

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya sadar dalam mempersiapkan generasi muda dalam menyambut, menghadapi perubahan dan perkembangan zaman di era global. Pendidikan dapat diperoleh dari proses pembelajaran langsung di kelas maupun secara tidak langsung pada kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang baik mampu mengasah anak dalam kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari tiga tahapan diantaranya ialah tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Perencanaan pembelajaran merupakan salah satu tahapan yang dilakukan sebelum proses pembelajaran itu sendiri, dimana pada proses perencanaan pembelajaran ini merupakan suatu proses dalam menggambarkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode maupun strategi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa selama proses pembelajaran. Tahapan pembelajaran dipandang sebagai proses perubahan tingkah laku siswa sedangkan evaluasi merupakan suatu proses dalam mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Tahap pelaksanaan yang baik akan mampu memberikan hasil gambaran tentang kualitas pembelajaran yang nantinya mampu membantu pendidik dalam merencanakan strategi pembelajaran.

Pandemi COVID-19 merupakan wabah penyakit yang telah merubah sistem pembelajaran yang sedianya dilakukan secara offline, kini dilakukan secara online. Hampir 2 tahun pandemi COVID-19 melanda di berbagai Negara termasuk Indonesia, dan seiring dengan perubahan dan percepatan pemerintah dalam menangani kasus COVID-19 di Indonesia, kini perlahan mulai diberlakukannya “*new normal*” dengan tetap menjaga protokol kesehatan sesuai anjuran pemerintah. Dimana dalam penyesuaian kondisi pandemi dengan “*new normal*” yang akan dijalankan masyarakat, menjadikan pembelajaran tatap muka pada masa *new normal* sebagai polemik yang masih terus menerima pro dan kontra. Bahkan ada kesalahpahaman yang berkembang di masyarakat, seolah-olah pemerintah akan membuka sekolah seperti halnya di saat normal sebelum adanya pandemi.

Pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas sendiri merupakan sebuah kebijakan yang dilaksanakan pada satuan pendidikan yang tertuang dalam SKB Empat Menteri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 yang akan dilaksanakan melalui 2 fase yaitu masa transisi dan masa kebiasaan baru. Pembelajaran tatap muka terbatas ini mengharuskan siswa dalam beradaptasi kembali dengan teman – teman, guru dan proses pembelajaran yang berlangsung dalam kelas. Oleh karena itu guru dituntut kembali dalam membuat suatu pembelajaran yang menarik agar siswa mampu beradaptasi kembali dengan segala keadaan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Adapun solusi yang ditawarkan dari permasalahan diatas ialah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam keberlangsungan dan keberhasilan pembelajaran tatap muka

terbatas, menurut Asya (Rasman, 2021) manfaat dari penggunaan media dalam kegiatan dan proses pembelajaran adalah memperbanyak pemahaman siswa dalam suatu materi, sehingga siswa memiliki banyak pilihan sesuai dengan ciri – ciri atau kebutuhan mereka.

Media pembelajaran merupakan media atau alat yang digunakan dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran maupun dalam mengevaluasi hasil belajar siswa, dimana penggunaan media pembelajaran tidak mengurangi efektivitas dalam proses pembelajaran. (Pratiwi & Kurniawan, 2013) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat – alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dari guru menuju ke siswa, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media pembelajaran yang bisa digunakan sangat beragam, diantaranya *Google Classroom*, *Zoom*, *Quizizz* dan lain-lain.

Salah satu penelitian tentang pengaruh penggunaan media aplikasi Quizizz terhadap pencapaian akurasi belajar matematika di SD Negeri Karang Sari kelas V yang telah dilakukan oleh (Lindasari & Arnidha, 2022), hasil menunjukkan adanya pengaruh media aplikasi Quizizz terhadap pencapaian akurasi evaluasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di masa proses pembelajaran daring dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa, serta respon siswa selama proses pembelajaran.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Pertiwi, 2021), mengenai pengaruh game edukasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa

di SMA YADIKA 6 Pondok Aren kelas XI MIPA menunjukkan hasil analisis data penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika menunjukkan data berdistribusi normal dan berkontribusi yang positif signifikan. Hasil pengujian data antara dua variable diperoleh nilai yang lebih kecil dari probabilitas sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh *game* edukasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika siswa dilihat dari nilai skor motivasi kelas eksperimen lebih tinggi dari skor motivasi kelas kontrol.

Penelitian oleh (Mulyati & Evendi, 2020) mengenai pembelajaran matematika melalui media game Quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kuis online *Quizizz* pada materi teorema Phytagoras mampu meningkatkan pemahaman siswa dilihat dari peningkatan nilai rata – rata post test hasil belajar siswa. Namun kekurangan pada penelitian ini ialah media pembelajaran tidak dapat diakses bila jaringan internet kurang memadai.

Dari permasalahan pemaparan diatas, maka dapat dikatakan bahwa suatu media pembelajaran mampu membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran maupun mengevaluasi hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Salah satu media pembelajaran yang mampu mengukur serta menarik minat siswa yaitu dengan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat dikatakan mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa jika prestasi belajar yang diperoleh meningkat dengan baik membuktikan bahwa motivasi belajar siswa meningkat. Berdasarkan pemaparan tersebut, dipandang perlu untuk melakukan penelitian “**Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja**”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin di capai adalah

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 4 Singaraja.

1.4. Manfaat Penelitian

Dari hasil studi ini pada umumnya diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan maupun menjadi referensi penelitian pada khususnya, serta dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka mengembangkan penelitian yang hampir sama.

1. Bagi Siswa

Dengan studi ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran matematika.

2. Bagi Guru Matematika

Dengan studi ini, guru bisa mengetahui media pembelajaran yang mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan memudahkan bagi guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa seperti aplikasi Quizizz.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini mampu menambah kepustakaan untuk pembaca serta peneliti yang mengkaji masalah serupa yakni pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

1.5. Asumsi penelitian dan keterbatasan penelitian

1.5.1. Asumsi penelitian

Pada penelitian ini ada beberapa asumsi yang digunakan sebagai landasan berpikir dimana asumsi itu diyakini kebenarannya yaitu nilai ulangan umum semester genap pada mata pelajaran matematika siswa kelas X SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2021/2022 dijadikan pedoman dalam menguji kesetaraan kelompok – kelompok siswa mencerminkan kemampuan siswa

sesungguhnya. Adapun dasar asumsi ini adalah nilai ulangan umum semester genap siswa merupakan nilai murni yang di peroleh siswa yang mencerminkan penguasaan siswa dalam suatu pokok atau sub pokok bahasan tertentu dan merupakan hasil evaluasi akumulatif terhadap segenap kemampuan siswa.

1.5.2. Keterbatasan penelitian

Karena keterbatasan biaya, waktu dan tenaga, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1. Populasi pada penelitian ini hanya terbatas pada siswa kelas XI MIPA di SMA Negeri 4 Singaraja.
2. Pada penelitian ini yang diselidiki hanya terbatas pada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

1.6. Definisi Operasional

Guna menghindari asumsi yang salah terkait istilah pada tulisan ini, perlu diberikan definisi dari beberapa istilah berikut.

1.6.1. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan web tool untuk membuat permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam pembelajaran di kelas. Selain itu Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, seperti kuis. Kuis interaktif yang dibuat pada aplikasi Quizizz

memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

1.6.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah merupakan serangkaian daya penggerak yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri pembelajar untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Pada umumnya motivasi belajar dapat dirangsang oleh beberapa faktor internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi motivasi belajar yakni minat, ekspektasi belajar, dan tujuan belajar, sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan keluarga dan lingkungan sosial.

1.6.3. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil dari proses kegiatan pembelajaran yang dicapai oleh peserta didik berdasarkan kemampuan atau usaha dalam melaksanakan proses pembelajaran dinyatakan dalam bentuk angka atau huruf. Pada umumnya pengukuran prestasi belajar dilakukan dengan cara memberikan tes yang mempunyai fungsi untuk mengukur kemampuan siswa setelah proses pembelajaran diberikan.

1.6.4. Pembelajaran Model Problem Based Learning

Pembelajaran model problem based learning adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, serta menuntut peserta didik untuk terampil dalam memecahkan suatu permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari – hari. Pembelajaran matematika dengan menggunakan model problem based learning ini mampu mendorong peserta didik untuk belajar dalam

menyelesaikan permasalahan pada matematika dengan mengkaitkan permasalahan dengan kehidupan sehari – hari.

