

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini dapat dikatakan mengalami kemajuan pesat. Kemajuan ini menghasilkan perubahan besar dalam cara teknologi digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan dan inovasi teknologi terkait satu sama lain (Putri 2023, 105-111). Pada saat yang sama, sekolah sudah menerapkan teknologi untuk memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendorong perkembangan peserta didik. Menurut Ardic (2021, 81-96) penggunaan *e-learning* secara efektif yang dilengkapi dengan kualitas desain pembelajaran digital yang disesuaikan dengan materi dan gaya belajar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, karena peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan teknologi membantu memudahkan proses pembelajaran. Sekolah mulai menggunakan teknologi di *platform* belajar untuk mata pelajaran yang abstrak, seperti Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang penting karena Matematika menjadi dasar dan utama dalam mempelajari ilmu yang lainnya (Ruqoyyah et al., 2020, 1). Sejalan dengan hal ini Wijayanti dan Widodo (2020, 1-9) menyatakan bahwa Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada di berbagai jenjang pendidikan dan Matematika merupakan pelajaran yang memiliki manfaat yang luas baik untuk mendukung mata pelajaran lain maupun untuk pembentukan karakter pribadi peserta didik. Mellawaty dan Taufan (2021, 1-8) mengatakan

bahwa Matematika merupakan ilmu yang sangat penting untuk dikuasai karena penerapannya banyak di berbagai bidang, khusus untuk kemampuan *critical thinking* berpikir kritis, Matematika sangat diperlukan untuk kehidupan sehari-hari agar dapat menyaring, memilih informasi, mempertanyakan kebenaran, dan memecahkan masalah sesuai kebutuhan. Literasi Matematika merupakan salah satu perhatian *concern* pemerintah yang harus dipulihkan segera untuk mengurangi dampak *learning loss* pandemi Covid-19. Sebagai referensi, hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 mencatat bahwa peringkat Indonesia naik 5 posisi dibandingkan hasil PISA 2018, namun skor numerasinya turun 13 poin jika dibandingkan tahun 2018 (Kemendikbudristek, 2023)

Langkah nyata yang dilakukan oleh pemerintah sesuai yang tertuang dalam Siaran Pers Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 512/sipers/A6/X/2024 guna mendorong percepatan pemulihan pembelajaran melalui penguatan literasi dan numerasi sejalan dengan semangat dari SD Global Prestasi dalam program penguatan numerasi untuk peserta didik melalui penggunaan *platform e-learning*. Menurut Taeteti dan Santoso (2024, 2047-2060) implementasi *platform* belajar secara *blended* mampu memfasilitasi siswa untuk belajar secara maksimal. *Platform elearning* yang digunakan di SD Global Prestasi adalah *Koobits*. *Koobits* memanfaatkan teknologi dalam bentuk *platform elearning* yang memuat gamifikasi untuk membantu peserta didik untuk penguasaan konsep yang telah diajarkan di sekolah secara mandiri. Penggunaan teknologi menawarkan banyak fitur inovatif yang dapat digunakan untuk membuat instruksi yang lebih menarik bagi peserta didik (Keller & Suzuki 2004, 229-239).

Berdasarkan data hasil belajar Matematika Kelas V di *Koobits* selama semester I tahun ajaran 2024-2025, ditemukan informasi yang terlihat pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Rekap Nilai Matematika Kelas V Semester I Periode Juli s.d. November 2024

No	Kelas	Nilai Rata-rata Kelas							Rata-Rata
		Nilai 1	Nilai 2	Nilai 3	Nilai 4	Nilai 5	Nilai 6	Nilai 7	
1	VA	91,6	96,4	97,7	69,7	78,6	100	94,5	89,79
2	VB	91,5	94,5	97,1	70,9	78,1	100	89,1	88,74
3	VC	92,6	94,3	99,4	74,8	79,7	100	92,2	90,43
4	VD	92	96,4	97,2	69,1	79,7	100	92,4	89,54
5	VE	91,5	96	97,1	73,1	84,1	100	92	90,54

Dari Tabel 1.1 diketahui bahwa rata-rata hasil belajar Matematika Kelas V di *Koobits* telah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah sebesar 70. Hal ini tidak sejalan dengan informasi yang ditemui di lapangan bahwa peserta didik masih menemui kendala dalam pemahaman konsep dan *feedback* guru tentang *intake* peserta didik. Temuan lain yang diperoleh peneliti dari hasil diskusi informal beberapa orang tua menyebutkan bahwa peserta didik Kelas V ini merupakan anak yang mempunyai pengalaman belajar secara *online* dari Kelas I sampai Kelas III semester I sehingga terdampak dengan adanya pengurangan materi pelajaran sesuai kurikulum yang berlaku di masa pandemi Covid-19. Kutipan hasil diskusi informal dengan orang tua tentang pengalaman mendampingi sekolah *online* selama anak belajar di rumah adalah sebagai berikut.

“Saat anak saya Kelas I, materi matematika hanya tentang penjumlahan dan sering kali kesulitan memahami materi pengurangan saat sudah di Kelas III bahkan sampai sekarang.”

(Mama VM)

“Matematika ini masih jadi momok untuk George dari Kelas I sampai kelas V ini, susah sekali ngajarinnya, apalagi pas online itu masa-masa di mana saya sendiri jadi orang tua juga kesulitan sekali ngajarinnya, belum lagi ditambah anaknya nggak ngerti-ngerti pas diajarin.”

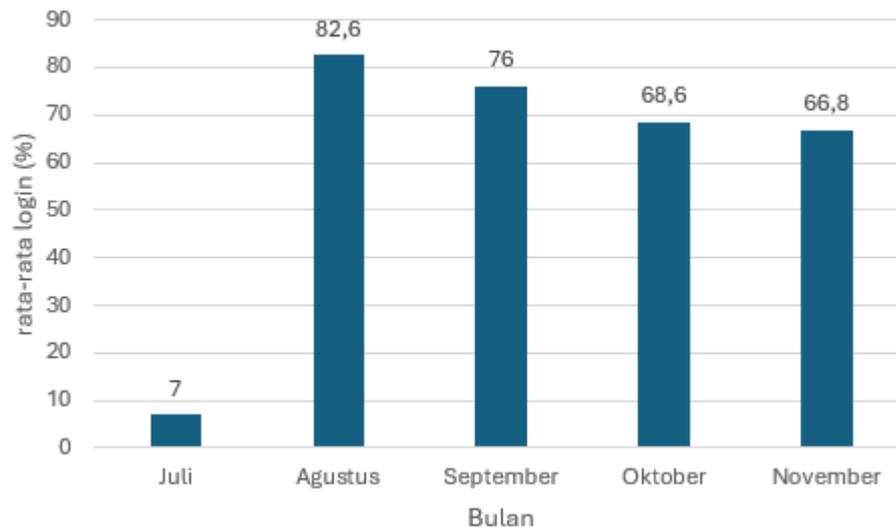
(Mama GC)

“Sekarang ini, Mahira sudah lebih bisa diarahkan untuk belajarnya. Hal yang membuat saya kuwalahan mendampingi dia belajar matematika saat ini karena masih belum bisa menghafal perkalian dan juga kesulitan untuk pembagian, jadi ya agak susah untuk dia bisa selesaikan soal-soal yang mungkin dia ajarin tentang Fraction dan juga decimal karena suka kebalik-balik.”

(Mama MM)

Dari diskusi informal yang dilakukan oleh peneliti dengan guru yang mengajar Matematika Kelas V, diketahui bahwa peserta didik Kelas V ini masih kesulitan dalam memahami konsep yang seharusnya sudah dipahami di *level* sebelumnya. Langkah yang telah dilakukan oleh guru adalah pemberian tugas tambahan dari *Koobits* yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik yang bersifat wajib bagi semua peserta didik setiap minggunya, yaitu penugasan dimulai hari Jumat dan berakhir di hari Kamis minggu selanjutnya, dan keleluasaan yang diberikan kepada peserta didik untuk dapat mengakses latihan mandiri di luar jam sekolah dan di luar tugas yang berhubungan dengan materi di sekolah yang bertujuan untuk mengasah *critical thinking* dan memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Di bulan Juli diketahui terdapat peserta didik yang telah mengakses *Koobits* secara mandiri tanpa penugasan oleh guru, yaitu sebanyak 7%. Ketentuan dari sekolah, penugasan oleh guru dilakukan mulai bulan Agustus 2024. Dari data sekolah diketahui bahwa tingkat pengaksesan *Koobits* oleh peserta didik Kelas V dari bulan Agustus sampai

dengan bulan November belum maksimal dilakukan oleh semua peserta didik. Fakta ini mendorong peneliti untuk mengetahui lebih jauh *interactivity Koobits* pada peserta didik. Rekap *login Koobits* di periode bulan Agustus sampai dengan November 2024 terdapat pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1.1 Rekap *login Koobits* Kelas V Semester I

Dari Gambar 1.1 terlihat partisipasi peserta didik yang semakin menurun dalam penggunaan *Koobits* yang mungkin dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik secara mandiri, banyaknya kegiatan non-akademik di sekolah, dan kurangnya pemantauan oleh guru dan orang tua.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis *interactivity* penggunaan *Koobits*, motivasi belajar, *critical thinking*, dan hasil belajar pada peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam upaya mencoba memahami dan merumuskan strategi penggunaan *Koobits* di SD Global Prestasi, teridentifikasi sejumlah masalah penting yang perlu ditangani. Beberapa masalah yang teridentifikasi, antara lain:

- 1) Terdapat potensi rendahnya kesadaran peserta didik akan pentingnya manfaat dari pengaksesan *Koobits* secara mandiri;
- 2) Adanya variasi motivasi belajar peserta didik secara mandiri menggunakan *Koobits*;
- 3) Kurangnya dukungan dan komitmen dari guru dalam proses penggunaan *Koobits* secara mandiri oleh peserta didik;
- 4) Kurangnya dukungan dan komitmen orang tua dalam pendampingan belajar mandiri peserta didik;
- 5) Ketidaktahuan peserta didik terhadap *reward* yang diberikan pihak *Koobits* bagi yang berhasil mencapai misi tertentu.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *interactivity* penggunaan *Koobits*, motivasi belajar, *critical thinking*, dan hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.
- 2) Jenis penelitian adalah *Mixed Methods* dan bertipe *Concurrent Triangulation Strategy* atau lebih dikenal dengan penelitian campuran berimbang dimana metode kuantitatif dan kualitatif digunakan secara bersama. Tahap kuantitatif akan dilakukan dengan menggunakan

Structural Equation Modeling-Partial Least Square (SEM-PLS), dan tahapan kualitatif akan dilakukan wawancara semi terstruktur.

- 3) Pengambilan data dilakukan di bulan Februari-Maret 2025 dan pengolahan data di bulan Maret 2025.
- 4) Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik Kelas V SD Global Prestasi yang berjumlah 104 anak.
- 5) Penelitian ini tidak akan membahas implementasi teknis *Koobits* secara rinci. Fokus utama adalah pada *interactivity* penggunaan *Koobits*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengaruh *interactivity Koobits* terhadap motivasi belajar, *critical thinking*, dan hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi?
- 2) Bagaimana pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi?
- 3) Bagaimana pengaruh *critical thinking* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menganalisis dan menguji pengaruh positif *interactivity Koobits* terhadap motivasi belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.
- 2) Menganalisis dan menguji pengaruh positif *interactivity Koobits* terhadap *critical thinking* peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.
- 3) Menganalisis dan menguji pengaruh positif *interactivity Koobits* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.
- 4) Menganalisis dan menguji pengaruh positif motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.
- 5) Menganalisis dan menguji pengaruh positif *critical thinking* terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SD Global Prestasi.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini, antara lain:

- 1) Memberikan manfaat untuk menambah studi kepustakaan dan dapat memberikan sumbangan wawasan, serta memperkaya pengetahuan terkait *interactivity Koobits*, motivasi belajar, *critical thinking*, dan hasil belajar;
- 2) Memberikan sumbangsih terhadap penelitian yang menggunakan variabel pada penelitian ini;
- 3) Memberikan kontribusi pada literatur akademis mengenai teknologi pendidikan dan membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang sama.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Sekolah

Manfaat praktis dari penelitian ini bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang berarti untuk kemajuan di SD Global Prestasi sehingga sekolah dapat memaksimalkan penggunaan *Koobits* dan meningkatkan minat belajar, *critical thinking*, dan hasil belajar peserta didik sehingga kualitas SD Global Prestasi semakin meningkat dan tetap menjadi satuan pendidikan kerjasama (SPK) pilihan di area Bekasi.

1.6.2.2 Bagi Peneliti

Manfaat praktis dari penelitian ini bagi peneliti antara lain:

- 1) Memberikan wawasan aplikatif baru tentang *interactivity Koobits*, motivasi belajar, *critical thinking*, dan hasil belajar;
- 2) Meningkatkan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi *interactivity* dengan *Koobits*;
- 3) Membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut tentang *interactivity* dengan *Koobits*.

1.7. Sistematika Penulisan

Tesis ini disusun dalam lima bab utama dengan masing-masing memiliki fokus dan tujuan terstruktur untuk menjawab permasalahan penelitian mengenai *interactivity Koobits* pada peserta didik Kelas V di SD Global Prestasi.

Bab I terbagi menjadi tujuh subbab, yaitu: 1) menjelaskan latar belakang penelitian tentang perkembangan teknologi di bidang pendidikan, *interactivity*

Koobits, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik, 2) menjelaskan identifikasi masalah yang terjadi, 3) batasan masalah dalam ruang lingkup, subjek, dan objek penelitian, 4) rumusan masalah penelitian, 5) tujuan penelitian, 6) manfaat penelitian bagi subjek, objek penelitian, dan penulis, dan 7) sistematika penulisan dalam penelitian.

Bab II menjelaskan landasan teori yang digunakan sebagai acuan dasar pelaksanaan penelitian yang dilakukan penulis. Bab ini dibagi menjadi lima subbab, yaitu: 1) deskripsi teoritik berdasarkan latar belakang penelitian yang bersumber dari berbagai kajian studi literatur, 2) penjabaran hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian, 3) pembentukan kerangka berpikir berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, 4) model penelitian yang digunakan, dan 5) hipotesis penelitian.

Bab III mencakup metodologi penelitian yang digunakan, yaitu metode penelitian kombinasi (*Mixed Methods*) yang mengkombinasikan metode kuantitatif dan metode kualitatif yang terdiri dari enam subbab, yaitu 1) rancangan penelitian yang dilakukan, 2) tempat, waktu, dan subyek penelitian, 3) prosedur penelitian, 4) tahap kuantitatif, 5) tahap kualitatif, dan 6) hipotesis statistik penelitian. Pada tahap kuantitatif dan tahap kualitatif terbagi menjadi lima subbab, yaitu 1) instrumen penelitian, 2) teknik pengumpulan data, 3) pengujian instrumen, 4) populasi dan sampel, dan 5) analisis data.

Bab IV mendiskusikan hasil penelitian dan pembahasan yang dibagi menjadi empat subbab, yaitu: 1) analisis data kuantitatif yang terdiri dari analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, 2) analisis data kualitatif terkait

hasil wawancara, 3) diskusi terkait hasil penelitian, dan 3) keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian.

Bab V dibagi menjadi tiga subbab, yaitu: 1) kesimpulan penelitian berdasarkan hasil penelitian, 2) implikasi penelitian berdasarkan hasil diskusi dan pembahasan pada bab sebelumnya, dan 3) saran penelitian sebagai tambahan pengetahuan dan praktik bagi institusi terkait dan bagi penelitian selanjutnya.

