

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Peningkatan dan pengembangan mutu pendidikan merupakan hal mutlak untuk dilakukan disetiap jenjang pendidikan karena keberhasilan suatu negara ditentukan dari kualitas SDM sedangkan keberhasilan SDM sangat ditentukan oleh pendidiknya. Sehingga pendidikan juga merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa.<sup>1</sup> Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik.<sup>2</sup>

Siswa memiliki berbagai macam kompetensi. Setiap individu memiliki kompetensi yang berbeda-beda, sesuai dengan perubahan pada dirinya. Perubahan yang dituju siswa adalah arah lebih baik yaitu dari tidak paham menjadi paham. Hal demikian bisa saling tercipta pada proses pembelajaran. Yaitu aktivitas memahami maksud dari tantangan yang diberikan guru oleh siswa. Guru berharap siswa mampu belajar untuk berpartisipasi aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif melibatkan diri dalam keseluruhan proses

---

<sup>1</sup> Muhammad Akbar dan Jusuf Pramukantoro, Skripsi: “*Pengaruh Model Quantum Teaching Terhadap Motivasi Siswa Pada Standar Kompetensi Dasar-Dasar Elektronika di SMK NU Sunan Drajat Paciran Lamongan.*” (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro 3(1): 2013.), hal. 105

<sup>2</sup> I Wayan Cong Sujana, *Jurnal: “Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia”*, Adi Widya, Jurnal Pendidikan Dasar, 2019, hal. 29

baik secara mental maupun secara fisik.<sup>3</sup> Untuk mencapai hal demikian, salah satu upaya guru adalah dengan memilih metode pembelajaran yang sesuai. Pilihannya pun beragam, ada yang menggunakan metode kelompok terbimbing, *hybrid learning*, juga masih ada yang menggunakan metode ceramah. Hal tersebut peneliti jumpai pada guru di kelas 7 MTsN 5 Tulungagung di Pulosari, Ngunt. Sampai pada saat ini akademisi pendidikan juga terus melakukan inovasi.

*Innovation* (inovasi) adalah suatu ide, barang, kejadian atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai suatu hal yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil diskoveri atau invensi. Tujuan diadakan inovasi adalah untuk memecahkan masalah tertentu.<sup>4</sup> Dunia pendidikan diharapkan membuat inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah.<sup>5</sup> Antara inovasi dan pendidikan, yang termasuk didalamnya adalah pada mata pelajaran yang membentuk kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama yaitu matematika.

Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, dan konsep-konsep yang berhubungan satu sama lainnya yang terbagi dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, geometri.<sup>6</sup> Adapun tujuan pembelajaran matematika adalah: (1) Memahami konsep matematika dalam pemecahan masalah; (2) Menggunakan penalaran dalam menjelaskan pernyataan matematika; (3) Memecahkan masalah dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4)

---

<sup>3</sup> Wahyu Danang Saputro, *Pengaruh Metode Pembelajaran Team Quiz Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif Kelas X Jurusan Teknik Kendaraan Ringan SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*, 2016, Jurnal Tidak diterbitkan, hal. 3

<sup>4</sup> Muhammad Kristiawan, dkk, *Buku: Inovasi Pendidikan*, Jawa Timur, Wade Group, 2018, hal. 3

<sup>5</sup> Farid Ahmadi, *Buku: Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*, CV Pilar Nusantara: Semarang, 2017, hal. 1

<sup>6</sup> Artisa Indariani, dkk, *Jurnal: Teknologi Buku Digital Matematika dan Penerapan Potensialnya dalam Distance Learning*, Jurnal Pendidikan Matematika: Cirebon, 2019, hal. 2

Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan-kegunaan matematika dalam kehidupan.<sup>7</sup> Matematika mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Hampir dalam setiap aktivitas tidak terlepas dari bilangan dan perhitungannya. Oleh karena itu, perlu penguasaan bilangan yang baik untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Penguasaan bilangan ini juga disebut sebagai *Number Sense* atau kepekaan bilangan.<sup>8</sup>

Menguasai konsep bilangan juga disertai kemampuan berpikir secara terstruktur terhadap tema-tema pembelajaran matematika sampai pada tahap menyelesaikan soal. Untuk menuju tahap tersebut, siswa tidak perlu takut terhadap matematika dengan alasan karena pada matematika terdapat banyak angka yang dikalkulasi dan rumus yang bermacam-macam. Seperti halnya tugas utama siswa yaitu belajar, maka melakukan aktivitas belajar inilah yang selayaknya dilakukan, dengan diiringi dorongan untuk melakukannya atau yang demikian disebut dengan istilah motivasi belajar.

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>9</sup> Tujuan yang ingin dicapai subjek belajar atau siswa adalah hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami

---

<sup>7</sup> Andy Sapta, *Jurnal: Pengaruh Penggunaan Quiz Creator Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, *Journal Mathematics paedagogic*, 2016, hal. 91

<sup>8</sup> Anis Suraida Safitri, *Jurnal: Kemampuan Number Sense Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII pada Materi Bilangan*, UIN Malang, 2017, hal. 270

<sup>9</sup> Sardiman, *Buku: Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Depok: PT. Rajagrafindo Persada., 2018, hal. 75

proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.<sup>10</sup> Motivasi belajar dan hasil belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Radinal Mukhtar bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi mempunyai peluang lebih besar untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.<sup>11</sup>

Hasil belajar yang didapat siswa selanjutnya akan dijadikan bahan evaluasi oleh guru untuk disesuaikan dengan target yang telah ditetapkan. Berdasarkan kondisi di lapangan yang telah peneliti lakukan di kelas 7 MTsN 5 Tulungagung, guru memberikan bahan evaluasi berupa soal-soal mulai dari pilhan ganda sampai model isian secara manual hanya melalui kertas. Siswa tidak termotivasi untuk menyelesaikannya.

Strategi yang dipilih untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan metode *Team Quiz* berbantuan aplikasi *Quizizz*, setiap soal bilangan pada aplikasi *Quizizz* memiliki poin secara otomatis dan posisi peringkat pemain juga dimunculkan. Peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas 7 MTsN 5 Tulungagung, alasan peneliti memilih kelas 7 sebagai subjek penelitian adalah karena siswa kelas 7 mengalami masa transisi dari sekolah dasar ke jenjang menengah pertama, sehingga perlu diciptakan suasana belajar yang baru supaya lebih termotivasi untuk belajar menuju materi matematika selanjutnya.

---

<sup>10</sup> Dimiyati dan Mudjiono, Buku: “*Belajar dan Pembelajaran*”, Jakarta: Rineka Cipta, 2009, hal. 48

<sup>11</sup> Radinal Muhktar, “*Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Musik Siswa Kelas X SMA Piri 1 Yogyakarta*”, 2015, hal. 53

Atas dasar pertimbangan di atas, maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dan dituangkannya dalam skripsi dengan Judul “Pengaruh Pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 MTsN 5 Tulungagung Pada Soal Bilangan”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah dalam proposal skripsi ini diperlukan guna meninjau kembali apa yang terdapat dalam latar belakang masalah di atas, yakni:

1. Pembelajaran yang diterapkan yaitu metode *Team Quiz*, metode tersebut melatih siswa untuk belajar dan berdiskusi kelompok. Satu kelompok presentasi ke kelompok lain, kemudian memberikan kuis ke kelompok lain tersebut, dengan demikian akan terbentuk suasana interaktif antar siswa.
2. Aplikasi *Quizizz* sebagai alat membantu pengaruh pembelajaran yang dimaksud
3. Hal baru berupa aplikasi yang akan mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa
4. Soal bilangan bulat sesuai dengan materi yang sedang ditempuh kelas 7 MTsN 5 Tulungagung

Pembatasan masalah dalam penelitian ini perlu dilakukan agar pembahasannya tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, disamping itu juga untuk mempermudah melaksanakan penelitian. Oleh karena itu maka peneliti membatasi dengan membahas permasalahan tentang:

1. Salah satu saran sebagai alternatif dalam menerapkan pembelajaran selama masa pandemi dengan *Team Quiz* yang bisa memunculkan sikap interaktif antar siswa.
2. Keunggulan aplikasi *Quizizz*
3. Siswa menerima aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi pembantu dalam belajar dan menyelesaikan soal sehingga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa.
4. Soal bilangan bulat sesuai dengan materi yang sedang ditempuh kelas 7 MTsN 5 Tulungagung

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas. Maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh Pengaruh pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar pada soal Bilangan Bulat di MTsN 5 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh Pengaruh pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar pada soal Bilangan Bulat di MTsN 5 Tulungagung ?
3. Apakah ada pengaruh Pengaruh pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar pada soal Bilangan Bulat di MTsN 5 Tulungagung ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peranan aplikasi *Quizizz* pada Soal Bilangan bulat kelas 7 MTsN 5 Tulungagung sebagai metode mengatasi hilangnya motivasi belajar.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Quiz* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar pada soal Bilangan Bulat di MTsN 5 Tulungagung
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Team Quiz* dengan bantuan aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar pada soal Bilangan Bulat di MTsN 5 Tulungagung

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Dari hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang positif untuk melengkapi teori-teori yang ada. Selain itu diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pentingnya sikap interaktif untuk siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa

Dapat menambah semangat siswa dalam memahami konsep bilangan bulat ketika ada semangat untuk mempelajarinya.

- b. Bagi guru matematika

Dapat dijadikan referensi untuk membangkitkan semangat para siswanya. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika ada semangat yang muncul dalam mempelajari suatu bab.

c. Pihak Sekolah MTsN 5 Tulungagung

Dapat menjadi pengingat bahwa sekolah harus terus melakukan perbaikan pelayanan demi mengantarkan peserta didik menuju kemajuan dalam berpendidikan.

d. Kepala MTsN 5 Tulungagung

Dapat dijadikan bahan pustakaan sehingga menambah khasanah Keilmuan dalam bidang matematika. Khususnya yang berkaitan dengan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal soal matematika.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Dapat menjadi acuan untuk memperluas wawasan. Juga menambah pengalaman dan pengetahuan Matematika itu akan selalu berkembang dan saling berkaitan.

## **F. Definisi Konseptual dan Operasional**

### 1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Pembelajaran *Team Quiz* dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 7 MTsN 5 Tulungagung Pada Soal Bilangan”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

#### a. Pengaruh Pembelajaran

Pembelajaran memiliki arti suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu



pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode.<sup>12</sup> Sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal. Ilustrasi yang menggambarkan Pengaruh dan pembelajara adalah ibarat pistol dan peluru, pistol sebagai alat yang menyampaikan peluru kepada sasaran.

b. *Team Quiz*

Metode team quiz merupakan strategi pembelajaran yang akan meningkatkan kerja sama tim dan juga sikap bertanggung jawab siswa untuk apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan, yakni dalam bentuk kuis.<sup>13</sup>

c. *Quizizz*

*Quiziz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game,yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan.<sup>14</sup> *Quiziz* juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi.<sup>15</sup>

*Quizizz* merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas (bisa juga untuk evaluasi pembelajaran). Penggunaan aplikasi ini sangatlah mudah,

---

<sup>12</sup> Askhabul Kirom, Jurnal: “*Peran Guru Dan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Berbasis Multikultural*”, (Pasuruan: *Al-Murabbi*, 2017), hal.70

<sup>13</sup> Wahyu Danang Saputro, Op. Cit., hal. 29

<sup>14</sup> Leony Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, (Jurnal Dinamika Pendidikan: 2019), hal. 29

<sup>15</sup> Erlis Nurhayati, *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*, (Jurnal Paedagogy: 2020), hal. 147

dalam aplikasi ini pengguna bisa sebagai pembuat soal untuk kemudian membagi link agar pengguna lainnya bisa bergabung untuk menjawab soal-soal yang sudah dibuat.

d. Motivasi Belajar

Seseorang dikatakan termotivasi dalam belajar apabila memiliki indikator yang mendukung motivasi belajar tersebut. Indikator untuk mengukur motivasi belajar siswa pada penelitian ini meliputi: (1) Ketekunan dalam belajar; (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan; (3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar; (4) Keinginan berhasil dalam belajar; (5) Mandiri dalam belajar; dan (6) reward/pujian/penghargaan.<sup>16</sup>

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes yang menyebabkan terjadinya perubahan yang meliputi *remember* (mengingat), *understand* (memahami), *apply* (menerapkan), *analyze* (menganalisis), *evaluate* (mengevaluasi), *create* (mencipta).<sup>17</sup>

Hasil belajar yang dilihat dalam proses pembelajaran adalah hasil belajar kognitif berupa nilai setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasil belajar adalah pencapaian siswa dari hasil yang mereka capai. Melalui aktivitas yang

---

<sup>16</sup> Bekti Wulandari dan Herman Dwi Surjono, Jurnal: "*Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*, (Jurnal Pendidikan Vokasi: 2013), hal. 182

<sup>17</sup> Ibid, hal. 183

bisa diukur dan mendapatkan hasil. Pengukuran tersebut bisa disebut dengan prestasi, contohnya seperti pengetahuan sikap dan keterampilan.

f. Soal Bilangan

Soal merupakan suatu tolak ukur yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Saat seseorang mengerjakan soal, dia akan berusaha menjawabnya dengan benar. Siswa yang mengerjakan soal ada yang menjawabnya dengan tepat, dan ada pula yang salah. Dari hasil tersebut dapat diketahui kemampuan masing-masing siswa mengenai seberapa paham siswa tersebut terhadap materi yang telah diajarkan<sup>18</sup>

Bilangan merupakan suatu konsep matematika yang memberikan nilai jumlah terhadap segala sesuatu yang dihitung. Sehingga bilangan seringkali digunakan dalam pengukuran dan pencacahan. Bilangan terdiri dari berbagai macam, salah satunya adalah bilangan bulat.<sup>19</sup>

2. Definisi Operasional

a. Pengaruh Pembelajaran

Pengaruh pembelajaran dapat diartikan suatu daya yang disertakan untuk mempengaruhi pembelajaran. Pembelajaran yang dipengaruhi objek tertentu memiliki tujuan akhir sesuai dengan konsep yang ditentukan.

b. *Team Quiz*

---

<sup>18</sup>Azka Haris, *Soal Adalah Miniatur*, 2014, dalam <https://www.kompasiana.com/azkahariz/552e27b86ea834c80f8b4577/soal-adalah-miniatur-kehidupan>, diakses pada 23 Februari 2022.

<sup>19</sup>Sophia Maulidatul Adha, *Pengertian Garis Bilangan, Perbandingan Bilangan Bulat, Operasi Bilangan Bulat, dan Contoh*, 2021, dalam <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/bilangan-bulat-pengertian-garis-bilangan-perbandingan-bilangan-bulat-operasi-bilangan-bulat-dan-contoh-1>, diakses pada 23 Februari 2022

*Team Quiz* ini adalah model pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa dengan maksud agar muncul keaktifan siswa, dengan cara dibentuk tim. Semua anggota bersama-sama mempelajari materi, mendiskusikan materi, saling memberi arahan, saling memberikan pertanyaan dan jawaban, kemudian setelah materi selesai diadakan suatu kuis.

c. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* merupakan program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna berupa kuis. Aplikasi ini memiliki *tool* untuk melakukan kuis interaktif. *Quizizz* sekarang bisa diakses melalui *Play Store* ataupun Google Chrome bagi pengguna Android sehingga Dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *friendly*.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar seseorang. Motivasi memainkan peran penting dan berdampak besar. Semakin termotivasi untuk belajar maka seseorang semakin mudah untuk mewujudkan kualitas dirinya menuju perubahan yang lebih baik.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Hasil berarti prestasi dari kegiatan yang diciptakan. Sedangkan belajar adalah aktivitas memperoleh pengetahuan. Jadi, hasil belajar merupakan

bukti dari siswa dalam melakukan pembelajaran. Sebagai hasil dari usaha yang dilakukan dalam berinteraksi antara diri dengan lingkungannya.

f. Soal Bilangan

Soal bilangan merupakan soal yang memiliki variasi bermacam-macam. Aspek bilangan meliputi penggunaan bilangan, operasi hitung bilangan, dan menggunakan konsep bilangan cacah dalam pemecahan masalah matematika. Suatu misal dalam bilangan bulat, didalamnya terdapat aktivitas menentukan sifat-sifat operasi hitung, faktor, kelipatan bilangan bulat, menaksir hasil perkalian dan pembagian, serta sampai pada operasi hitung campuran.

Bilangan bulat terdiri dari 3 bilangan, yaitu bilangan bulat positif, bilangan bulat negatif, dan bilangan nol. Dari bilangan bulat tersebut terdapat operasi bilangan bulat yaitu diantaranya penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Dari penjumlahan sendiri memiliki sifat operasinya yaitu komutatif (pertukaran), asosiatif (pengelompokan), unsur identitas, unsur invers dan unsur tertutup. Kemudian perkalian sendiri juga memiliki sifat, yaitu sifat tertutup, sifat komutatif (pertukaran), sifat asosiatif (pengelompokan), sifat distributif (penyebaran), elemen atau unsur identitas. Dari sifat-sifat yang disebutkan juga mengarah pada operasi hitung campuran yang masing-masing memiliki aturan yang sudah didefinisikan.