

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat dinantikan membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Era digitalisasi yang sekarang lebih maju disebut era revolusi industri 4.0, telah merambah ke berbagai sektor termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Berbagai macam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai aplikasi pembelajaran menarik baik gratis maupun berbayar sudah tersedia untuk bisa dimanfaatkan maksimal bagi generasi milenial. Penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat vital oleh masyarakat, sehingga perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan maju serta mendapat minat yang sangat baik oleh masyarakat. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan. Salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017). Penggunaan smartphone dan internet yang seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya pada dunia pendidikan, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi. Maka dari itu proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Kegiatan guru dan siswa yang banyak kegiatannya menggunakan media komputer dan internet

di sekolah (Maghfiroh, Kirom, & Munif, 2018).

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya (Mulyati & Evendi, 2020). Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit. Sampai saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dan merasa takut untuk belajar matematika. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton ataupun karena tidak begitu menyenangkannya belajar matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang sudah ada dan sudah disediakan oleh pihak ketiga. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai aplikasi pembelajaran *Quizizz* yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Pertidaksamaan linear satu variabel (PtLSV) merupakan satu diantara materi penting dikarenakan konsep dari materi ini menjadi salah satu dasar untuk memahami materi pada jenjang berikutnya yang lebih tinggi, sehingga siswa dituntut untuk menguasai konsep dalam materi ini (Mariyam, Nindy & Rika, 2018). Namun pada kenyataannya siswa kurang paham bahkan cenderung keliru ketika diminta untuk menyatakan model matematika dari suatu permasalahan yang berkaitan dengan PtLSV. Selain itu, fakta yang terjadi adalah kesulitan siswa dalam memahami materi

matematika karena kemampuan bernalarnya belum berkembang dengan baik, hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang tidak mendukung atau memfasilitasi berkembangnya kemampuan tersebut (Mariyam dan Wahyuni, 2016). Game *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba., 2019). Implementasi menggunakan Game *Quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas.

Aplikasi kuis online *Quizizz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik.

Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Lasia Agustina, 2019).

Pada saat melakukan penelitian di SMP Al Amin Surabaya peneliti melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran di masa pandemi covid-19 yang diterapkan oleh SMP Al Amin Surabaya adalah memanfaatkan berbagai aplikasi media pembelajaran daring yakni *Google meet* dan *Microsoft Power Point*. *Google Meet* dipilih sebagai alternatif tatap muka secara daring dan dengan berbantuan aplikasi media *Microsoft Power point* digunakan sebagai sarana mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian difokuskan kepada bagaimana menjadikan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar. Sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas. Perlu adanya penyesuaian media pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui “**Pengaruh Implementasi Media kuis Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kelas VII di SMP Al Amin Surabaya**”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas perlu adanya pembatasan masalah untuk memfokuskan pada objek penelitian. Penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII D SMP Al Amin Surabaya.
2. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.
3. Materi yang diajarkan adalah Pertidaksamaan Linier Satu Variabel.
4. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar dan Motivasi Siswa. Hasil belajar matematika siswa berupa test. Peningkatan motivasi siswa berupa instrumen pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran Pertidaksamaan Linier Satu Variabel.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh implementasi media kuis interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi pertidaksamaan linier satu variabel di SMP Al Amin Surabaya?
2. Apakah ada pengaruh implementasi media kuis interaktif *quizizz* terhadap motivasi siswa kelas VII pada materi pertidaksamaan linier satu variabel di SMP Al Amin Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Ada tidaknya pengaruh implementasi media kuis

interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi pertidaksamaan linier satu variabel di SMP Al Amin Surabaya.

2. Ada tidaknya pengaruh implementasi media kuis interaktif *quizizz* terhadap Motivasi siswa kelas VII pada materi pertidaksamaan linier satu variabel di SMP Al Amin Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentu memiliki beberapa manfaat diantaranya :

1. Bagi Guru

Guru dapat mengetahui pengaruh implementasi media kuis interaktif *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi pertidaksamaan linier satu variabel. Sehingga implementasi media kuis interaktif *quizizz* dapat menjadi bahan masukkan dalam memilih media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar.

2. Bagi Sekolah

Hasil Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah terutama untuk sekolah yang menjalankan kurikulum 2013. Dan dapat digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik. Serta memberikan informasi terkait media pembelajaran yang tetap dapat digunakan saat masa pandemi covid-19.

3. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan, memotivasi, dan keterampilan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Serta melatih siswa agar berfikir kreatif dalam menyelesaikan masalah. Dengan terlatihnya peserta didik dalam belajar maka dapat memberikan pengalaman tersendiri dalam upaya menyelesaikan masalah. Dengan media kuis interaktif *Quizizz* dapat memacu motivasi belajar peserta didik yang lebih baik.