

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan pembelajaran yang berasal dari pengalaman di semua aspek yang berlangsung sepanjang hidup. Pendidikan adalah segala pengalaman hidup yang sangat berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan hidup individu.<sup>1</sup> Pendidikan mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjalani kehidupannya sendiri, mengendalikan potensi fisik dan mentalnya, setelah pendidik memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengetahui masanya sambil mengejar mimpinya.<sup>2</sup>

Pendidikan adalah sebuah usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk setiap manusia bisa mencapai satu tahapan tertentu di dalam kehidupannya, yakni tercapainya suatu kebahagiaan baik secara lahir atau batin.<sup>3</sup> Tujuan pendidikan nasional Indonesia tercermin dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 BAB II Pasal 3 disebutkan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif,

---

<sup>1</sup> Abdul Kadir dan dkk, *Dasa-dasar Pendidikan* (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2012), 59.

<sup>2</sup> Dr. Rahmat Hidayat dkk, *Ilmu Pendidikan “Konsep,Teori dan Aplikasinya”* (Medan: LPPPI, 2019), 23.

<sup>3</sup> Yusuf Munir, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Kampus IAIN Palopo, 2018), 29.

mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>4</sup>

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan karena hanya melalui pendidikan manusia dapat dilihat sebagai makhluk mulia yang meningkatkan potensi fundamentalnya dan pahala Tuhan Yang Maha Esa. Jika mengabaikannya, umat manusia akan kehilangan identitasnya. Sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an dalam Surat Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ  
وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Dalam ayat ini Allah swt menaikkan derajat hamba-Nya yang beriman dan yang berpengetahuan ditinggikan derajat-Nya. Oleh karena itu manusia harus menjaga dan memperjuangkan ilmu serta iman.

Dalam mencapai tujuan pendidikan, pendidik tidak sekedar dipaksa untuk memahami materi saja, melainkan pendidik harus kreatif dalam menata kelas saat kegiatan belajar berlangsung. Pendidik juga dituntut untuk melihat kekurangan yang dimiliki peserta didik dan mengevaluasi kekurangan pembelajaran sehingga memperbaiki untuk pembelajaran berikutnya. Kebanyakan pendidik masih menggunakan konsep yang monoton, sehingga membuat peserta didik menjadi jenuh dan bosan, terutama pada pembelajaran Matematika.

Matematika adalah bidang ilmu pengetahuan yang sifatnya universal. Keberadaannya dalam kehidupan sangat dibutuhkan seiring dengan perubahan

---

<sup>4</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bab II Pasal 3, h. 3

zaman pada saat ini, karena tidak ada aktivitas yang lepas dari namanya Matematika. Matematika disebut sebagai ratunya ilmu pengetahuan. Disebut “Ratu” karena, dalam berkembangnya matematika tidak ketergantungan dengan ilmu lain. Akan tetapi Matematika senantiasa memberi fasilitas ke ilmu pengetahuan lainnya untuk meningkatkan diri, teori, terlebih pengaplikasiannya<sup>5</sup>. Karena melihat kondisi pandemi sekarang saat ini kita dipaksa untuk belajar secara Daring. Makanya perlu media yang mendukung agar bertambah minat peserta didik untuk belajar Matematika.

Aritmatika merupakan sebagian komponen dari matematika yang memiliki makna sebagai ilmu hitung. Kata “Sosial” bisa didefinisikan untuk segala yang berkaitan dengan kemasyarakatan. Jadi, pengertian Aritmatika Sosial adalah sebagian komponen dari Matematika dimana membahas tentang perhitungan yang dipakai masyarakat untuk bertransaksi.<sup>6</sup> Agar pembelajaran pada materi ini dapat dipahami oleh peserta didik maka pendidik harus kreatif dalam menggunakan strategi, model, atau media untuk kelancaran proses pembelajaran.

Model Pembelajaran Kontesktual merupakan suatu konsep belajar yang berfokus pada proses pemahaman peserta didik dengan materi yang dihubungkan dengan masalah keseharian. Sehingga dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dengan menggunakan konsep masalah dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>5</sup> Kamarullah, “Pendidikan Matematika di Sekolah Kita,” *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 1, no. 1 (2017), 22.

<sup>6</sup> Ima Haryanti dan Nafiah Baitul, *Buku Ajar Aritmatika Sosial dan Quis Makker* (Cirebon, t.t.), 2.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keinginan, motivasi, dan memberikan pengaruh positif kepada peserta didik. Media merupakan sebuah perangkat seperti grafis, fotografis, elektronik yang berfungsi untuk memproses, menangkap, serta menyusun kembali informasi visual dan verbal.<sup>7</sup> Apalagi didukungnya dengan Teknologi yang sudah berkembang sangat pesat, dan pastinya Media pembelajaran pun juga makin berkembang dari waktu ke waktu. Salah satu media pembelajaran di saat pandemi sekarang ini adalah menggunakan Aplikasi *Virtual Meeting* atau pembelajaran secara *online*.

Aplikasi *Gather Town* merupakan salah satu aplikasi *virtual meeting* seperti Platform yang sudah marak digunakan oleh masyarakat yaitu, *ZOOM* dan *Google Meet*. *Gather Town* merupakan sebuah *software* yang mengkombinasikan peta 2 dimensi dengan panggilan video, dimana pengguna dapat berinteraksi seperti di kehidupan nyata baik dari segi fitur yang disajikan seperti avatar yang digunakan untuk berinteraksi seperti berbicara biasa ataupun dengan menggunakan video, dan juga objek yang menarik seperti suasana tempat yang bisa diatur sesuai keinginan si penggunanya, objek benda yang bisa digunakan maupun didengarkan saja. Dari desain dan grafis yang ada di aplikasi ini seperti permainan digital jaman dahulu yaitu *Harvest Moon* dengan kualitas gambar *8bit*<sup>8</sup>. Aplikasi ini dapat menjadi solusi kepada pendidik khususnya pada pembelajaran matematika diharapkan agar peserta didik lebih bersemangat dan dapat meningkatkan hasil belajar pada mempelajari matematika.

---

<sup>7</sup> Prof.Dr.Azhar Arsyad,M.A, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

<sup>8</sup> Naili Zahrotun Arifah, dkk, "Prinsip Pembelajaran Dengan Platform Gather Town Sebagai Lankah Recovery Pendidikam di Era VUCA" (Semarang, UNS, 2022), 101.

Efektivitas hasil belajar ditinjau dari hasil proses selama pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran berupa Aplikasi *virtual meet* yaitu *Gather Town* pada materi aritmatika sosial, diharapkan dapat menjadi sarana untuk mendongkrak hasil belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara untuk observasi awal pada tanggal 15 November 2021, bahwa ibu Melda, S.Pd. sebagai guru penggerak di SMP Negeri 3 Banjarmasin, dari hasil wawancara tersebut beliau mengungkapkan bahwa penelitian ini merupakan sebuah inovasi baru dan menjadi terobosan baru terhadap pembelajaran matematika secara daring dimasa pandemi sekarang.

Jadi dari uraian di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Gather Town Dalam Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022”***.

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VII D sebelum menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada Materi Aritmatika Sosial ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas VII D sesudah menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada Materi Aritmatika Sosial ?
3. Apakah penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual efektif terhadap hasil belajar pada materi Aritmatika sosial di kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022 ?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VII D sebelum menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada Materi Aritmatika Sosial.
2. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VII D sesudah menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada Materi Aritmatika Sosial.
3. Untuk mengetahui penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual efektif terhadap hasil belajar pada materi Aritmatika sosial di kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022.

**D. Signifikansi Penelitian**

Semoga dari hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi yang bermanfaat, baik dari segi teoritis ataupun dari segi praktis dan macam-macam pihak lainnya, yakni:

1. Teoritis

Semoga dari hasil penelitian ini bisa memberi segudang manfaat untuk berkembangnya ilmu kependidikan serta terkhusus kepada pendidik matematika.

## 2. Praktis

### a. Peserta didik

Peserta didik dapat mengekspresikan fikirannya dan merasa tidak bosan dalam belajar matematika.

### b. Pendidik

Dari hasil penelitian tersebut semoga mampu digunakan menjadi referensi bagi para pendidik terutama pelajaran matematika, serta dapat dijadikan media pembelajaran jika tidak dapat berhadir di sekolah (*Online*) karena di masa pandemi yang terjadi sekarang.

### c. Sekolah

Dari hasil penelitian tersebut bisa dipergunakan menjadi referensi bagi kepala sekolah untuk mensosialisasikan kepada para pendidik agar dapat memaksimalkan teknologi terutama pelajaran Matematika agar tidak monoton, terutama dalam penggunaan teknologi yang sudah berkembang pesat dan bisa dipakai dalam berbagai Bidang Pelajaran.

### d. Peneliti

Dari hasil penelitian tersebut diupayakan untuk meningkatkan serta memperbaiki kualitas belajar matematika.

## E. Definisi Operasional

### 1. Definisi Operasional

Untuk memudahkan dan juga agar tidak terjadi kesalahpahaman terkait judul yang dicantumkan peneliti, maka peneliti mencantumkan apasaja aspek yang dijadikan sasaran dalam pembahasan penelitian. Aspek-aspek yang dipakai dalam pembahasan yakni :

#### a. Efektif

Efektif yakni kondisi untuk menentukan tujuan yang ingin dicapai dari segi sarana dan prasarana yang digunakan, dan juga dibarengi potensi tiap individu, dengan demikian tujuan yang diharapkan dapat dengan mudah dicapai.<sup>9</sup> Pembelajaran dikatakan efektif dalam pembelajaran ini adalah keefektifan penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar pada materi aritmatika sosial di kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin. Hasil belajar peserta didik dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik yang ditinjau dari hasil *Pretest* dan *Posttests*.

#### b. Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk menyampaikan atau menyebarluaskan berupa ide, gagasan, pesan, dan informasi. Jika media tersebut memuat pesan-pesan berunsur pendidikan maka disebut dengan Media Pembelajaran.<sup>10</sup> Jadi media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah Aplikasi *Gather Town*.

#### c. *Gather Town*

---

<sup>9</sup> Sosilo Mayoto, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: BPRT, 1999), 4.

<sup>10</sup> Rhodatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2.

*Gather Town* adalah sebuah platform yang menggabungkan *video call* dan peta 2D, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi seperti di kehidupan nyata baik dari segi fitur yang disajikan seperti avatar yang digunakan untuk berinteraksi seperti berbicara biasa ataupun dengan menggunakan video, dan juga objek yang menarik seperti suasana tempat yang bisa diatur sesuai keinginan si penggunanya, objek benda yang bisa digunakan maupun didengarkan saja. Secara tampilan dan konten yang ada di aplikasi ini seperti *video game* jaman dahulu yaitu *Harvest Moon* dengan kualitas gambar *8bit*.<sup>11</sup> Peneliti memilih aplikasi ini dikarenakan kondisi pandemi yang masih belum usai. Dan pembelajaran secara online yang sudah diterapkan saat ini. Diharapkan Aplikasi ini dapat membuat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika.

#### d. Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah suatu model pembelajaran yang mempunyai keterkaitan dengan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup> Langkah-langkah pembelajaran kontekstual ada lima tahapan, antara lain: tujuan pembelajaran, mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan pendidik, menyelesaikan soal dengan berdiskusi, bertanya kepada pendidik dan teman sejawat, dan memberikan kesimpulan diakhir pembelajaran. Model ini dipakai karena keterkaitan dengan materi yang akan diteliti.

#### e. Hasil Belajar

---

<sup>11</sup> Arifah, dkk, "Prinsip Pembelajaran Dengan Platform Gather Town Sebagai Langkah Recovery Pendidikam di Era VUCA," 101.

<sup>12</sup> Emi Ramdani, "Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter," *Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial*, Juni 2018, 4.

Hasil belajar merupakan suatu proses kemampuan oleh peserta didik setelah mengalami pembelajaran.<sup>13</sup> Hasil belajar dapat diambil dari segi berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jadi Hasil Belajar yang ingin diteliti peneliti adalah hasil belajar secara kognitif peserta didik. Karena ditinjau dari hasil pengalaman belajar peserta didik dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk uraian (essay) yang diberikan oleh peneliti.

f. Aritmatika Sosial

Aritmatika Sosial adalah salah satu topik yang ada pada pembelajaran Matematika di tingkatan SMP/MTs sederajat kelas VII semester ganda.

“*Social arithmetic is closely related to modeling mathematical situation from contextual problems*”.<sup>14</sup> Maksudnya aritmatika sosial merupakan permodelan yang berhubungan erat dengan permasalahan sehari-hari .

Adapun sub materi yang akan ditelaah pada penelitian ini antara lain; nilai keseluruhan, nilai jual serta modal, keuntungan serta kerugian, persenan untung serta rugi.

## 2. Lingkup Pembahasan

Demi tidak meluasnya pembahasan pada penelitian ini, maka perlunya batasan dengan mengetahui seberapa Efektifkah Aplikasi *Gather Town* Dalam Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar pada Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII.

---

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 18 (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2014), 22.

<sup>14</sup> Nisa Azzahra dan Tatang Herman, “Students Learning Obstacles In Social Arithmetic,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 1 (2022): 188

## F. Penelitian Terdahulu

Dari berbagai sumber referensi yang dilakukan, ditemukan beberapa kesesuaian dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, antara lain;

1. Penelitian Norhasanah, dengan judul “*Efektivitas Model Pembelajaran Diskursus Multi Representasi Berbantu Aplikasi Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras di Kelas VIII MTs Raudatussyuban Tahun Ajaran 2017/2018*”. Pada hasil penelitiannya data yang diperoleh dari rata-rata, standar deviasi dan varian hasil belajar Matematika siswa. Pada kelas Eksperimen didapat Rata-ratanya 86,87, Standar Deviasinya 8,07, dan Variannya 65,21. Sedangkan pada kelas kontrol didapat rata-ratanya 38,60, Deviasinya 9,69, dan Variannya 94,02. Maka dari selisih yang didapat dari data tersebut bahwa kelas eksperimen memiliki selisih yang cukup signifikan sebesar 18,27. Perbedaan dengan penelitian sekarang adalah media pembelajaran yang digunakan adalah Aplikasi Gather Town dan juga materi yang diujikan adalah Materi Aritmatika Sosial.<sup>15</sup>
2. Penelitian Hilmi Ahmad, yang berjudul “*Efektivitas Metode Pembelajaran Drill Berbantuan Media Wondershare Quiz Creator Pada Materi Pythagoras Kelas VIII MTsN Ampukung Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Pada hasil penelitiannya menunjukkan adanya perbedaan signifikan dengan hasil belajar sebelum dan sesudah melaksanakan proses belajar matematika menggunakan metode drill berbantu *wondershare quiz creator* materi pythagoras kelas VIII

---

<sup>15</sup> Norhasanah, “Efektifitas Model Pembelajaran Diskursus Multi Representasi Berbantuan Aplikasi Geogebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teorema Pythagoras di Kelas VIII MTs Raudatussyuban Tahun Pelajaran 2017/2018” (Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2018), 85.

MTsN Ampukung. Artinya, metode tersebut sangat efektif digunakan. Dengan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan antara lain (1) hasil belajar *posttest* menggunakan metode Drill berbantuan *Wondershare Quiz Creator* dengan tingkatan baik diperoleh nilai 85, (2) Metode pembelajaran drill berbantu media *Wondershare Quiz Creator* sangat efektif digunakan pada materi pythagoras Kelas VIII MTsN Ampukung pada tahun pelajaran 2016/2017.<sup>16</sup> *Perbedaan dengan penelitian sekarang yaitu Menggunakan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Virtual Meet yaitu Gather Town.*

3. Penelitian Nurul Nikmah, yang berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Kuantum Tipe VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika kelas eksperimen berada dikategori tinggi yaitu 78,64, sedangkan di kelas kontrol berada dikategori sedang yaitu 62,36. Kesimpulannya terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar di kelas percobaan dengan kelas pengaruh. Berdasarkan analisis ketuntasan belajar pada kelas percobaan menunjukkan bahwa kegiatan belajar yang telah dilakukan dinyatakan efektif, sedangkan dari kelas pengaruh belum efektif. Maka dari data yang diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kuantum jenis VAK sangat efektif dibanding tanpa menggunakan model

---

<sup>16</sup> Ahmad Hilmi, “Efektivitas Metode Pembelajaran Drill Berbantuan Media Wondershare Quiz Creator Pada Materi Pythagoras Kelas VIII MTsN Ampukung Tahun Pelajaran 2016/2017” (Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2017), 118.

tersebut.<sup>17</sup> Perbedaan penelitian sekarang adalah menggunakan media pembelajaran berupa Aplikasi *virtual meeting* yaitu Aplikasi *Gather Town*.

4. Pada penelitiannya Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh”. Dari penelitian yang diperoleh, rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan media TTS (teka-teki silang) sangat memuaskan dibanding menggunakan media kartu domino. Keefektifan pada penggunaan media kartu dan TTS terlihat dari antusias dan semangat peserta didik untuk memecahkan masalah dalam memainkan kartu domino dan media TTS. Kedua media tersebut memiliki kesamaan peran sangat efektif dalam proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik.<sup>18</sup>

#### **G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian**

##### 1. Asumsi Dasar

Peneliti memiliki asumsi bahwa :

- a. Peneliti memiliki pengetahuan tentang Aplikasi *Gather Town* dan mampu menggunakan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran materi pada materi Aritmatika sosial
- b. Peneliti mampu mengajarkan materi Aritmatika sosial menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual saat proses pembelajaran

---

<sup>17</sup> Nurul Hikmah, “Efektivitas Model Pembelajaran Kuantum Tipe VAK (Visualization, Auditory, Kinesthetic) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2016/2017” (Banjarmasin, UIN Antasari Banjarmasin, 2017), 112

<sup>18</sup> Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar, “Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh,” *Lantanida Jurnal* 6, no. 1 (2018),

- c. Peserta didik memiliki fasilitas seperti *smartphone/* laptop untuk berlangsungnya kegiatan proses pembelajaran
- d. Setiap peserta didik mempunyai kemampuan dasar, tingkat kecerdasan dan usia relatif sama.
- e. Alat yang digunakan untuk evaluasi dalam memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

## 2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

H<sub>1</sub> : Penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual tidak efektif terhadap hasil belajar pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 3 Banjarmasin.

H<sub>0</sub> : Pengguna Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual efektif terhadap hasil belajar pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 3 Banjarmasin.

## H. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka dari itu peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I yakni pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional serta lingkup pembahasannya, penelitian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis, dan sistematika Penulisan.

BAB II yakni kajian teori yang berisikan definisi teoritik dan juga tinjauan teoritik.

BAB III yakni metode penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, pesain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik dan instrumen pengumpulan data, desain pengukuran, dan teknik analisis data.

BAB IV yakni penyajian data dan analisi yang berisikan hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V yakni Penutup yang berisikan simpulan dan saran.