

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam bidang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika juga merupakan salah satu ilmu yang berkembang seiring kemajuan teknologi, dengan demikian pendidikan matematika memainkan peranan yang sangat strategis dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Mengingat pentingnya peranan matematika dalam kehidupan dan perkembangan pengetahuan, sudah sepantasnya konsep-konsep matematika dikuasai dengan baik oleh siswa seperti yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran itu sendiri. Akan tetapi matematika sering dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang cukup sulit bagi sebagian siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil prestasi belajar matematika yang dimiliki siswa.

Prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam belajar, yang menunjukkan taraf kemampuan siswa dalam mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan, sesuai dengan Oemar Hamalik (dalam Firdianti (2018) prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku siswa yang di harapkan setelah melakukan proses pembelajaran.

Prestasi belajar ini sering dicerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil tidaknya siswa belajar. Nilai merupakan hasil dari pembelajaran yang didapatkan siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Oleh karena itu hal terpenting yang harus diperhatikan adalah bagaimana seorang guru merancang suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat secara aktif membangun pengetahuannya sendiri, mengkomunikasikan gagasan-gagasan untuk menyelesaikan permasalahan dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari apa yang mereka pelajari dan memperoleh hasil yang memuaskan setelah melakukan proses pembelajaran tersebut, hal ini menurut Dantes (dalam Jayantika et al., 2013) bahwa pembelajaran pada hakekatnya merupakan inti dari proses secara keseluruhan. Seorang guru dituntut harus mampu membuat siswa belajar serta mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kondisi siswa di lapangan. Dalam merancang pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan tujuan diselenggarakannya pembelajaran itu sendiri, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Kenyataan di lapangan menunjukkan guru sudah menerapkan pembelajaran yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah, namun hasil pembelajaran matematika tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan. Sampai saat ini juga masih ada siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Anggapan ini menyebabkan siswa malas mempelajari matematika sehingga prestasi belajar yang dicapai kurang maksimal. Siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kerambitan juga memiliki

masalah terhadap prestasi belajar matematika. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) matematika yang dicapai oleh kelas tersebut yang diperlihatkan pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1
Data hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) XI IPS 2 SMA Negeri 1
Kerambitan

Jenis Nilai	Rata-rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM (70)
PAS	25,5	5	60	100%

(Sumber : Arsip Nilai Matematika Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kerambitan)

Data pada Tabel 1.1 menunjukkan bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa belum mencapai standar yang ditetapkan karena seluruh nilai siswa masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata PAS siswa kelas XI IPS 2 semester ganjil tahun ajaran 2019/2020 dengan siswa yang berjumlah 28 orang yaitu 25,5 sedangkan siswa dikatakan tuntas secara individu jika siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70. Rendahnya rata-rata nilai PAS siswa kelas XI IPS 2 menunjukkan bahwa prestasi belajar pada mata pelajaran matematika belum memenuhi apa yang diharapkan.

Untuk memperoleh gambaran objektif yang menyebabkan rendahnya prestasi belajar matematika siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Kerambitan, peneliti mengumpulkan data di kelas tersebut, mengenai pelaksanaan pembelajaran melalui observasi dan wawancara, wawancara ini penulis lakukan terhadap guru bersangkutan karena guru tersebut lebih tahu bagaimana karakteristik siswanya dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara

menyebutkan bahwa prestasi belajar terhadap matematika masih kurang. Berikut ini adalah beberapa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dilaksanakan sebelum terjadinya pandemic Covid-19, terdapat permasalahan terhadap waktu dalam proses pembelajaran dikarenakan siswa sulit untuk memahami materi yang diajarkan sehingga guru harus menjelaskan materi yang akan di bahas dan oleh karena itu waktu untuk pembahasan soal-soal untuk mengasah pengetahuan siswa sangatlah kurang. Sedangkan Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan pada situasi Covid-19 yang mengharuskan guru untuk melaksanakan pembelajaran secara daring dikarenakan WFH dan BDR mengharuskan untuk sekolah tetap melaksanakan pembelajaran akan tetapi melaksanakan pembelajaran secara daring. Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan guru pada situasi Covid-19 ini adalah guru memberikan penugasan yang berisikan contoh soal beserta soal yang wajib di kerjakan oleh siswa, dan tugas tersebut dikumpulkan pada jadwal pembelajaran minggu selanjutnya. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru melalui penugasan dengan harapan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri dan dapat mengerjakan tugas dengan baik dan benar, akan tetapi proses pembelajaran ini sangat memungkinkan siswa salah atau kurang tepat dalam pemahaman konsep pada materi yang diajarkan dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak tersedianya form diskusi untuk siswa dan guru seperti memberikan pertanyaan terhadap materi yang belum dipahami serta memberikan tanggapan terhadap materi yang telah dipelajari siswa secara

mandiri, sehingga guru tidak mengetahui seberapa tepat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Berdasarkan diagnosis penyebab permasalahan yang dikemukakan di atas, perlu diterapkan pendekatan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, dan pembelajaran dapat dilaksanakan untuk mengatasi pembelajaran belajar mengajar dalam situasi pandemic. Oleh karena itu salah satu cara agar pembelajaran tetap maksimal yaitu dengan menggunakan pembelajaran di era sekarang yang dapat menarik minat siswa. Dari penelitian I. G.P. Sudiarta et al. (2018) bahwa diskusi online mampu menciptakan kemampuan matematika yang sangat signifikan (pemahaman konseptual, kefasihan procedural, kompetensi strategis, penalaran adaptif, disposisi produktif) dan keterampilan komunikasi. Sukawijaya & Sudiarta (2018) menyatakan bahwa ketersediaan teknologi digital canggih telah mengubah pola pikir matematika dan seharusnya efektif dalam pembelajaran matematika. Nurani et al., (2020) membuktikan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* sudah efektif dilakukan pada masa pandemi ini, penelitian dari AN, Sobron, Bayu, Rani, (2019) yang membuktikan bahwa pembelajaran daring *learning* yang menggunakan aplikasi edmodo membawa dampak yang sangat positif bagi siswa. Dilihat dari penelitian Gitariana, I. D. G. W., Suwekan, G., & Suarsana, I. M., (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *online* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa, juga penelitian dari Putra, G. N. Y. M., Suwekan, G., & Suarsana, I. M., (2016)

bahwa prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan *e-learning* berbasis Edmodo lebih baik dari pada siswa yang menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook* serta prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan *e-learning* berbasis *Facebook* lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, begitu pula prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan *e-learning* berbasis Edmodo juga lebih baik dari pada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional, juga Hapsari, A.N., Parwati, N. N., & Suarsana, I. M., (2015) menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah berbantuan web dapat meningkatkan literasi matematika dan prestasi belajar matematika siswa kelas X MIA2 SMA Negeri 2 Singaraja dengan keberhasilan tindakan tercapai setelah dilakukan perbaikan proses pembelajaran dari siklus ke siklus dan juga penelitian dari Dewi, K. A. I. D., Suarsana, I. M., & Juniantari, M., (2020) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis matematika siswa kelas XI SMK Negeri 1 Sawan yang dibelajarkan dengan *e-learning* sebagai suplemen pembelajaran lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Untuk itu dari penelitian diatas agar pembelajaran tetap dapat terlaksanakan dalam situasi pandemi Covid-19 dan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa hendaknya diterapkan pembelajaran yang berbasis teknologi dan dapat menjembatani siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dengan dibantu oleh pemberian bahan ajar yang tepat dan pembelajaran dapat berlangsung dalam situasi ini yaitu pembelajaran daring, pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung dengan memanfaatkan jaringan

internet dimana dalam prosesnya guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung. Dengan pembelajaran berbasis internet berbantuan teknologi untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran daring ini dapat membantu siswa memahami materi yang sulit dipahami pada pembelajaran di kelas karena keterbatasan waktu. Sesuai dengan masalah yang terdapat di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kerambitan maka penulis memandang perlunya diterapkan pembelajaran daring yang sesuai dengan tuntutan pendidikan masa masa pandemi ini.

Pembelajaran daring memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan pembelajaran lain, yaitu bertambahnya jam belajar siswa yang dapat diawasi guru, sehingga pemahaman materi siswa tepat dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dengan secara daring, menurut J.B Carrol (Hasana, 2017) bahwa tingkat penguasaan bahan merupakan fungsi dari waktu yang di gunakan secara bersungguh-sungguh untuk belajar dan waktu yang benar-benar di butuhkan untuk mempelajari bahan pelajaran maka waktu belajar merupakan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa, sehingga dari itu dengan bertambahnya jam belajar siswa yang digunakan secara bersungguh-sungguh dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil penelitian oleh Sudiarta & Sadra (2016) menyatakan bahwa proses pembelajaran secara *online* dengan materi pendukung berupa video yang menarik disediakan di *website* yang dapat diakses oleh siswa kapan saja selama 24 jam. Agar pembelajaran online dapat berjalan efektif dengan tujuan siswa mampu memahami konsep matematika dengan baik, maka dapat di buat video tutorial yang berisikan

konsep matematika (Apsari et al., 2018). Sukawijaya & Sudiarta, (2018) menyatakan adanya penggunaan video tutorial dalam BLE sangat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep atau keterampilan matematika siswa yang cenderung membosankan jika disajikan hanya melalui buku teks atau dijelaskan oleh guru secara tradisional, sehingga dengan hal tersebut adanya video pembelajaran dalam pembelajaran daring menjadi sebuah keharusan untuk menggantikan peran guru, hanya saja dengan video pembelajaran siswa dapat mengulang tentang penjelasan materi untuk dapat memperkuat pemahaman materi siswa perlunya dalam pembelajaran daring menggunakan bahan ajar berupa video dan LKPD untuk melatih kemampuan siswa, di lihat dari permasalahan siswa yang sulit memahami materi dan agar pengetahuan pemahaman materi yang siswa gali secara mandiri tepat sesuai yang guru harapkan.

Pembelajaran memiliki kelebihan yaitu dapat meningkatkan interaksi yang dilakukan siswa satu dengan siswa yang lainnya maupun antara siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran daring dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja yang menjangkau siswa dalam cakupan yang luas dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi, sehingga dari interaksi yang telah siswa lakukan dalam diskusi secara daring dengan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja maka waktu siswa belajar suatu materi sangatlah cukup untuk siswa menyempurnakan pemahaman materi dalam pembelajaran daring sehingga siswa dapat meningkatkan hasil prestasi belajar matematika siswa dan masih banyak lagi keunggulan-keunggulan pembelajaran daring dalam memicu siswa

meningkatkan prestasi belajar matematika yang dimiliki siswa di antara lain seperti pembelajaran daring memberikan metode pembelajaran yang efektif seperti berlatih dengan adanya umpan balik tentang materi yang terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri berdasarkan kebutuhan siswa. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi terutama dalam membantu siswa dan guru terutama dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Dan dalam pembelajaran daring dapat dilakukan dimana dan kapan saja dengan menggunakan bahan ajar seperti video dan LKPD yang dapat diakses dan dipelajari di mana saja dan kapan saja.

Pembelajaran daring dilaksanakan dengan guru difasilitasi oleh platform-platform yang digunakan sebagai media bagi guru untuk melaksanakan belajar mengajar secara daring dengan pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Salah satunya yaitu *schoolology*. *Schoolology* adalah sebuah platform inovatif yang didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio, dan gambar yang dapat menarik minat siswa dan dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial *facebook* dengan tujuan kepentingan pendidikan yang mengarahkan siswa mengaplikasikan penggunaan teknologi dan pembelajaran.

Seperti yang telah dipaparkan di atas mengenai pembelajaran daring yang merupakan pembelajaran langsung melalui teknologi tanpa adanya pertemuan tatap muka dan dalam keunggulan dari pembelajaran daring yang merupakan pemberian metode pembelajaran yang efektif seperti berlatih dengan adanya umpan balik tentang materi yang terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan

dengan belajar mandiri berdasarkan kebutuhan siswa Ghirardini (2011), hal ini berarti siswa membangun pengetahuannya secara mandiri dengan dibantu oleh bahan ajar yang diberikan oleh guru., menurut Oknisih & Wahyuningsih, (2019) menyatakan bahwa penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandirian belajar, karena pembelajaran berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dalam belajar (Kuo et al., 2014). Dan untuk memahami dan menguasai materi yang diajarkan, siswa sangatlah mungkin melakukan kesalahan berulang tanpa mereka tahu penyebabnya atau kesalahan siswa dalam memahami konsep, siswa terkadang melewatkan atau tidak mempelajari hal-hal mendasar, dengan hal itu perlunya peran guru untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sehingga siswa dapat mengevaluasi bagian mana dalam materi tersebut yang belum atau kurang dipahami siswa, untuk itu perlu adanya kuis sesuai dengan Suharsimi. A, (2015) yang menyatakan bahwa fungsi pemberian kuis terbagi menjadi dua yaitu bagi siswa dan bagi guru, fungsi untuk siswa yaitu untuk dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari, sebagai penguatan (*reiforcement*) bagi siswa yang dapat memotivasi siswa, sebagai usaha perbaikan, dan untuk mengetahui hasil dari kuis ini siswa dengan jelas dapat mengetahui bagian mana dari bahan pengajaran yang dirasakan sulit. Untuk fungsi bagi guru yaitu untuk dapat mengetahui sejauh mana bahan yang telah diajarkan dapat diterima oleh siswa dan bahan pelajaran yang belum dikuasi oleh siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Angriani, 2014) penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa

melalui metode pemberian kuis disertai dengan umpan balik. Sehingga pemberian kuis merupakan sebuah strategi yang di implementasikan oleh guru kepada siswa dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, dengan begitu kelemahan dari siswa belajar mandiri dalam pembelajaran daring dapat disempurnakan dengan pemberian kuis. Dengan itu pelaksanaan kuis melalui kemajuan dalam bidang teknologi yaitu dilaksanakan dengan kuis *online* yang dapat digunakan dengan media untuk memfasilitasi pemberian kuis agar siswa lebih tertarik dan berantusias atau semangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dengan diadakannya pembelajaran daring yang dapat memaksimalkan waktu belajar siswa serta kuis secara daring untuk mengukur pengetahuan siswa dan sebagai evaluasi bagi siswa sehingga siswa lebih memanfaatkan waktu belajar dengan baik dan dari hasil evaluasi yang telah diketahui siswa sehingga siswa dapat mengetahui dan memperbaiki serta lebih memahami lagi materi yang belum dikuasai siswa untuk memaksimalkan pengetahuan siswa dan dengan dilaksanakannya pembelajaran daring berbantuan kuis maka prestasi belajar matematika yang dimiliki siswa siswa meningkat, dalam penelitian oleh Utami, (2020) membuktikan bahwa pembelajaran daring sinkronus dengan *Zoom Meeting* berbantuan *Kahoot* dapat menjadi alternatif pembelajaran dalam upaya meningkatkan prestasi belajar matematika, dengan *Kahoot* merupakan media untuk memfasilitasi pemberian kuis secara *online* terhadap siswa, dan dari penelitian Mulyati & Evendi, (2020) menunjukkan bahwa penelitian ini dapat

meningkatkan hasil belajar matematika melalui media *game quizizz*. Dari penelitian diatas maka dengan dilaksanakannya kuis secara daring dengan siswa dapat meninjau perkembangan peringkat setiap siswa sehingga siswa berlomba untuk mendapat peringkat teratas sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan selalu mencermati serta mengerjakan bahan ajar yang diberikan oleh guru, dengan itu kuis dapat mengharuskan siswa untuk membuka, menonton, mengunduh dan mengerjakan LKPD untuk dapat menjawab kuis, tanpa siswa mencermati video dan mengerjakan LKPD maka siswa tidak kan mendapat hasil kuis yang baik dan sebaliknya jika siswa mencermati video dan mengerjakan LKPD serta berdiskusi materi yang telah diberikan maka siswa dapat mengerjakan kuis dengan baik, karena soal pada kuis serupa dengan yang ada pada bahan ajar yang di berikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan alasan, mengapa tindakan pembelajaran daring berbantuan kuis, merupakan solusi terbaik untuk memecahkan masalah yang dihadapi di kelas. pembelajaran daring berbantuan kuis mampu menjadi solusi yang dapat memecahkan masalah yang terjadi di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Kerambitan kerena adanya pembelajaran dengan berbantuan kuis yang di harapkan dapat memberikan waktu belajar lebih untuk siswa sehingga siswa dapat dikskusi secara daring untuk memahami materi secara mandiri dengan baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran daring berbantuan kuis dapat mudah diakses dimana saja dan kapan saja serta dapat menghilangkan jenuh dan bosan siswa pada pembelajaran dengan kegiatan yang sangat bermanfaat yaitu pengerjaan kuis,

agar siswa tau materi yang kurang siswa pahami serta guru dapat mengetahui pemahaman materi siswa dikarenakan dalam pembelajaran daring siswa dituntut agar dapat memahami materi secara mandiri jadi untuk dapat mengevaluasi dan mengetahui pemahaman siswa serta memotivasi siswa agar memaksimalkan waktu belajar matematika dengan baik yaitu diterapkannya pembelajaran daring disempurnakan dengan pemberian kuis secara daring. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti memandang perlu untuk melakukan kajian tentang pembelajaran daring berbantuan kuis dalam upaya meningkatkan prestasi belajar, sehingga peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Daring Berbantuan Kuis Kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Kerambitan”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas melalui penerapan pembelajaran daring berbantuan kuis?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran daring berbantuan kuis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas melalui penerapan pembelajaran daring berbantuan kuis.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran daring berbantuan kuis.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Penerapan pembelajaran daring dengan berbantuan kuis selama pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran pada kondisi tertentu seperti pandemic sekarang ini yang mengharuskan siswa untuk belajar dari rumah sehingga pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih bervariasi.

3. Bagi Sekolah

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SMA Negeri 1 Kerambitan.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dan pengetahuan di bidang pengelolaan kelas, pengambilan keputusan, dan pemilihan pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas nantinya. Berbekal dari pengalaman ini diharapkan nantinya saat peneliti menjadi tenaga pengajar, peneliti mampu menanggulangi permasalahan yang ada di kelas.

1.5 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari persepsi yang keliru mengenai istilah-istilah dalam tulisan ini, perlu diberikan definisi terhadap istilah berikut:

1.5.1 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang berbasis internet dan Learning Manajemen System (LMS) dengan tanpa adanya pertemuan tatap muka dikelas. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Learning Manajemen System (LMS) sebagai media pembelajaran yaitu *schoology*.

1.5.2 Kuis

Kuis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kuis yang berkenaan pertanyaan-pertanyaan yang di berikan secara online yang bersifat menguji kemampuan siswa. Kuis *online* yang digunakan dalam

penelitian ini adalah *quizizz yang* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif. Untuk dapat mengakses kuis tersebut menggunakan kode yang di berikan oleh guru sehingga mempermudah guru untuk mengabsen siswa dan tidak ada orang lain yang masuk ke kuis tersebut. Pemberian kuis ini di lakukan setiap akhir pembelajaran.

1.5.3 Prestasi Belajar Matematika Siswa

Prestasi belajar matematika merupakan hasil yang dicapai siswa dalam pembelajaran matematika, yang menunjukkan taraf kemampuan siswa mengikuti program belajar dalam waktu tertentu sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan. Prestasi belajar matematika siswa dalam penelitian ini diukur melalui tes prestasi belajar yang diberikan pada setiap akhir siklus penelitian melalui *schoology*.

1.5.4 Tanggapan Siswa

Tanggapan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap penerapan pembelajaran daring berbantuan kuis. Dalam penelitian ini, tanggapan siswa akan diukur dengan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa pada siklus terakhir. Dengan indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini ketertarikan, perasaan dan kemudahan memahami komponen komponen pembelajaran.