkan kemampuan inovasi, meningkatkan keterampilan penelitian, dan meningkatkan kemampuan penelitian mereka.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan pada pengetahuan dan pengalaman di kehidupan nyata yang dikaitkan dengan mata pelajaran dan dirancang untuk pembelajaran menjadi aktif dan bermanfaat dengan melibatkan siswa sehingga diharapkan mampu diterapkan dalam kehidupan nyata.

2. Media *QR Code*

*QR Code* dapat dibuat oleh siapa pun dan dapat berisi sesuai keinginan yang bertujuan memudahkan dalam mengaksesnya. *QR Code* yang digunakan pada lingkup pendidikan bisa diisi dengan materi

pembelajaran, quiz pembelajaran, audio ataupun video pendukung dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Kode ini diperoleh dari sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis kuis.

### 3. Hasil Belajar

hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dalam berbagai domain, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (emosi dan sikap), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Evaluasi terhadap hasil belajar dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk tes dan pengamatan terhadap perubahan perilaku siswa dalam menghadapi tugas atau situasi yang melibatkan penerapan pengetahuan yang dipelajari.