

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah penduduknya nomor tiga di dunia. Kesadaran dan keinginan kuat dari pemerintah dan rakyat Indonesia untuk meningkatkan mutu pendidikannya<sup>1</sup>. Pada era ini, pemerintah dan rakyat Indonesia berusaha menata kembali fundamental pendidikan. Dalam ilmu sosiologi pendidikan dinyatakan bahwa, pendidikan merupakan sebuah pranata strategis yang keberadaannya sangat dipengaruhi oleh hampir seluruh disiplin ilmu pengetahuan, perkembangan masyarakat, filsafat dan kebudayaan suatu bangsa, nilai agama dan nilai-nilai luhur bangsa lainnya.

Berbagai perubahan dan perkembangan yang terjadi di seluruh aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh pendidikan<sup>2</sup>. Itulah sebabnya, lima belas abad yang lalu Umar bin Khattab pernah mengatakan: “Didiklah putra-putrimu sekalian, karena ia adalah generasi yang akan hidup dalam zaman yang berbeda dengan zaman yang kamu alami”. Visi pendidikan umat manusia sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara, pada masa itu ia mengatakan, “Pendidikan adalah sebuah proses pemberdayaan manusia dengan cara

---

<sup>1</sup> Hasratuddin, “Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang Akan Datang Berbasis Karakter,” dalam *Jurnal Didaktik Matematika* 1, no.2 (2014)

<sup>2</sup> D R H Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Kencana, 2014).

mentransformasikan nilai-nilai budaya yang keadaannya tidak pasti sama dengan budaya di masa lampau”<sup>3</sup>.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga yang terlibat. Material meliputi buku-buku, papan tulis, kapur, fotografi, slide dan film, audio, dan videotape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal dan metode penyimpanan informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya<sup>4</sup>

Matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini. Hal ini, karena matematika memiliki peran penting yang menjadi sarana dalam pemecahan masalah kehidupan.<sup>5</sup>James dalam kamus matematikanya menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri.<sup>6</sup>Hudojo menyatakan bahwa matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu

---

<sup>3</sup> D R H Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran* (Kencana, 2014), hal 15

<sup>4</sup> Prof. Dr. Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Bumi Aksara, 2003), hal. 44-46

<sup>5</sup> Billy Suandito, “*Bukti Informal dalam Pembelajaran Matematika*,” dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* vol.8, no.1 (2017):hal.13-24

<sup>6</sup> Hasratuddin, “*Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang Akan Datang Berbasis Karakter*,” dalam *Jurnal Didaktik Matematika* vol. 1, no.2 (2014): 30-42

tersusun secara hirarki dan penalarannya deduktif sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi.<sup>7</sup> Matematika sering digunakan dalam sains untuk memodelkan fenomena. Hal ini memungkinkan kita untuk mengekstrak perkiraan kuantitatif dari hukum eksperimental. Misalnya, hukum gravitasi Newton yang dipadukan dengan perhitungan matematis dapat digunakan untuk memprediksi pergerakan planet dengan akurasi tinggi. Independensi keakuratan matematis dari setiap eksperimen berarti bahwa keakuratan perkiraan tersebut hanya bergantung pada kesesuaian model untuk menggambarkan kenyataan. Oleh karena itu, jika terjadi kesalahan estimasi berarti model perlu diperbaiki atau diubah, namun bukan berarti perhitungannya salah.

Misalnya, presesi puncak dan perihelion Merkurius tidak dapat dijelaskan dengan hukum gravitasi Newton, namun dapat dijelaskan secara akurat dengan teori relativitas umum Einstein. Verifikasi eksperimental terhadap teori Einstein ini menunjukkan bahwa hukum gravitasi Newton hanyalah perkiraan (walaupun masih sangat akurat dalam kehidupan sehari-hari). Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.<sup>8</sup> Hal inilah yang akhirnya memicu pemerintah maupun pendidik untuk terus mengupayakan peningkatan mutu

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Dian Novitasari, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa" dalam *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Vol. 2, No. 2 (2016)

pendidikan matematika di berbagai Negara, termasuk di Indonesia. Maka perlu mengetahui tujuan pembelajaran matematika di Indonesia. dengan baik dan dipahami oleh siswa lainnya. Diperlukan pula suatu kemampuan dan keterampilan dalam mengungkapkan ide, gagasan, maupun pemikiran yang dimilikinya

Data dari berbagai penelitian lain kemudian menyimpulkan apakah model pembelajaran *Discovery* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Durajad, model pembelajaran penemuan adalah suatu teori pembelajaran yang diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika siswa tidak disajikan pelajaran dalam bentuk akhirnya tetapi diharapkan dapat mengatur dirinya sendiri<sup>9</sup>. Menurut Effendi, pembelajaran penemuan adalah pembelajaran di mana siswa mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dengan berpartisipasi dalam pemecahan masalah. Berikut langkah-langkah menerapkan pembelajaran penemuan: Yang pertama adalah stimulasi (memberikan rangsangan). siswa diberikan permasalahan

Pada tahap ini guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan, petunjuk membaca teks, dan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan penemuan. Kedua: Pernyataan Masalah (*Problem Statement/Identification*)<sup>10</sup>. Pada pembelajaran tahap kedua ini, guru

---

<sup>9</sup> Nabila Yuli Ana, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 1 (2018): 21–28

<sup>10</sup> I S Putri, R Juliani, and Ilan Nia Lestari, "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Aktivitas Siswa," *Jurnal Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2017): 94.

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi potensi kejadian masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajarinya. Kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban awal atas pertanyaan berbagai informasi yang relevan, sumber belajar yang relevan. Membaca permasalahan), ketiga, pengumpulan data digunakan untuk membuktikan relevansi pernyataan-pernyataan yang ada, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan dan mengamati objek yang berkaitan dengan masalah, mewawancarai narasumber yang terkait dengan masalah, dan melakukan eksperimen mandiri. Keempat, pengolahan data adalah kegiatan mengolah data dan informasi yang sebelumnya diperoleh dari siswa. Semua informasi yang diterima akan diperlakukan dengan tingkat kepercayaan tertentu. Kelima adalah validasi. Ini merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membuktikan apakah suatu pernyataan yang ada benar atau tidak. Hal ini sudah diketahui dan dikaitkan dengan hasil data yang ada. Keenam: Generalisasi (menarik kesimpulan/generalisasi). Pada fase ini terjadi penalaran, dan prosesnya mengarah pada kesimpulan yang digunakan sebagai prinsip umum untuk semua permasalahan serupa<sup>11</sup>. Berdasarkan hasil tersebut dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang cocok dengan siswa di era modern seperti saat ini.

---

<sup>11</sup> Valerian Margery Budhiandie, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2020, 5–24.

Belum lagi perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat membantu siswa lebih mudah dalam mencari materi dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan guru dengan lebih cepat. Dengan model *Discovery Learning* siswa dapat lebih aktif, bebas, dan mandiri dalam mencari materi, menyelesaikan permasalahan yang dihadapi, dan menemukan kesimpulan dari pembelajaran. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti cukup ampuh dan efektif digunakan di Indonesia<sup>12</sup>

Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan data dari beberapa sumber penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dari data tersebut, peneliti kemudian menarik kesimpulan berdasarkan temuannya. Manfaat model pembelajaran penemuan dapat diringkas sebagai berikut: a) Membantu siswa mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dan proses kognitifnya, b) Model ini memungkinkan siswa untuk tumbuh dengan cepat dan sesuai kecepatannya sendiri, c) meningkatkan pemahaman siswa. unsur diskusi, d) dapat menimbulkan perasaan gembira dan bahagia karena siswa telah berhasil dalam penelitiannya, dan e) membantu siswa menghilangkan keragu-raguan (*doubts*) karena mengarah pada kebenaran akhir yang pasti<sup>13</sup>. Menurut Kemendikbud, kekurangannya adalah (1) model ini mengasumsikan pikiran sudah siap untuk belajar;

---

<sup>12</sup> Salmi Salmi, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Xii Ips.2 Sma Negeri 13 Palembang," *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi* 6, no. 1 (2019): 1–16

<sup>13</sup> Warsidayana et al., " Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Selayar," *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 2, no. 11 (2021): 23–29.

Siswa dengan kemampuan kognitif rendah mengalami kesulitan berpikir abstrak dan mengungkapkan hubungan antar konsep secara tertulis dan lisan sehingga dapat menimbulkan rasa frustrasi. (2) Karena memakan waktu, model ini tidak cukup efisien untuk digunakan mengajar siswa dalam jumlah besar. Cukup lama untuk aktivitas mencari solusi permasalahan. (3) Harapan model ini dapat gagal jika siswa dan guru terbiasa dengan metode yang lebih lama. dan (4) model pengajaran penemuan ini lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan aspek lainnya kurang mendapat perhatian. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penerapan model discovery learning sangat membantu dalam upaya guru meningkatkan hasil belajar siswa. Tidak hanya itu model ini juga membantu dalam meningkatkan keaktifan guru dan siswa, kepercayaan diri siswa, dan kemampuan bekerja mandiri dalam pemecahan masalah<sup>14</sup>

Minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung menunjang kegiatan belajar selanjutnya. Minat siswa merupakan faktor utama penentu tingkat keaktifan belajar siswa. Minat merupakan suatu keadaan dimana seseorang menaruh perhatian terhadap suatu hal dan mempunyai keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang hal tersebut, mempelajarinya, atau membuktikannya Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu Misalnya minat belajar/melakukan

---

<sup>14</sup> Ana, "Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."

sesuatu<sup>15</sup>. Menurut Skaldi, minat dapat diartikan sebagai rasa menyukai, sayang, atau menikmati sesuatu<sup>16</sup>.

Perspektif individu terhadap pembelajaran mempengaruhi perilaku yang berhubungan dengan pembelajaran, dan setiap orang mempunyai perspektif yang berbeda dalam pembelajaran. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah menyelesaikan serangkaian materi pembelajaran. Kinerja belajar merupakan hasil belajar ideal yang mencakup seluruh ranah psikologis yang berubah akibat pengalaman dan proses belajar siswa<sup>17</sup>. Penyelesaian penelitian ini dapat berupa hasil untuk sub mata pelajaran atau beberapa mata pelajaran dalam satu tes. Hal ini merupakan hasil usaha yang sungguh-sungguh dan penuh tanggung jawab untuk mencapai perubahan prestasi belajar siswa<sup>18</sup>. maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan<sup>19</sup>

Kemajuan pesat ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kemajuan

---

<sup>15</sup> Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan FIP-UPI* (Jakarta:Grasindo, 2007), hal. 63

<sup>16</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana,2013), hal. 57

<sup>17</sup> Sinar, *Metode Active Learning (Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa)* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 20

<sup>18</sup> Dharis Salamah, "Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa," *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2022): 461–70,

<sup>19</sup> Andi Achru P., "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran," *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205



dunia pendidikan saat ini. Tren digitalisasi atau dikenal dengan era *Revolusi Industri 4.0* merambah ke berbagai sektor, termasuk pendidikan. Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk menunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya alternatif pembelajaran yang membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan, seperti menggunakan aplikasi yang sudah ada yang disediakan oleh pihak ketiga. Penelitian ini menjelaskan tentang aplikasi pembelajaran *Quizizz* yang dapat digunakan guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan<sup>20</sup>. Untuk membangkitkan minat, aktivitas belajar, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika, telah dikembangkan metode pembelajaran dan strategi pembelajaran yang tepat, yang didukung secara optimal dengan media interaktif<sup>21</sup>

*Quizizz* adalah alat web untuk membuat kuis interaktif untuk pendidikan kelas. Kuis interaktif yang Anda buat akan menawarkan hingga empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan Anda dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Setelah kuis selesai, bagikan kode tersebut kepada siswa Anda sehingga mereka dapat login ke kuis. *Quizizz* juga menyediakan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang

---

<sup>20</sup> Sri Mulyati and Hanif Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 64–73

<sup>21</sup> Lina Indriani, Haryanto Haryanto, and Dhiniaty Gularso, "Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 214–22,

dibuat, pertanyaan yang memerlukan jawaban, dan banyak lagi. Guru juga dapat mendownload statistik di Ms. Form. Unggul. *Quizizz* juga memiliki fitur “PR”, sehingga siswa dapat menyelesaikan PR kapanpun dan dimanapun. Hal ini memberikan siswa lebih banyak fleksibilitas dalam menyelesaikan pekerjaan rumah dan memungkinkan guru membatasi jumlah waktu yang mereka habiskan untuk mengerjakan pekerjaan rumah<sup>22</sup>.

Game *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas, menjadikan praktik kelas interaktif dan menyenangkan<sup>23</sup>. *Quizizz* juga meningkatkan hasil belajar dengan memungkinkan siswa bersaing satu sama lain dan meningkatkan motivasi belajar. Siswa mengikuti kuis bersama kelas dan melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau proses dan mengunduh hasilnya setelah kuis selesai untuk menilai kinerja siswa. Permainan kuis dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar ketika kertas digunakan dalam ujian. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang berbeda-beda, serta media pembelajaran yang menarik, menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan, melibatkan siswa, dan membantu mereka memahami materi. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan

---

<sup>22</sup> Mulyati and Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP.”

<sup>23</sup> Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12(1) : 29

komputer atau laptop dan telepon genggam atau smartpone, termasuk penggunaan permainan edukatif.. Permainan sebagai media pembelajaran yang dimasukkan ke dalam bahan ajar dan soal penilaian bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan<sup>24</sup>

Aplikasi kuis online *Quizizz* memungkinkan guru melihat kemajuan siswanya. pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, terutama pada Siswa SMP yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung<sup>25</sup>. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajarKemudahan penggunaan dan hasil proses evaluasi yang cepat menjadikan aplikasi ini cocok sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung *Learning Revolution 4.0* serta menciptakan minat dan motivasi belajar siswa yang kuat. Guru yang mengajar hendaknya mempunyai bank soal. Oleh karena itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menyimpan soal dan menganalisisnya agar valid, reliabel, serta mempunyai daya pembeda dan kesukaran yang baik. Agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media

---

<sup>24</sup> Mulyati and Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP."

<sup>25</sup> Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4, no. 2 (2020): 163–73, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

pembelajaran ini dapat mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dan diperlukan tindak lanjut dengan perancangan pengembangannya untuk proses pembelajaran selanjutnya

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.<sup>26</sup> Hal ini diperjelas pada penelitian Dini Apriliani Dan Kusnul Khotimah tahun 2021 menyatakan media kuis dengan *Quizizz* sangat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa.<sup>27</sup> Dan diperkuat oleh penelitian Rahmania Rahman, dkk. 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.<sup>28</sup> Selain itu, pada penelitian Suciningsih tahun 2020 menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat memudahkan dan mempercepat guru dalam mengambil keputusan hasil belajar terhadap siswa.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> 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

<sup>27</sup> 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): hal.78

<sup>28</sup> 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

<sup>29</sup> Suciningsih, *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 Di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*, (Purwokerto: Tesis Tidak Diterbitkan, 2020), hal. 2

Hasil penelitian di atas dapat dijadikan acuan bagi peneliti untuk menjelaskan dan menyempurnakan penelitian ini guna mencapai hasil penelitian yang maksimal. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa<sup>30</sup>. Peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada kelas matematika. Oleh karena itu peneliti memilih judul: “Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung”.

---

<sup>30</sup> Agustina, L. (2019). pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz . Sesiomadika (Hal 1-7).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung
- 2) Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung
- 3) Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung

## **C. Tujuan Penelitian**

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

adalah:

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung

2. Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung

#### **D. Manfaat 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 dan juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut, dengan tema yang sama akan tetapi menggunakan metode dan teknik analisa yang berbeda. Dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pelajaran matematika terutama pada penalaran matematis siswa dengan mencari tahu terlebih dahulu gaya belajar siswa yang pastinya beragam serta menambah pengalaman dan pengetahuan baru bagi peneliti yang dapat digunakan dalam proses mengajar di masa yang akan datang.

## 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 minat dan hasil belajarnya.

### c. Bagi guru

Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang pembelajaran sesuai dengan kondisi siswanya dalam belajar.

### d. Bagi sekolah

Sebagai acuan dan strategi dalam meningkatkan keberhasilan belajar terutama pada mata pelajaran matematika dengan mengetahui seberapa baik cara berpikir siswa dan sebagai bahan masukan untuk menetapkan suatu kebijakan pembelajaran matematika.

### e. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai masukan, petunjuk, maupun acuan serta bahan pertimbangan yang cukup berarti bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian ini.



### E. Hipotesis Penelitian

1. Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung
2. Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung
3. Terdapat Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung

### F. Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian terdahulu. Di sini peneliti memaparkan penelitian-penelitian yang relevan dari yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

**Tabel 1.1** Kajian Penelitian Terdahulu

| No | Judul   | Persamaan  | perbedaan   | Orisinilitas penelitian   |
|----|---|--|---|---|
| 1  | Dini Apriliyani dan Kusnul Khotimah(2021) Pengaruh penggunaan Media Aplikasi Quizizz dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring ( Online ) Pada Materi Konflik di SMP Laboratorium YDWP UNESA | Persamaannya terletak pada variabel bebas yakni menggunakan media <i>Quizizz</i> | Perbedaannya terletak pada variabel terikat pendekatan penelitian, lokasi, materi dan hasil penelitian. | Diantara kelima jurnal/skripsi tersebut persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah persamaannya bahwa penelitian terdahulu dan peneletitian ini |

|   |  |   |  |   |
|---|--|---|--|---|
|   |  |   |  | sama sama menggunakan model pembelajaran discovery learning dan media quizizz Perbedaannya antara penelitian terdahulu lebih mengarah pada hasil motivasi siswa, hasil berfikir kritis siswa, dan membandingkan hasil pembelajaran satu dengan yang lain. |
| 2 | Latiffatul 'Ainiah (2022) Pengaruh media Quizizz terhadap Motivasi dan hasil belajar Siswa Materi Koordinat kartesisu kelas VIII MTS aswaja Tunggangri kalidawir tulungagung                       | Pada variabel bebas yakni menggunakan media Quizizz dan salah satu variabel terikat yakni hasil belajar. Sama-sama menggunakan metode penelitian eksperimen | Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian, lokasi, materi dan target penelitian   |   |
| 3 | Vina Oktaviani, perbedaan Hasil Belajar menggunakan Model pembelajaran Discovery Learning Berbantu Media Quizizz Dengan Pembelajaran Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sman 1 Pantai Cermin | Untuk variabel bebas Sama sama menggunakan model pembelajaran Discovery Learning berbantuan media Quizizz   | Perbedaannya terletak pada salah satu variabel terikatnya, jenis penelitian, lokasi, teknik pengambilan sampel, dan materi dan Menggunakan pembelajaran konvensional |   |
| 4 | Sri Mulyati dan Haniv Efendi (2020) Pembelajaran Matematika Melalui Media <i>Game Quizizz</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara   | Untuk variabel bebas Sama-sama menggunakan media <i>Quizizz</i> dan hasil belajar sebagai variabel terikat  | Perbedaannya terletak pada salah satu variabel terikatnya, jenis penelitian, lokasi, teknik pengambilan sampel, dan materi   |   |
| 5 | Rahmania Rahman, dkk (2020) Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Mahasiswa  | Untuk variabel bebas Sama-sama menggunakan media <i>Quizizz</i>   | Perbedaannya terletak pada salah satu variabel terikatnya, jenis penelitian, lokasi, teknik pengambilan sampel, dan materi   |   |

## G. Penegasan Istilah

Agar dikalangan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran ketika membaca judul “Pengaruh Penerapan *Discovery Learning* Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngantru Tulungagung”, 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<sup>31</sup>
- b. *Discovery learning* adalah model pembelajaran dengan penemuan baru yang memiliki skenario pemecahan masalah yang aktif mengeksplorasi siswa untuk menciptakan pemahaman sendiri
- c. *Quizizz* adalah alat belajar mandiri yang siap membantu setiap siswa untuk merayakan prestasi mereka<sup>32</sup>
- d. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan
- e. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996)

<sup>32</sup> Yoyok Rahayu Basuki. *Panduan Mudah...*, hal. 2

<sup>33</sup> Moh. Zaiful Rosyid. dkk, *Prestasi Belajar*, (Malang: Literasi Nusantara, 2019), hal. 11.

## 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. 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

## H. Sistematika 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 (1) Latar Belakang Masalah  
(2) Rumusan masalah (3) Tujuan Penelitian (4)  
Manfaat Penelitian (5) Hipotesis Penelitian (6) penelitian  
terdahulu (7) Penegasan Istilah (8) Sistematika  
Pembahasan
- Bab II : Landasan Teori yang terdiri dari (1) Prinsip Relevansi  
(2) Prinsip Kemutakhiran
- Bab III : Metode Penelitian yang terdiri dari (1) Pendekatan dan Jenis  
Penelitian (2) Lokasi Penelitian (3) Variabel penelitian  
(4) Populasi dan Sampel (5) Data dan Sumber Data (6)  
Instrumen Penelitian (7) Teknik pengumpulan Data (8) Uji  
Validitas dan Uji Reliabilitas (9) Analisis Data  
(10) Prosedur penelitian
- Bab IV : Paparan Data dan Hasil penelitian yang terdiri dari (1)  
Deskripsi data (2) pengujian Hipotesis
- Bab V : Pembahasan Hasil Penelitian
- Bab VI : Penutup yang Berisi Kesimpulan dan Saran