

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses penambahan ilmu, wawasan, serta keterampilan dengan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan secara terencana dan sadar guna merubah kearah yang lebih baik.¹ Namun, jika diketahui ada faktor pendidik dalam penggunaanya pembelajaran lebih dominan dilaksanakan dengan metode ceramah sehingga peserta didik kurang aktif pada proses pembelajaran dan memiliki perhatian yang kurang saat penyampaian materi pada proses pembelajaran. Ternyata dalam penggunaannya dirasa kurang efektif dan tidak maksimal sehingga tidak dapat menutup kemungkinan timbulnya peserta didik jenuh, karena pembelajaran bersifat monoton. Terlebih dalam situasi dan kondisi saat ini, dimana siswa sudah sangat merasa jenuh yang mengakibatkan mereka menjadi malas dalam mengerjakan tugas. Pembelajaran yang berpusat pada guru, akan menimbulkan rasa bosan peserta didik dikarenakan pembelajaran lebih menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar dan kegiatan belajar bersifat klasik, dan kemudian akan lebih memilih berbicara dengan teman dibandingkan memperhatikan penjelasan guru.

Pembelajaran yang efektif dapat terjadi jika interaksi secara aktif antara peserta didik dan pendidik, hal ini berhubungan dengan semangat

¹ Asis Saefudin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), 2014, Hal. 8

belajar siswa. Rachmawati mengemukakan pembelajaran merupakan proses belajar yang dilaksanakan secara tatap muka oleh pendidik dan peserta didik, agar peserta didik mendapatkan ilmu dan pengetahuan dari seorang pendidik. Maka untuk memberikan pembelajaran yang lebih aktif, pendidik dapat menerapkan metode pembelajaran yang relevan.²

Pembelajaran matematika merupakan proses pembelajaran yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan pengetahuan baru dalam peningkatan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.³ Hal sama dikemukakan oleh Sahaja bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Dengan demikian pembelajaran matematika dapat dikatakan dengan proses kegiatan pemberian materi guru kepada siswa dengan yang diajarkan pada situasi dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu pengetahuan diperoleh dengan adanya pendidikan melalui kegiatan pembelajaran. James dan James berpendapat bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan dengan konsep yang diatur secara sistematis dan logis, mulai dari yang sederhana hingga yang paling kompleks sekalipun dan merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan waktu yang relatif lama dan juga memerlukan ketekunan serta

² Tutik Rachmawati, dkk, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran, yang Mendidik*, (Yogyakarta: Gava Media), 2015, Hal. 38-39

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Pramada Media Group), 2013, Hal 186

kesungguhan untuk dapat memahami materi.⁴ Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan yang dibutuhkan.⁵ Walaupun demikian, sebagai manusia kita harus memiliki ilmu untuk memahami sesuatu, sebagaimana Allah berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Ankabut ayat 43 sebagai berikut:

وَمَا يَعْزِفُهَا إِلَّا الْعَالَمُونَ تِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعَالَمُونَ

Artinya : *“Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu.”* (QS. Al-Ankabut : 43)

Berdasarkan Al-Qur'an surah Al-Ankabut ayat 43 di atas menjelaskan bahwa pelajaran-pelajaran dan perumpamaan-perumpamaan ini Allah sebutkan kepada manusia untuk dijadikan sebagai pelajaran. Tidak ada yang mengambil pelajaran atau memahami darinya kecuali orang-orang berakal yang merenungi. Maksudnya, tidak ada yang dapat memahaminya dan merenungkannya kecuali hanya orang-orang yang mendalami ilmunya dan berwawasan luas.

Manusia lahir membawa kemampuan. Kemampuan inilah yang disebut pembawaan atau petunjuk yang tersimpan pada diri manusia dalam bentuk potensi. Jika ditarik ke dalam pendidikan formal maka guru juga menentukan perkembangan peserta didik dan orang tua merupakan madrasah pertama bagi anak. Seorang peserta didik yang berpotensi adalah

⁴ Erman Suherman, *Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA), 2001, Hal. 55

⁵ Nyimas Aisyah, *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*, (Jakarta: Depdiknas), 2008, Hal. 3

subjek atau tujuan dari sebuah sistem pendidikan yang secara langsung mendapat pengakuan dari lingkungan sesuai dengan keberadaan individu itu sendiri. Sejalan dengan tujuan pendidikan yang termuat pada UU No. 20 Tahun 2003 yaitu, pendidikan berawal dari manusia aktualitas dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan (potensi) dan terarahnya manusia yang di cita-citakan.

Sebagai guru yang profesional, guru bukan saja dituntut untuk melaksanakan tugasnya secara profesional tetapi juga harus memiliki kemampuan dan pengetahuan.⁶ Guru profesional yang dimaksud adalah guru yang berkualitas, berkompetensi, dan guru yang di kehendaki untuk mendatangkan prestasi belajar serta mampu mempengaruhi proses belajar mengajar siswa yang nantinya akan menghasilkan prestasi belajar yang baik. Oleh karena itu, guru diharapkan mamiliki kompetensi yang diperlukan untuk melaksanakan tugas dan fungsinya secara efektif dan efisien. Kompetensi merupakan salah satu kualifikasi guru yang terpenting. Bila kompetensi tidak ada pada diri seorang guru, maka ia tidak akan berkompeten dalam melakukan tugasnya dan hasilnya pun tidak akan optimal.⁷ Terdapat hadist yang menjelaskan bahwa segala sesuatu itu harus dilakukan oleh ahlinya (orang yang berkompeten dalam tugasnya tersebut). Bahwa segala yang dilakukan oleh yang bukan ahlinya, maka hancurlah yang akan di dapat, seperti dalam sabda Rasulullah Saw, berikut:

⁶ Sri Lestari, *Modul Pengembangan Kurikulum (KIP 221)*, (Jakarta: Universitas Esa Unggul), 2020, Hal. 7

⁷ P. Rumondor dan N. Maslukiyah, *Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Kompetensi Kognitif Siswa dan Kepribadian Siswa di MTs Negeri 1 Bongkudai*, (Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta), Hal. 42

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا ضُيِّعَتِ الْأَمَانَةُ فَانْتَظِرُوا
السَّاعَةَ قَالَ كَيْفَ إِضَاعَتُهَا يَا رَسُولَ اللَّهِ قَالَ إِذَا أُسْنِدَ الْأَمْرُ إِلَى غَيْرِ أَهْلِهِ فَانْتَظِرُوا السَّاعَةَ

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Sinan telah menceritakan kepada kami Fulaih bin Sulaiman telah menceritakan kepada kami Hilal Bin Ali dari ‘Atho’ bin Yasar dari Abu Hurairah radhilyayahu’ anhu maengatakan; Rasulullah Saw bersabda: “Jika amanat yang telah disia-siakan tunggu saja kehancuran terjadi.” Ada seorang sahabat bertanya; ‘Bagaimana maksud amanat disia-siakan?’ Nabi menjawab; “ Jika urusan diserahkan bukan kepada ahlinya, maka tunggulah kehancuran itu.”(HR. Bukhairi, no. 6015).⁸

Maksud dalam hadist tersebut guru dituntut memiliki kompetensi sehingga apabila kemampuan kompetensi yang diterapkan sesuai dengan tujuan maka apa yang dimiliki atau diperoleh siswa bisa dikembangkan atau ditingkatkan untuk mencapai tujuan dan hasil yang lebih baik.

Di era perkembangan teknologi yang sangat cepat memberikan perubahan terhadap paradigma dunia pendidikan, apalagi para guru sebagai agen pembelajaran yang harus menguasai dan menerapkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang terus berkembang menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis TIK. Di sisi lain, dapat mengubah cara orang menginterpretasikan informasi. Kecanggihan teknologi dalam bidang pendidikan memberikan tantangan besar bagi pendidik untuk terus berperan

⁸ *Ibid.*, Hal. 43

penting dalam mencerdaskan anak bangsa di era globalisasi.⁹ Guru sebagai tenaga pendidik juga harus selalu memiliki inovasi dan menciptakan hal-hal baru guna meningkatkan minat belajar peserta didik.¹⁰

Tantangan tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya adalah *Quizizz*. *Quizizz* ialah aplikasi pendidikan berbasis game. *Quizizz* menawarkan berbagai fitur salah satunya adalah fitur kuis dengan penampilan yang menarik, antara lain terdapat tema, meme, dan musik.¹¹ *Quizizz* dapat membantu pendidik untuk memantau dan mengevaluasi pembelajaran, karena kuis dapat diberikan saat awal dan akhir pembelajaran. Lama pengerjaan kuis juga dapat diatur sendiri oleh pendidik atau guru, sehingga dapat melatih peserta didik untuk tepat dan cepat dalam menjawab pertanyaan.¹²

Guru menggunakan *quizizz* sebagai panduan, analisis dan evaluasi untuk membantu siswa di sekolah dasar sampai perguruan tinggi. *Quizizz* dapat menjadi cara yang lebih kreatif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran atau bisa menjadi *platform online* untuk memotivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik.¹³ Media aplikasi *quizizz* adalah

⁹ A. Ribab Sibilina, dkk, *Mobile Learning Development Based on Android Application for Islamic Education, Letters in Information Technology*, Volume 3, Nomor 2, 2020, Hal. 60

¹⁰ Ashimatul Wardah Al Mawaddah, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar*, Surabaya: Jurnal Basicedu, Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021, Hal. 310

¹¹ R. Rahman, E. Kondoy, dan A. Hasrin, *Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pemberian kuis dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Volume 4 Nomor 3, 2020, Hal. 60–66

¹² H. Solikah. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Surabaya: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa Dan Seni UNESA), 2019, Hal. 1-5

¹³ A. Sarah dan Lismawati, *Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta*, (Jakarta: Seminar

games edukasi yang menyajikan latihan permainan berbasis multipemain dan menjadikan praktik ruang belajar menjadi cerdas serta menyenangkan. *Quizizz* memiliki fitur permainan seperti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya.¹⁴

Pembelajaran dengan menggunakan permainan edukasi ini mampu menghadirkan suasana baru dalam belajar teruntuk siswa yang mengikutinya. Salah satu kelebihan yang terdapat pada aplikasi *quizizz* tersebut salah satunya adalah dengan menampilkan papan nilai yang menambah semangat dalam menyelesaikan permainan. Selain menyenangkan, aplikasi *quizizz* juga berfungsi sebagai aplikasi yang dapat digunakan pada berbagai perangkat seperti komputer, *smartphone*, dan tablet, serta dapat dimainkan secara gratis dan *multiplayer* baik dalam Android, IOS, dan Chrome. Media *quizizz* ini sangat bagus diterapkan pada siswa saat pembelajaran di kelas maupun di rumah yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Maka dari itu pendidik dan peserta didik menggunakan media *quizizz* ini untuk melangsungkan proses pembelajaran supaya siswa dapat memahami dan mengerti kemampuan dalam belajar matematika.¹⁵

Nasional Penguatan Riset Dan Luarannya Sebagai Budaya Akademik Di Perguruan Tinggi Memasuki Era 5.0), 2018, Hal. 842–848.

¹⁴ T. Suhartatik, *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, Ahlimedia Book, 2020, Hal. 22

¹⁵ D. Rahmayani dan H. Subekti, *Efek Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP pada Sistem Pernapasan pada Manusia*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), 2022, Hal. 118

Pemberian kuis akan membantu siswa menjadi lebih siap dalam menerima materi dan ujian secara mandiri. Pemberian kuis akan memotivasi peserta didik untuk mencapai nilai lebih baik. Pemberian kuis akan mendorong peserta didik untuk menyiapkan diri pada soal selanjutnya.¹⁶ Selain itu, media *quizizz* akan membantu pendidik dalam memudahkan sistem rekapitulasi penilaian agar lebih mudah dan lebih transparan. Pendidik juga akan terbantu dalam menentukan tindakan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mendorong semangat belajar peserta didik. Indikator yang digunakan pada penelitian ini yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Peneliti melakukan penelitian terkait pengaruh media *quizizz* terhadap kompetensi kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran matematika di MI Manba'ul 'Ulum Buntaran. Alasan peneliti melakukan penelitian tersebut adalah media *quizizz* mampu memudahkan pendidik dalam menentukan tindakan pada proses pembelajaran dan memudahkan sistem rekapitulasi nilai serta mendorong peserta didik agar lebih semangat dan memahami apa yang disampaikan. Beberapa penelitian terdahulu yang ditulis oleh Issrina Dwika Hidayati menyimpulkan bahwa media *quizizz* sebagai media yang dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan aktif, guru dimudahkan dalam mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Siswa juga dapat melatih dirinya dengan jawaban berbagai kuis yang tersedia di dalamnya. Selain itu

¹⁶ H. Solikah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 ...*, Hal. 6-8

aplikasi *quizizz* dapat dijadikan bank soal oleh guru dalam melatih kemampuan intelektual siswa sehingga mendukung perkembangan kognitifnya.

Dengan latar belakang tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Kompetensi Kognitif Siswa kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap kompetensi kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran matematika MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran?
2. Seberapa besar pengaruh peningkatan kompetensi kognitif siswa dengan penggunaan media *quizizz* kelas V pada mata pelajaran matematika MI Manba’ul ‘Ulum Buntaran?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap prestasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika MI Manba’ul ‘Ulum

2. Untuk mengetahui besar pengaruh peningkatan kompetensi kognitif siswa dengan penggunaan media *quizizz* kelas V pada mata pelajaran matematika MI Manba'ul 'Ulum

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai penambah wawasan dan keterampilan bagi peneliti, khususnya terkait dengan “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Kompetensi Kognitif Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika MI Manba'ul 'Ulum Buntaran”.

2. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi masukan kepada orang tua agar dapat mendampingi dan memberi arahan kepada anaknya waktu pembelajaran dengan menggunakan suatu media.

3. Bagi Guru

Bagi tenaga pendidik diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran di kelas secara kreatif dan interaktif melalui media internet.

4. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah informasi dan tidak menutup kemungkinan dijadikan penelitian berikutnya.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah peneliti nyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang tertulis baru

berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang sesuai dengan hasil penelitian di lapangan. Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. Ha : Ada pengaruh media *quizizz* terhadap kompetensi kognitif rata-rata hasil nilai tes peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
2. H0 : Tidak ada pengaruh media *quizizz* terhadap kompetensi kognitif rata-rata hasil tes peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

F. Penegasan Istilah

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan

1. Media

Secara bahasa “media” berasal dari bahasa latin yakni *medium* yang berarti perantara. Dalam bahasa inggris, media adalah bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar dan saluran. Media sebagai teknologi pembawa pesan yang dimanfaatkan untuk kepentingan instruksional.¹⁷ Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat pembelajar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk

¹⁷ Hamdanah dan Iqbal Hasanudin, *Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Sulawesi Selatan: IAIN Pare-Pare Nusantara Pers), 2019, Hal. 1

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.¹⁸

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat pengalaman atau pelatihan.¹⁹

3. Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif.²⁰

Quizizz adalah salah satu game yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih dengan komputer, *IPad*, tablet, dan *Smartphone*. Aplikasi ini memiliki aplikasi iOS, aplikasi *Android*, dan *Chrome* untuk siswa.²¹

4. Kompetensi Kognitif

Istilah kognitif menurut Chaplin adalah salah satu wilayah atau domain/ranah psikologis manusia yang meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, dan keyakinan.²²

¹⁸ Septy Nurfadillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: TIM CV Jejak), 2021, Hal 8

¹⁹ Roberta Uron Hurit, dkk, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Media Sains Indonesia), 2021, Hal. 7

²⁰ Leony Sanga Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*, *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Volume 12 Nomor 1, 2019, Hal. 29

²¹ Mei, Ju, and Adam, *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*, (European: Journal of Social Sciences Education and Research), Volume 12 Nomor 1, 2018, Hal. 208

²² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosdakarya), 2007, Hal. 66

Kompetensi kognitif adalah perkembangan manusia sebagai salah satu ranah yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman dan pengolahan informasi, pemecahan masalah. Perkembangan kognitif pada siswa disini adalah suatu kemampuan yang harus dikuasai oleh anak berkaitan dengan pemahaman dalam memahamai materi pembelajaran.²³

5. Peserta Didik

Dalam KBBI pengertian peserta didik dapat diartikan sebagai orang yang sedang belajar, bersekolah. Menurut ketentuan umum UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional peserta didik merupakan anggota masyarakat yang mengembangkan potensi diri melalui proses yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Dengan demikian siswa adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita harapan masa depan. .

6. Pembelajaran Matematika

Dalam KBBI matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan, dan prosedural operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah tentang bilangan. Matematika dapat diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).²⁴

Hakikat pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang

²³ Ujang Khiyarusoleh, *Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Anak Menurut Jean Piaget*, Jurnal Dialektika Jurusan PGSD Vol. 5 No. 1, Maret 2016, Hal. 4

²⁴ Muhammad Hanafi, *Keterkaitan Media Pembelajaran, Hakikat Matematika, dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Universitas Negeri Malang), 2014, Hal. 3

memungkinkan seseorang pelajar melaksanakan kegiatan belajar matematika dan pembelajaran matematika jika harus memberikan peluang kepada siswa untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang matematika.²⁵

7. Media *Quizizz*. Terhadap Kompetensi Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Matematika

Media pembelajaran merupakan sarana sebagai alat pembelajaran digital menggunakan aplikasi *quizizz* yang ditandai kompetensi kognitif siswa pada mata pelajaran matematika.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis maka penulis perlu menyusun sistematika sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka penulis akan mendiskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, dalam bab ini peneliti membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penelitian.

BAB II Landasan Teori, peneliti akan menuliskan landasan teori-teori yang berkenaan tentang objek/masalah yang diteliti dan kesimpulan, argumentasi yang diajukan menuntut peneliti untuk mengintegrasikan teori yang telah dipilih sebagai landasan penelitian.

²⁵ Mariyana Fitria Nurmalisa dan Revi Afifah, *Hakekat Matematika dan Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA), Hal. 8

BAB III Metode Penelitian, peneliti akan menuliskan beberapa sub bab yang berkaitan dengan pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV Peneliti menjelaskan deskripsi paparan data dan hasil penelitian yang meliputi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V Peneliti menjelaskan pembahasan hasil penelitian dijelaskan temuan-temuan penelitian yang dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI Bab terakhir berisikan kesimpulan dan saran hasil penelitian.