

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam berbagai bidang kehidupan adanya motivasi sangat diperlukan untuk mendorong keberhasilan hidup. Kata motivasi sendiri berasal dari bahasa latin *movere* yang artinya bergerak atau dalam bahasa Inggris disebut *to move*. Motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.¹ Seorang siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh jika mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi.

Motivasi termasuk salah satu faktor penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi merupakan suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.² Motivasi belajar berkaitan erat terhadap kemampuan-kemampuan matematis, karena jika seseorang memiliki motivasi belajar yang optimal, maka kemampuan matematis yang lain bisa dikembangkan dan dikuasai dengan baik. Dengan kata lain motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan senang hati dan sungguh-sungguh sesuai dengan keinginan. Selain itu motivasi belajar juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S Ar- Ra'd ayat 11 sebagai berikut:

¹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Sleman: Grup Penerbitan CV Budi Utomo, 2019), hal. 66

² Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Konseling Klasikal*, (Sumatera Barat: CV Abe Kreatifindo, 2015), hal. 12

... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ قُلْ . . . (۱۱)

Artinya : “. . . sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri,. . .”³

Dalam Ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan kaumnya kecuali kaum itu mau merubahnya sendiri, dari kalimat tersebut sudah jelas bahwa Allah memberikan motivasi kepada kaumnya agar mereka mau berjuang untuk mencapai tujuan apa yang mereka inginkan.

Pencapaian tujuan ini melahirkan kepuasan dalam diri seseorang. Oleh karena itu tidak bisa dipungkiri bahwa setiap tindakan yang akan kita lakukan itu sesuai dengan motivasi atau niat yang dilakukan. Sesuai dengan sabda Rasulullah SAW, sebagai berikut:

إِنَّمَا الْأَعْمَالُ بِالنِّيَّاتِ, وَإِنَّمَا لِكُلِّ أَمْرٍ مَانَوَى, . . .

Artinya : sesungguhnya setiap amal perbuatan bergantung pada niatnya, dan bagi setiap orang akan mendapatkan apa yang ia niatkan,. . .⁴

Dalam dunia pendidikan, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik yang menimbulkan rasa ingin belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar tampak ketika terjadi perubahan pada diri peserta didik yang dapat diukur dan diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan

³ Mushaf Syaamil (Al Qur'an dan Terjemah New Cordova), syaamil qur'an.

⁴ M. Said, *101 Hadist Tentang Budi Luhur*, (Alharamain).

keterampilan.⁵ Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Karena jika hasil belajarnya tinggi suasana hati siswa sendiri akan merasa senang dan bangga terhadap kemampuan dirinya. Hasil belajar juga bisa memberikan manfaat untuk kehidupan kedepannya, baik untuk siswa sendiri atau kehidupan orang lain.

Tetapi, pada kenyataannya motivasi serta hasil belajar matematika siswa sangat rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan kurangnya motivasi siswa untuk belajar dan cenderung mengabaikan pelajaran sehingga menjadikan hasil belajar mereka yang rendah. Ketidaktepatan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar matematika siswa rendah. Kesulitan siswa dalam mempelajari matematika di sekolah disamping diakibatkan oleh sifat abstrak matematika itu sendiri juga disebabkan oleh guru yang kurang tepat dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran matematika di kelas. Selain itu diketahui bahwa kesulitan siswa dalam mempelajari matematika di sekolah rupanya juga tidak terlepas dari strategi pembelajaran yang selama ini digunakan yaitu strategi pembelajaran yang menggunakan sistem klasikal, dengan metode ceramah sebagai metodenya.⁶

Oleh karena itu, setiap siswa sangat ditekankan untuk memahami matematika. Matematika merupakan ilmu yang sangat diperlukan saat ini, karena segala bidang memerlukan ilmu matematika. Bidang-bidang yang menggunakan

⁵ Masriati Lingga, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Matematika Smp Negeri 4 Semarang*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal.5.

⁶ Theresia Magdalena dan Edy Surya, *Pengaruh Model Pembelajaran Means-Ends-Analysis Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi SPLDV Pada Kelas X SMA*, dalam Jurnal PPs Unimed Prodi Pendidikan Matematika, (2017): 1-8

ilmu matematika misalnya: bidang ekonomi, bidang akuntansi, bidang teknologi dan komunikasi, bidang agama, bidang statistik dan bidang-bidang lainnya. Selain itu matematika juga sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, misalnya mengenai materi pengukuran, operasi hitung, jual beli, dan lainnya. Dalam menunjang agar siswa tidak merasa takut dengan pelajaran matematika, guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar yang dapat digunakan untuk menunjang hasil belajar siswa, karena matematika sendiri memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam proses belajar seperti saat ini. Ditengah masa pandemi seperti saat ini peran guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi baik yang telah disediakan sekolah ataupun berupa aplikasi-aplikasi lain, dan tidak menutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman sekarang.

Untuk mengimbangi perkembangan tersebut maka diperlukan teknologi yang tepat untuk mengimbangi motivasi dan hasil belajar siswa sendiri. Teknologi dalam pembelajaran memang sangat diperlukan pada saat ini dan penggunaannya pun berpengaruh sangat besar dalam membantu pendidikan. Teknologi pembelajaran ini sangat erat kaitannya dengan peningkatan mutu proses pembelajaran karena bersifat merancang, penerapan, dan pengembangan yang diharapkan mampu membuat sajian pengajaran yang lebih menarik sehingga proses pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien.⁷ Selain itu penggunaan teknologi

⁷ Anceu Yulia. Dkk, *Pemanfaatan Quipper School Dalam Konsep Virtual Class Untuk Melatih Keterampilan Dan Aktivitas Belajar Peserta Didik*, dalam jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 3, No.2 (2018): 598

dalam pembelajaran harus diimbangi dengan adanya media pembelajaran yang tepat. Hal ini sangat penting mengingat penggunaan TIK merupakan salah satu faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada siswa agar perkembangan pembelajaran semakin meningkat. Hal ini diketahui bahwa masih banyak pembelajaran bersifat tradisional seperti tatap muka secara langsung, ceramah, media *whatsapp* seperti saat ini, dan lain-lain.

Penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan memang sangat diperlukan untuk menunjang motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus diimbangi dengan adanya media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna atau pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.⁸

Belajar merupakan proses dalam diri individu untuk berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Belajar dapat dilakukan kapan saja, dimana saja serta dapat dilakukan dengan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan jangkauan internet juga bisa untuk menuntut kemajuan siswa. *E-learning* merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang bisa dilakukan dari jarak jauh.

E-learning dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajar (siswa) dengan sumber belajarnya (*database*, pakar/instruktur, perpustakaan) yang

⁸ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, dalam jurnal Misykat, Vol. 3, No.1 (2018): 172

secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi secara langsung (*synchronous*) dan secara tidak langsung (*asynchoronous*).⁹ Selain itu dalam penerapannya *e-learning* juga memerlukan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat agar proses pembelajaran diharapkan berjalan dengan lancar. Hal ini dapat diketahui karena biasanya siswa akan merasa bosan jika metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah saja dan dilakukan dengan tatap muka, atau seperti saat pandemi seperti ini pembelajaran kebanyakan hanya dilakukan melalui media *whatsapp*. Jika hal tersebut terus diterapkan maka antara guru dengan siswa akan terjadi kurangnya interaksi, bahkan menurunkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sekarang ini bukan hanya siswa saja yang dituntut untuk bisa mengaplikasikan teknologi tapi guru juga harus mampu mengembangkan teknologi. Oleh karena itu penggunaan salah satu media pembelajaran sangat diperlukan, misalnya penggunaan media *Quizizz*.

Media *Quizizz* merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat dinikmati penggunaannya dalam dunia pendidikan secara gratis. *Quizizz* dapat diartikan sebagai salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan jika mendapatkan koneksi internet. *Quizizz* sendiri sudah mulai digunakan mulai tahun 2015.¹⁰ *Quizizz* didirikan di Bengaluru, India oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta serta memiliki kantor di Santa Monica, California,

⁹ Lisa Noor Ardhiani, Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Penggunaan Quipperschool.Com Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam) Dan Theory Of Planned Behavior (Tpb) Di Sma Negeri 7 Yogyakarta, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 2

¹⁰ Yoselia Alvi Kusuma, Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020 Yogyakarta, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 11

Amerika Serikat.¹¹ *Quizizz* dapat diakses melalui www.Quizizz.com. Media pembelajaran *Quizizz* sendiri memiliki banyak manfaat diantaranya dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 19 Oktober tahun 2020 di MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung, terjadi beberapa permasalahan yang dialami siswa. Beberapa permasalahan tersebut dapat dilihat dalam pengamatan peneliti melalui pembelajaran online, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kerap hadir dalam diri siswa, seperti rendahnya motivasi belajar yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika jika diajar dengan menggunakan model maupun media pembelajaran yang monoton, dan rendahnya semangat siswa dalam mengerjakan soal- soal matematika. Dengan berbagai permasalahan yang ada peneliti mencoba menerapkan media *Quizizz* dalam pembelajaran matematika dengan harapan akan adanya perubahan yang optimal dari motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Strategi pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* ini hanyalah salah satu alternatif sebagai perantara dalam menunjang pendidikan yang ada yang diharapkan mampu menyumbangkan ilmu baru dan dikembangkan oleh guru maupun siswa. Dengan adanya media *Quizizz* ini diharapkan dapat menghindari pemahaman bahwa matematika dianggap sebagai monster dalam dunia pendidikan dan tidak perlu ditakuti lagi oleh sebagian dari siswa. Dengan begitu diharapkan

¹¹ Yoyok Rahayu Basuki. *Panduan Mudah Quizizz*, hal. 2

dapat mampu memberikan sinergi baru dan dapat menarik perhatian siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020, yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *Quizizz* sudah dinyatakan efektif karena hasilnya sudah melebihi 75% dari jumlah siswa yang diteliti.¹² Selain itu diperkuat lagi pada penelitian yang dilakukan oleh Herlina Pusparani (2020) dengan judul Media *Quizizz* Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon, yang menyatakan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat membuat siswa semakin termotivasi untuk bisa mengerjakan *Quizizz* sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa meningkat.¹³

Hal itu juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Efendi pada tahun 2020 pada hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar rata-rata hingga mencapai 78%.¹⁴ Hal ini diperjelas pada penelitian Suvriadi dan Tua Halomoan tahun 2020 yang menyatakan media kuis dengan *Quizizz* sangat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa yaitu sekitar 78%.¹⁵ Dan diperkuat oleh penelitian Rahmania Rahman, dkk.

¹² Yoselia Alvi Kusuma, *Efektivitas Penggunaan ...*, hal. 11

¹³ Herlina Pusparani, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon*, dalam jurnal *Tunas Nusantara*, Vol. 02, No.02 (2020): 269

¹⁴ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, *Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*, dalam jurnal *Gauss pendidikan matematika*, Vol. 03, No.01 (2020): 64

¹⁵ Suvriadi dan Tua Halomoan Harahap, *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika*, dalam *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 06, No.01 (2020): 78

Pada tahun 2020 dalam penelitian yang berjudul *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Mahasiswa*, menyatakan bahwa motivasi siswa meningkat dan *Quizizz* memiliki peran positif dan signifikan.¹⁶ Selain itu, pada penelitian Suciningsih tahun 2020 menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap siswa.¹⁷

Hasil penelitian di atas dapat dijadikan acuan bagi peneliti sebagai gambaran dan penguat dalam melakukan penelitian ini agar mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. sehingga dari uraian di atas peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pelajaran matematika. Maka dari itu peneliti mengambil judul **“Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022”**.

¹⁶ Rahmania Rahman. dkk, *Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, dalam jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan, Vol. 04, No. 03 (2020): 60

¹⁷ Suciningsih, *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*, (Purwokerto: Tesis Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 2

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk menghindari kesalahpahaman dari pokok permasalahan yang diteliti. Berikut identifikasi masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit
- b. Proses pembelajarannya monoton menggunakan metode ceramah.
- c. Kurangnya dalam penggunaan media pembelajaran.
- d. Belum adanya pembelajaran menggunakan media *Quizizz*.
- e. Rendahnya motivasi belajar siswa yang dibuktikan dengan kurangnya antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran matematika.
- f. Rendahnya semangat siswa dalam bertanya dan mengerjakan soal-soal matematika.

2. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan dengan tujuan agar masalah yang dibahas lebih jelas dan mencegah dari penjelasan-penjelasan yang menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini hanya memfokuskan pada media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran materi Koordinat Kartesius.
- b. Peneliti hanya ingin mengetahui adanya pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika.

- c. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini hanya terdiri dari siswa kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawor Tulungagung, yaitu kelas VIII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII C sebagai kelas kontrol.
- d. Hasil belajar dalam penelitian ini hanya diambil dari ranah kognitif yang berasal dari nilai *post-test* materi Koordinat Kartesius.

C. Rumusan Masalah/ Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh Media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022?
2. Apakah ada pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022?
3. Apakah ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang penulisan kemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.
3. Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu pernyataan sementara yang diajukan untuk memecahkan masalah atau menerangkan suatu gejala.

1. H_0 : Tidak ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.
 H_1 : Ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.
2. H_0 : Tidak ada pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.

H_1 : Ada pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.

3. H_0 : Tidak ada pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.

H_1 : Ada pengaruh pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi Koordinat Kartesius kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022.

F. Manfaat/ Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah kebaikan ilmiah dan menambah wawasan baru tentang penggunaan media *Quizizz* di sekolah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

2. Secara praktis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan penambahan objek yang teliti guna penyempurnaan dan bekal dimasa yang akan datang.

b. Bagi siswa

Penggunaan media ini dapat memberikan semangat untuk siswa lebih meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

c. Bagi guru

Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar serta dapat mengembangkannya.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

G. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika membaca judul “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII Mts Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022”, maka perlu dikemukakan penegasan istilah yang dipandang menjadi kata kunci.

1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁸
- b. *Quizizz* adalah alat belajar mandiri yang siap membantu setiap siswa untuk merayakan prestasi mereka.¹⁹
- c. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.²⁰

¹⁸ Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 461.

¹⁹ Yoyok Rahayu Basuki. *Panduan Mudah...*, hal. 2

²⁰ Achmad Badaruddin, *Peningkatan Motivasi ...*, hal. 12

- d. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.²¹
2. Secara Operasional
- a. Pengaruh merupakan suatu keadaan yang dapat memberikan perubahan terhadap benda atau sesuatu yang berada disekitarnya. Pada penelitian ini, peneliti ingin meneliti tentang pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.
- b. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan penggunaan media di sekolah baik untuk guru maupun siswa. Pada penelitian ini, peneliti ingin meneliti kondisi siswa jika diterapkan media pembelajaran tersebut.
- c. Motivasi merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk mengajak orang lain agar menjadi pribadi yang lebih baik lagi dalam melakukan perbuatan sesuai hati nuraninya. Dengan adanya media *Quizizz* tersebut peneliti berharap mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- d. Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan guru kepada siswa sebagai apresiasi atas usahanya. Pengalaman belajar pada penelitian ini yakni setelah diterapkannya media *Quizizz* kemudian menimbulkan motivasi belajar yang tinggi sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

²¹ Moh. Zaiful Rosyid. dkk, *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hal. 11.

H. Sistmatika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian ini, maka penulis memandang perlu mengemukakan sistematika pembahasan sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dipahami secara sistematis.

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formatif yaitu halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan publikasi, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri 6 bab, yang setiap babnya memiliki kaitan dengan bab-bab lainnya.

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari, (a) Latar belakang Masalah, (b) Identifikasi dan batasan masalah, (c) Rumusan masalah, (d) Tujuan penelitian, (e) Hipotesis penelitian, (f) Manfaat/ kegunaan penelitian, (g) Penegasan istilah, dan (h) Sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian Pustaka yang terdiri dari, (a) Hakikat pembelajaran matematika, (b) *E-Learning* dengan media *Quizizz*, (c) Motivasi belajar, (d) Hasil Belajar, (e) Pembahasan Materi Koordinat Kartesius menggunakan *Quizizz*, (f) Kajian Penelitian Terdahulu, dan (g) Kerangka Berpikir Penelitian.

Bab III : Metode Penelitian yang terdiri dari, (a) Rancangan penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) populasi, sampel dan teknik sampling, (d) Kisi-kisi instrumen, (e) Instrumen Penelitian, (f) Data dan sumber data, (g) Teknik pengumpulan data, (h) Analisis Data