

Penerapan Model *Contextual Teaching And Learning* Berbantuan Media Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Regita Puja Pramesti ✉, Universitas PGRI Madiun

Hendra Erik Rudyanto, Universitas PGRI Madiun

Pinkan Amita Tri Prasasti, Universitas PGRI Madiun

✉ egitapramesti02@gmail.com

Abstract: This study aims to determine the improvement of students' cognitive learning outcomes through the application of the Contextual Teaching and Learning model utilizing Kahoot media on fraction material. This study uses Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were focused on fifth grade students at SDN Nampu 01, Gemarang District, Madiun Regency. Data collection techniques in this study were: tests, observation and documentation. While the data analysis technique in this study consisted of 3 stages, namely data collection, data reduction and data presentation and drawing conclusions. The results of the study showed that using Kahoot media for fraction material, and the application of the Contextual Teaching and Learning model can improve the process and results of student learning. At the pre-cycle stage, it was found that out of 12 students, 8 (67%) obtained scores below the Minimum Completion Criteria (KKM), and only 4 (33%) obtained scores above the KKM with an average score of. In cycle I, students' cognitive learning outcomes increased. The number of students who achieved scores above the KKM increased to 7 students, or (58%), with an average score of 70. However, there were 5 students, or (42%), who had not achieved learning completion. In the second cycle, the cognitive learning outcomes of 10 students or (83%) managed to achieve the KKM.

Keywords: Contextual Teaching and Learning, Kahoot media, Cognitive Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* yang memanfaatkan media Kahoot pada materi pecahan. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V di SDN Nampu 01, Kecamatan Gemarang, Kabupaten Madiun. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni: tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini terdapat 3 tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data dan penyajian data serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Kahoot untuk materi pecahan, dan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa. Pada tahap pra siklus, ditemukan bahwa dari 12 siswa, 8 (67%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 4 (33%) memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata sebesar. Pada siklus I, hasil belajar kognitif siswa meningkat. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 7 siswa, atau (58%), dengan nilai rata-rata 70. Namun, ada 5 siswa, atau (42%), yang belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus kedua, hasil belajar kognitif 10 siswa atau (83%) berhasil mencapai KKM.

Kata kunci: *Contextual Teaching and Learning*, media Kahoot, Hasil Belajar Kognitif



PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan di Sekolah Dasar matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan. Matematika di jenjang sekolah dasar mempelajari tentang perhitungan, penelitian, dan penggunaan nalar, atau kemampuan berpikir, secara logika, kritis, dan sistematis. Matematika tidak hanya melatih kemampuan berpikir siswa, tetapi juga membangun keterampilan yang membentuk kepribadian siswa, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari. (Kumalasari et al., 2023). Untuk itu belajar matematika bagi siswa merupakan peranan yang penting untuk kehidupan yang berkelanjutan guna memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi dalam keadaan yang tidak menentu dan kompetitif di masa depan (Ginjar, 2019).

Salah satu materi yang dipelajari dalam kurikulum matematika adalah materi pecahan. Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, pecahan juga disebut sebagai suatu perbandingan yang mempelajari pembilang dan penyebut (Ilahiyah et al., 2019). Pecahan diartikan sebagai bagian yang dari sesuatu yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara bagian-bagian atau keseluruhan (Tanjung & Nababan, 2016). Jenis-jenis pecahan yang dapat dipelajari oleh siswa yaitu pecahan biasa, pecahan desimal, pecahan campuran dan pecahan persen. Terdapat operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan juga pembagian. Siswa diharuskan mempelajari secara mendalam mengenai konsep pecahan. Dengan ini dapat memberikan pemahaman konsep pecahan yang baik sehingga berkontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan landasan untuk menilai dan mengukur pencapaian akademik siswa yang dapat dilihat melalui aktivitas evaluasi (Simaremare & Juni, 2021). Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang muncul sebagai akibat dari proses kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung (Aulia & Sontani, 2018). Salah satu aspek penting dari hasil belajar adalah ranah kognitif yang berhubungan dengan keterampilan berpikir, memahami dan memproses informasi yang didapatkan siswa selama pembelajaran.

Proses kognitif merupakan cara manusia untuk memperoleh pengetahuan, seperti berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami (Ruwaida, 2019). Setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda. Siswa dengan kemampuan kognitif yang baik cenderung lebih mudah mengikuti pembelajaran matematika, termasuk dalam memahami materi pecahan yang disampaikan oleh guru. Materi pecahan diajarkan di jenjang sekolah dasar dengan tujuan untuk mengenalkan konsep bilangan yang tidak utuh dan terbagi menjadi beberapa bagian. Hal ini membantu siswa memahami bagaimana mengoperasikan bagian-bagian dari satu keseluruhan dalam berbagai situasi (Pajarwati et al., 2019). Selain itu, pembelajaran pecahan melatih kemampuan berpikir abstrak dan logis sejak dini, serta memiliki manfaat praktis dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat membagi makanan atau membaca waktu. Oleh karena itu, keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika materi pecahan dapat dilihat dari hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif memiliki hubungan yang erat dengan proses belajar siswa dalam materi pecahan.

Hasil belajar kognitif juga sangat penting bagi siswa karena dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat dan menerapkan pengetahuan yang sudah dipelajari dalam belajar matematika materi pecahan. Siswa yang memiliki hasil belajar kognitif yang baik pada materi pecahan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami konsep dasar pecahan, siswa dapat menyelesaikan suatu permasalahan dalam soal materi pecahan, dan siswa mampu menerapkan materi pecahan di kehidupan secara nyata. Namun kenyataannya tidak sedikit siswa yang mempunyai hasil belajar kognitif yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Nampu 01 Kabupaten Madiun menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada materi pecahan masih rendah. Hal ini ditunjukkan

oleh hasil tes pre test siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Banyak siswa masih menerima nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Diketahui bahwa nilai KKM mata pelajaran matematika materi pecahan di SDN Nampu 01 adalah 70. Dari 12 siswa kelas V didapatkan bahwa 8 siswa (67%) dengan nilai di bawah KKM dan terdapat 4 siswa (33%) dengan nilai di atas KKM. Hasil belajar kognitif siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika materi pecahan disebabkan oleh kesulitan mereka dalam memecahkan masalah, terutama yang berkaitan dengan materi pecahan.

Berdasarkan penelitian Nugroho (2017), terdapat kesalahan siswa dalam aspek merencanakan masalah, terdapat kesalahpahaman siswa dalam menyimak soal, dan kesalahan siswa dalam menuliskan model matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Fauzi (2018), bahwa siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika karena sulitnya siswa dalam memahami dan menafsirkan soal. Pembelajaran yang bersifat konvensional juga menjadi penyebab rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan guru masih menggunakan metode ceramah dalam metode mengajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayati *et al* (2022), metode pembelajaran yang tidak bervariasi dan kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa kurang minat dalam belajar perhitungan materi pecahan. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Perbaikan masalah yang harus dilakukan yaitu dengan membutuhkan penerapan model pembelajaran yang menarik. Salah satu model pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*.

Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu usaha siswa secara aktif mengeksplorasi kemampuannya sendiri tanpa ada kelebihan atau alasan untuk melakukannya, serta memungkinkan siswa untuk mempelajari konsep-konsep yang juga dapat dikaitkan dengan dunia nyata (Damayanti & Afriansyah, 2018). Penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* akan lebih maksimal dengan berbantuan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah Kahoot. Kahoot dapat digunakan dalam kelas untuk menjadi media pembelajaran interaktif seperti penguatan materi, diskusi online, kuis, jumble dan survei (Nasution, 2019). Berdasarkan permasalahan di atas, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran perlu dilakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Contextual Teaching and Learning* Berbantuan Media Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V di SDN Nampu 01, Kecamatan Gemarang, Kabupaten Madiun. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dua siklus yaitu siklus I pada tanggal 27 Mei 2025 dan siklus II pada tanggal 04 Juni 2025, dengan partisipasi 12 siswa. Adapun kegiatan penelitian adalah sebagai berikut: 1) Pra Siklus: peneliti menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab, tanpa media pembelajaran; 2) Siklus 1: tahapan pada siklus 1 antara lain: tahap perencanaan Tindakan (*Planning*), tahap pelaksanaan terdiri dari pendahuluan, kegiatan Inti (Konstruktivisme, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modeling, Reflection dan Authentic Assesment), tahap pengamatan tindakan dan tahap refleksi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni: tes, observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data pada penelitian ini terdapat 3 tahapan yakni pengumpulan data, reduksi data dan penyajian data serta penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

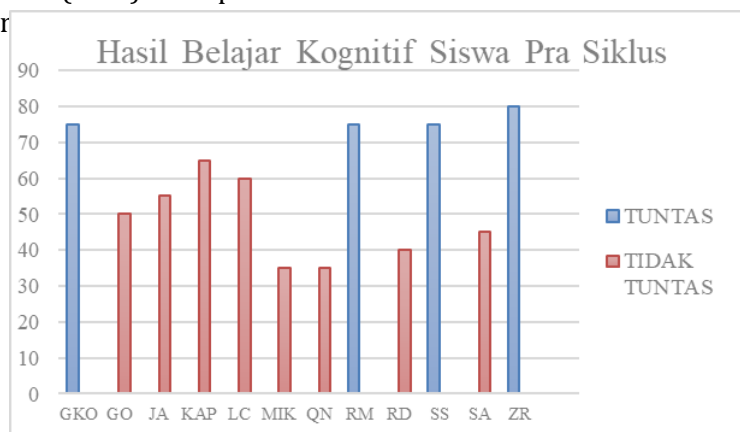
Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan dengan soal post-test yang diberikan pada akhir setiap siklus pembelajaran. Tes ini digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kahoot dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif pada materi pecahan di kelas V. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati bagaimana guru dan siswa berinteraksi saat mengajar. Dokumentasi digunakan sebagai pelengkap data untuk mendukung hasil penelitian.

Penelitian ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu Pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II. Pada tahap pra-siklus, data dikumpulkan untuk mengetahui kondisi awal siswa serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika kelas V pada materi pecahan. Dengan memahami kondisi tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pada Siklus I, pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh penggunaan media Kahoot. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan soal tes untuk menilai tingkat pemahaman mereka terhadap materi pecahan. Berdasarkan hasil tes tersebut, dilakukan evaluasi guna mengetahui efektivitas pembelajaran serta sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan pada pelaksanaan Siklus II.

Pelaksanaan Siklus II dilakukan dengan menerapkan pembelajaran yang telah disempurnakan berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya. Data yang dikumpulkan pada setiap siklus digunakan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran serta menarik kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas V pada materi pecahan. Pada siklus ini, pengumpulan data dilakukan melalui gabungan dari hasil tes, observasi, dan dokumentasi.

1. Tahap Pra- Siklus

Tahap pra-siklus berlangsung di SDN Nampu 01, Kecamatan Gemarang, Kabupaten Madiun, pada tanggal 26 Mei 2025. Pada saat ini, peneliti harus mendapatkan izin sekolah untuk melakukan penelitian. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data nilai melalui tes pra-siklus yang dilakukan siswa namun, hasil belajar kognitif siswa tentang materi pecahan belum mencapai tingkat yang ideal. Dari 12 siswa kelas V, terdapat 8 siswa (67%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar



Gambar 1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Pra Siklus

Gambar tersebut menunjukkan bahwa 8 siswa memiliki nilai yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Masalah ini disebabkan oleh variasi yang kurang dalam model pembelajaran yang diterapkan. Model *Contextual Teaching and Learning* dengan berbantuan media Kahoot sebagai alat bantu menyelesaikan masalah media

yang tidak menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar materi pecahan matematika. Perbaikan ini diharapkan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V tentang materi pecahan.

2. Tahap Siklus I

Siklus I dilakukan sebanyak 1 kali pertemuan. Kegiatan pembelajaran siklus I ini dilaksanakan pada hari selasa, 27 Mei 2025. Dalam penelitian ini, terdapat empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun uraian dari keempat tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Membuat Modul Ajar matematika dengan materi pecahan kelas V
- 2) Menyiapkan media pembelajaran Kahoot
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian, seperti lembar observasi untuk mencatat aktivitas guru dan siswa, serta soal post-test sebagai alat evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa dan mengumpulkan data nilai siswa dalam pembelajaran
- 4) Menyiapkan LKPD
- 5) Menyiapkan kunci jawaban
- 6) Mempersiapkan fasilitas dan perlengkapan pendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan optimal.

b. Pelaksanaan

- 1) Pendahuluan
 - a) Siswa masuk ke kelas didampingi guru untuk memulai pembelajaran.
 - b) Perwakilan siswa memimpin doa untuk memulai pembelajaran.
 - c) Setelah berdoa guru melakukan absensi kehadiran siswa.
 - d) Siswa menyanyikan lagu wajib nasional.
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi memberikan pertanyaan yaitu : a) apa yang kalian ketahui tentang pecahan? b) pernahkah kalian membagi makanan dengan teman kalian?
- 2) Kegiatan Inti (Konstruktivisme, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modeling, Reflection dan Authentic Assesment)
- 3) Kegiatan Penutup
 - a) Peserta didik dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
 - b) guru mengulas dan menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari.
 - c) Guru memberikan refleksi

c. Observasi

- 1) Observasi Aktivitas Guru: Pengamatan dilakukan secara aktif dengan fokus pada aktivitas guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil lembar observasi, diketahui bahwa sebesar 76,3% kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Namun, masih ditemukan beberapa kekurangan, yaitu guru tidak melakukan absensi siswa di awal pembelajaran dan langsung menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Observasi Aktivitas Siswa: Pengamatan dilakukan secara aktif dan berfokus pada apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa 65,7% aspek yang diamati telah terpenuhi. Siswa biasanya mengikuti pelajaran berdasarkan modul ajar yang telah ditetapkan. Siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang baik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot. Namun, masih ditemukan beberapa aspek yang belum dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Siklus I.

3) Observasi Hasil Belajar Siswa

Tabel 1 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus I

NO	Nama	Hasil Belajar	
		Nilai	Keterangan
1.	GKO	95	Tuntas
2.	GO	60	Tidak Tuntas
3.	JA	70	Tuntas
4.	KAP	80	Tuntas
5.	LC	75	Tuntas
6.	MIK	40	Tidak Tuntas
7.	QN	55	Tidak Tuntas
8.	RM	85	Tuntas
9	RD	55	Tidak Tuntas
10	SS	85	Tuntas
11	SA	65	Tidak Tuntas
12	ZR	85	Tuntas
Rata rata nilai siswa		$\frac{850}{12} = 70,8$	
Nilai Tertinggi		95	
Nilai Terendah		40	
Persentase Ketuntasan siswa		$\frac{7}{12} \times 100 = 58\%$	
Presentase Siswa Tidak Tuntas		$\frac{5}{12} \times 100 = 42\%$	
KKM		70	

Dari 8 siswa yang belum mencapai ketuntasan, tiga telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu JA, KAP, dan LC, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2. Sementara itu, 5 siswa lainnya masih belum mencapai ketuntasan, dengan rincian nilai sebagai berikut: GO memperoleh nilai 60, MIK 40, QN 55, RD 55, dan SA 65. Dibandingkan dengan pra-siklus, hasil belajar kognitif matematika dengan model pembelajaran pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media Kahoot menunjukkan peningkatan. Namun, 42% siswa gagal mencapai target nilai kognitif yang ditetapkan.

d. Refleksi

Hasil penelitian, yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh media Kahoot, menunjukkan bahwa siswa kelas V SDN Nampu 01, dari tahap pra-siklus menuju siklus I, menunjukkan hasil belajar kognitif yang lebih baik tentang materi pecahan tersebut. Penggunaan model pembelajaran berbasis konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dikombinasikan dengan penggunaan media Kahoot, menunjukkan kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Akan tetapi terdapat beberapa kekurangan antara lain sebagai berikut: 1) guru tidak mengabsen kehadiran siswa saat pembelajaran dimulai; 2) guru juga tidak memberikan apersepsi untuk menghubungkan materi dengan pembelajaran sebelumnya dan yang akan di pelajari hari ini; 3) asih terdapat siswa yang belum berhasil menyelesaikan soal secara tepat. Beberapa di antaranya terlihat kebingungan dalam memahami materi yang disampaikan; 4) siswa kurang fokus dalam menyimak materi pembelajaran; 5) siswa masih takut untuk mengajukan pertanyaan, serta kurang percaya diri dalam menyampaikan jawaban; 6) pada tahap pemodelan menggunakan benda konkret yang disampaikan oleh guru,

sebagian siswa menunjukkan sikap kurang kondusif dan tidak memberikan perhatian secara penuh terhadap penjelasan yang disampaikan.

3. Tahap Siklus II

Dalam siklus II, peneliti melakukan beberapa perbaikan berdasarkan temuan dari refleksi dan penilaian yang mereka lakukan di siklus I. Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan adalah salah satu tujuan utama dari perbaikan ini. Perbaikan ini direncanakan secara menyeluruh. Dengan demikian, proses pembelajaran di siklus II diharapkan lebih efisien dan memberikan dampak positif yang lebih besar terhadap pencapaian hasil belajar kognitif siswa.

a. Perencanaan

Peneliti menyiapkan beberapa hal yang diperlukan sebelum memulai pembelajaran siklus II, antara lain:

- 1) Menyusun kembali modul pelajaran matematika untuk materi pecahan kelas V dengan memperbaiki materi berdasarkan hasil penilaian dari siklus sebelumnya.
- 2) Menyiapkan serta melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran Kahoot dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
- 3) Menyediakan alat penelitian seperti lembar observasi untuk mencatat tindakan guru dan siswa serta soal post-test sebagai alat evaluasi untuk mengukur seberapa baik siswa memahami materi dan mengumpulkan data nilai siswa.
- 4) Menyiapkan LKPD
- 5) Menyiapkan kunci jawaban
- 6) Mempersiapkan fasilitas dan perlengkapan pendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan optimal.

b. Pelaksanaan

- 1) Pendahuluan
 - a) Siswa masuk ke kelas didampingi guru untuk memulai pembelajaran
 - b) Perwakilan siswa memimpin doa untuk memulai pembelajaran
 - c) Setelah berdoa guru melakukan absensi kehadiran siswa.
 - d) Siswa menyanyikan lagu wajib nasional.
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi memberikan pertanyaan yaitu : a) apa yang kalian ketahui tentang pecahan? b) pernahkah kalian membagi makanan dengan teman kalian?
- 2) Kegiatan Inti (Konstruktivisme, Inquiry, Questioning, Learning Community, Modeling, Reflection dan Authentic Assesment)
- 3) Kegiatan Penutup
 - a) Peserta didik dan guru membuat kesimpulan pembelajaran hari ini.
 - b) Guru mengulas dan menyimpulkan kembali materi yang telah dipelajari.
 - c) Guru memberikan refleksi

c. Observasi

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas V untuk melakukan observasi pada tahap siklus II.

1. Observasi Aktivitas Guru: Hasil pengamatan lembar observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat secara signifikan. Tercatat bahwa sebanyak 100% aspek yang tercantum dalam lembar observasi telah dilaksanakan oleh guru dengan baik.
2. Observasi Aktivitas Siswa: Hasil observasi menunjukkan bahwa setiap elemen yang diamati telah dilaksanakan dengan baik dan mencapai 100% pencapaian. Secara keseluruhan, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah direncanakan dan disusun sebelumnya.
3. Observasi Hasil Belajar Siswa

Tabel 2 Data Hasil Belajar Kognitif Siswa Siklus II

NO	Nama	Hasil Belajar	
		Nilai	Keterangan
1.	GKO	95	Tuntas
2.	GO	80	Tuntas
3.	JA	85	Tuntas
4.	KAP	90	Tuntas
5.	LC	85	Tuntas
6.	MIK	55	Tidak Tuntas
7.	QN	65	Tidak Tuntas
8.	RM	90	Tuntas
9	RD	75	Tuntas
10	SS	95	Tuntas
11	SA	80	Tuntas
12	ZR	95	Tuntas
Rata rata nilai siswa		$\frac{990}{12} = 82,5$	
Nilai Tertinggi		95	
Nilai Terendah		55	
Persentase Ketuntasan siswa		$\frac{10}{12} \times 100 = 83\%$	
Presentase Siswa Tidak Tuntas		$\frac{2}{12} \times 100 = 17\%$	
KKM		70	

Dalam pembelajaran siklus II, 10 siswa atau 83%, telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan memenuhi standar capaian belajar yang diharapkan. Namun 2 siswa atau 17%, belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu MIK dan QN, karena faktor internal siswa. MIK belum mencapai ketuntasan disebabkan oleh siswa tersebut cukup aktif namun tidak dalam menyimak pembelajaran, Sedangkan QN siswa yang cukup pendiam, dan enggan untuk bertanya baik kepada guru maupun teman.

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam siklus II mengalami peningkatan signifikan, yaitu mencapai 82,5. Dengan presentase ketuntasan siswa menunjukkan 83% siswa tuntas dalam pembelajaran siklus II.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi, diperoleh sejumlah temuan sebagai berikut:

1. Setiap tahapan pembelajaran telah dilaksanakan oleh guru dengan cara yang sistematis dan konsisten sesuai dengan sintaks model pembelajaran kontekstual.
2. Siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran, khususnya pada pokok bahasan pecahan.
3. Perbaikan pada media Kahoot, berupa penambahan kuis di tengah pembelajaran dan akhir pembelajaran, efektif dalam melatih fokus siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka selama proses belajar berlangsung.
4. Siswa dibimbing secara aktif oleh guru untuk mengajukan pertanyaan, dan mereka mampu memberikan jawaban dengan percaya diri.
5. Sebagian besar siswa mampu menyimak dengan baik pada tahap pemodelan konsep dengan benda konkret yang diberikan oleh guru.

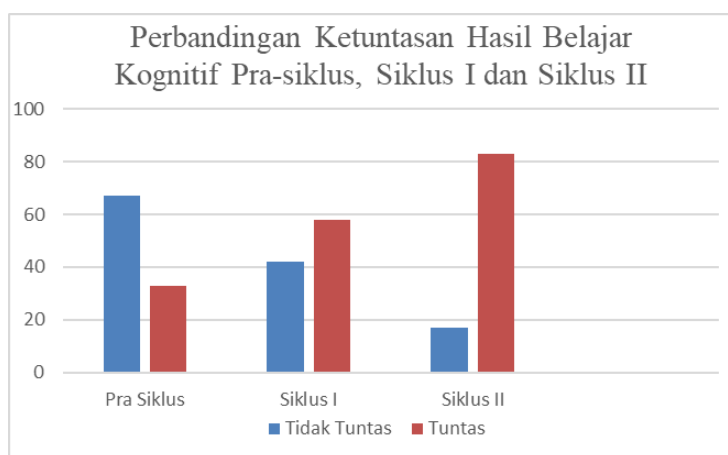
Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan hasil di siklus sebelumnya dan siklus I. Dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dan pelatihan dengan bantuan media Kahoot, hasil penelitian di siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan

pembelajaran di siklus ini telah berhasil mencapai target ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak diperlukan pelaksanaan siklus lanjutan (siklus III). Hasil Siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif dan ketercapaian kompetensi siswa lebih baik dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Ini terutama berlaku untuk materi pecahan

PEMBAHASAN

Penelitian ini, yang dilakukan dalam dua siklus, dari 27 Mei hingga 4 Juni 2025, menemukan bahwa siswa kelas V menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam belajar kognitif setelah menerapkan model pembelajaran dan pengajaran kontekstual yang dibantu oleh Kahoot. Dalam pembahasan ini, hasil penelitian akan dijelaskan secara rinci. Berikut ini adalah ringkasan menyeluruh dari hasil penelitian dan analisis peneliti:



Gambar 2 Perbandingan Nilai Hasil belajar Kognitif

1. Pra Siklus

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang bervariasi, terutama dalam hal penerapan model pembelajaran, dan bahwa guru tidak menggunakan media pembelajaran secara efektif. Guru tidak tahu cara memilih media pembelajaran yang tepat dan tidak kreatif dalam membuat media yang menarik, sehingga siswa tidak tertarik dengan pelajaran matematika (Ayu et al., 2021). Hasil belajar siswa tentang materi pecahan juga menunjukkan bahwa sejumlah besar siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa dari 12 siswa, 8 (67%) belum mencapai ketuntasan belajar dan 4 siswa (33%) mencapai ketuntasan belajar. Siswa menjadi jenuh selama proses pembelajaran, yang menyebabkan hasil belajar kognitif ini menjadi buruk, serta kurangnya keinginan siswa untuk mempelajari materi pecahan di matematika

2. Siklus 1

Siklus I dimulai pada hari Selasa, 27 Mei 2025, dan menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan bantuan media Kahoot. Pembelajaran kontekstual menciptakan suasana belajar yang lebih relevan dan bermakna. Untuk mencapai tujuan ini, guru memulai kegiatan pembelajaran dengan mengikuti tahapan-tahapan

dalam model pembelajaran kontekstual dan mengaitkan konsep pecahan dengan situasi kehidupan nyata yang relevan bagi siswa (Hidayati & Kumalasari, 2023).

Penggunaan media kahoot dapat meningkatkan antusias siswa. Materi yang disampaikan melalui media Kahoot disusun secara menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Ardiansyah (2020), media Kahoot terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan media ini juga membantu siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam menyimak penjelasan dari guru. Sesuai dengan pendapat Ulhaq *et al.*, (2024), pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Penerapan media oleh guru berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi sekaligus membantu siswa dalam memahami pelajaran. Selain itu, tampilan dan cara penyampaian materi yang menarik melalui Kahoot mampu mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kahoot ini dilihat dari hasil pembelajaran yang berperan sebagai indikator utama dalam mengevaluasi kemajuan akademik siswa baik dalam aspek perubahan tingkah laku maupun melalui perkembangan kemampuan kognitif siswa (Wisuda *et al.*, 2021). Siswa belajar lebih baik setelah model *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh media Kahoot diterapkan. Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70, dengan 7 siswa (58%) mencapai ketuntasan, sementara 5 siswa (42%) masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa saat menyimak pelajaran, yang menyebabkan materi yang disampaikan tidak dipahami dengan baik.

3. Siklus 2

Pada siklus kedua, pembelajaran dimulai pada Senin, 4 Juni 2025, dengan alur pembelajaran yang sama seperti siklus pertama. Perbaikan dilakukan dengan guru mengarahkan dan membimbing lebih lanjut kepada siswa yang belum mencapai nilai tuntas dan memberikan bantuan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan memahami materi

Pada tahap ini, media Kahoot juga mengalami perbaikan guna lebih melatih fokus belajar siswa yang masih belum optimal. Setiap kali materi selesai disampaikan, kuis Kahoot digunakan untuk memperbaiki fokus siswa. Tujuan dari strategi ini adalah untuk membantu siswa tetap fokus dan memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, di akhir pembelajaran, diberikan kuis yang dirancang Kompetisi yang tercipta melalui fitur skor dan podium pada Kahoot mendorong siswa untuk lebih antusias dalam meraih hasil terbaik.

Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari 12 siswa, 10 memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,5, dan tingkat ketuntasan belajar mencapai 83%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media Kahoot meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam materi pecahan.

Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan ketuntasan 83%. Peningkatan ini sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian dan menunjukkan bahwa presentase keberhasilan masih berada di atas target yang telah ditentukan, yaitu 80%. Hasil belajar kognitif ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh media Kahoot telah berhasil.

Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan hasil di siklus sebelumnya dan siklus I. Dengan menggunakan model pembelajaran kontekstual dan pelatihan dengan bantuan media Kahoot, hasil penelitian di siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran di

siklus ini telah berhasil mencapai target ketuntasan hasil belajar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak diperlukan pelaksanaan siklus lanjutan (siklus III). Hasil Siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif dan ketercapaian kompetensi siswa lebih baik dengan strategi pembelajaran yang diterapkan. Ini terutama berlaku untuk materi pecahan

4. Aktivitas Siswa dan Guru Dalam Pembelajaran

Siswa secara keseluruhan dapat mengikuti pembelajaran dalam modul yang telah ditetapkan, berdasarkan data yang dikumpulkan selama siklus I. Siswa menunjukkan sangat terlibat dalam penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan media Kahoot yang digunakan. Siswa aktif bertanya dan menyampaikan pendapat, tetapi beberapa siswa kurang berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok.

Siklus I memiliki 65,7% siswa aktif dalam pelajaran, yang menunjukkan bahwa mereka adalah siswa yang baik. Aktivitas guru dalam pembelajaran siklus I mencapai 76,3% yang artinya guru baik dalam melakukan pembelajaran sesuai dengan acuan modul yang sudah dirancang namun masih terdapat kekurangan dalam aktivitas guru yang kurang maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dan guru masih membutuhkan peningkatan dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan evaluasi siklus I dilanjutkan pada pembelajaran siklus II, pada siklus II ini kekurangan di perbaiki agar tidak terjadi kesalahan yang sama. Diberikan kuis pada siklus II ini membuat siswa menjadi antusias tinggi dan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap pembelajaran. Guru menekankan kegiatan mengelola kelas dan bekerja sama dengan siswa untuk menemukan hal baru. Selama pembelajaran siklus II berlangsung aktivitas siswa dan guru menunjukkan peningkatan menjadi 100%.

SIMPULAN

1. Dengan menggunakan media Kahoot untuk materi pecahan, dan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan proses dan hasil pembelajaran siswa. Model ini secara nyata meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa tentang konsep pecahan. Siswa lebih mudah memahami materi jika diberikan informasi yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Ini karena mereka memiliki kemampuan untuk mengaitkan informasi baru dengan pengalaman mereka sendiri.
2. Pada tahap pra siklus, ditemukan bahwa dari 12 siswa, 8 (67%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 4 (33%) memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata sebesar 70. Pada siklus I, hasil belajar kognitif siswa meningkat. Jumlah siswa yang mencapai nilai di atas KKM meningkat menjadi 7 siswa, atau 58%, dengan nilai rata-rata 70. Namun, ada 5 siswa, atau 42%, yang belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus kedua, hasil belajar kognitif 10 siswa, atau 83%, berhasil mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa menerapkan model *Contextual Teaching and Learning* dengan bantuan media Kahoot telah berhasil meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. 'Ulhaq, Z. A. A. D., Listiani, I., & Prasasti, P. A. T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papinka Untuk Memberdayakan Motivasi Belajar Siswa Kelas 1 pada Pembelajaran Matematika Operasi Hitung di SDN 03 Madiun Lor. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 821. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3458>
2. Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *Jurnal Matematika Ilmiah*, 2507(February), 1-9.

3. Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 9. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11759>
4. Ayu, S., Ardianti, D. S., & Wanabuliandari, S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1611–1622.
5. Damayanti, R., & Afriansyah, E. A. (2018). Perbandingan Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara Contextual Teaching and Learning dan Problem Based Learning. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 7(1), 30. <https://doi.org/10.25273/jipm.v7i1.3078>
6. Fauzi, L. M. (2018). Identifikasi Kesulitan Dalam Memecahkan Masalah Matematika. *JIPMat*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2286>
7. Ginanjar, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. www.jurnal.uniga.ac.id
8. Hidayati, D. N., & Kumalasari, G. (2023). Definisi Pembelajaran Kontekstual Pada Pembelajaran IPA di Kelas IV SD Negeri Pengerjo 2. *Elementary and Childhood Education*, 4(2), 51–58.
9. Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor Penyebab Menurunnya Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
10. Ilahiyah, N., Yandari, I. A. V., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di Sd. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 49–63. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4127>
11. Kumalasari, D. O., Samsiyah, N., & Pujiati, W. (2023). Implementasi Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sd N Pilangkenceng 01 Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 5561–5573.
12. Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
13. Nugroho, R. A. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Pada Materi Pecahan Ditinjau Dari Pemecahan Masalah Polya. *Electronic Thesis and Dissertations Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–11. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/52540>
14. Pajarwati, A., Pranata, O. H., & Ganda, N. (2019). Penggunaan Media Kartu Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Membandingkan Pecahan. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 90–100. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
15. Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>
16. Simaremare, J. A., & Purba, N. (2021). *Metode kooperatif learning tipe jigsaw dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar bahasa Indonesia*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
17. Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). Pengaruh penggunaan metode pembelajaran bermain terhadap hasil belajar matematika siswa materi pokok pecahan di kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang. *Jurnal Bina Gogik*, 3(1), 35–42. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/26>
18. Wisuda, G. S., Rudyanto, H. erik, & Hadi, F. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 8684–8694.

