

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan bukan hanya bagi mereka yang memiliki pangkat, kekuasaan, kekayaan, ataupun kecerdasan. Pendidikan adalah hak semua orang khususnya seluruh rakyat Indonesia. Sebagaimana tercantum pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1-3:

1. Ayat (1): Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.
2. Ayat (2): Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.
3. Ayat (3): Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang.¹

Pendidikan berperan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan adalah sarana untuk memperoleh pengetahuan yang sesungguhnya. Melalui pendidikan maka seseorang dapat berpikir dan menuai kreatifitas, yang dimunculkan akibat dari hasil tersebut.² Kualitas pendidikan sangat bergantung pada keefektifan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menyusun media pembelajaran yang relevan dan menarik, siswa tidak akan jenuh dan senang mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur informasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak harus selalu memakai papan tulis dalam

¹ *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & dosen*, (Jakarta Selatan : Transmedia Pustaka, 2007), hlm. 95

² Muhammad Arifin, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Bogor: Guepedia, 2019), hlm.3.

penyampaian materi. Guru bisa memanfaatkan media lain seperti penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang bisa memudahkan mereka dalam penyampaian materi yang diajarkan, khususnya matematika.

Berdasarkan hasil survei PISA 2022, yang diumumkan Organization Co-operation and Development (OECD) pada 5 Desember 2023, kemampuan matematika siswa di Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional dengan skor 366, menurun 13 poin dari tahun 2018 (379), dan jauh tertinggal dari rata-rata OECD sebesar 472. Sekitar 18% siswa Indonesia, setidaknya mencapai level 2 dalam matematika. Angka ini jauh lebih rendah dari rata-rata di negara-negara OECD yang mencapai 69%.³ Hasil ini menunjukkan lemahnya penguasaan matematika siswa yang sebagian besar belum mencapai level kompetensi dasar. Hal ini diperlukan sebuah inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan penguasaan siswa dalam bidang matematika.

Pada era digital ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting.⁴ Teknologi telah membuka pintu untuk akses yang lebih luas terhadap informasi dan sumber belajar, serta menyediakan berbagai alat dan platform yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era sekarang. Teknologi dalam pendidikan bukanlah sekedar pilihan, akan tetapi menjadi suatu keharusan untuk bersaing dan beradaptasi dalam era digital yang terus berkembang.

³ OECD, *Pisa 2022 Result Volume I and II*, (<https://www.oecd.org>, diakses 13 November 2024 pukul 09.10 WIB).

⁴ Nurul Mukhlisah Abdal, dkk. *Teknologi Pendidikan*, (Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia, 2022)

Siswa SMP/MTs sekarang ini telah memasuki generasi *alpha* dimana mereka sudah terpapar layar sejak dini, sehingga mereka telah melek secara teknologi dan cerdas secara digital.⁵ Siswa dapat memanfaatkan berbagai sumber *platform* digital untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam proses pembelajaran.⁶ Mereka bisa mengakses ke beragam *web* maupun aplikasi pembelajaran menarik, baik gratis maupun berbayar. Penggunaan teknologi yang terus berkembang dengan cepat menjadikan sebuah inovasi baru dalam pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sebagai seorang guru harus cepat beradaptasi dan mampu menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Guru harus kreatif memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran. Variasi penggunaan media belajar ini sangat diperlukan untuk bisa membuat siswa tetap belajar dengan baik. Pemberian selingan berupa *game* di tengah pembelajaran juga dapat menjadi salah satu alternatif untuk membuat suasana belajar tetap menyenangkan dan siswa menjadi aktif mengikuti pembelajaran. Coffey mengatakan model *game based learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran ke dalam pendidikan, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif melalui kegiatan permainan yang disediakan.⁷

⁵ Abbot, *Generasi Alpha: Tahun Kelahiran, Karakteristik, dan Cara Mendidiknya*, (<https://www.family.abbott>, diakses 4 Mei 2025 pukul 09.40 WIB).

⁶ Hamid Sakti Wibowo, *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran (Merancang Pengalaman Pembelajaran Yang Inovatif Dan Efektif)*, (Semarang: Tiram Media, 2023), hlm. 106.

⁷ Coffey. *Digital Game Based Learning*, (<https://www.learnnc.org/lp/pages/4970>, diakses 2 Februari 2025 pukul 08.17 WIB)

Aguilar juga menyatakan bahwa pembelajaran melalui *game* yang serius, pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan diminati oleh siswa.⁸

Berdasarkan observasi pembelajaran magang I yang telah dilakukan di MTsN 1 Blitar menunjukkan masih banyak siswa yang kurang tertarik pada mata pelajaran matematika karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi (monoton). Guru kurang memanfaatkan media teknologi dan lebih banyak terpaku menggunakan model konvensional (ceramah) dan media papan tulis dalam proses pembelajaran. Keterbatasan penguasaan teknologi disebabkan mayoritas guru matematika lahir sebelum tahun 1980-an. Kendala teknologi ini membatasi mereka karena kurang melek secara teknologi dalam menggunakan media pembelajaran. Hal itu berdampak pada siswa yang cenderung malas dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta kurang serius menyelesaikan tugas yang diberikan.

Metode yang biasa diterapkan guru pada pembelajaran di kelas adalah metode konvensional (*teacher centered*), yaitu model pembelajaran yang hanya menyampaikan dengan ceramah tanpa mempraktikkan secara langsung. Pembelajaran dengan metode ceramah cenderung meminimalkan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif. Kebiasaan sikap pasif dalam pembelajaran dapat berpengaruh pada siswa menjadi takut dan malu bertanya pada materi yang kurang dipahami. Metode pembelajaran seperti ini akan membuat siswa mudah bosan dan merasa malas. Akibatnya penguasaan materi pembelajaran kurang optimal sehingga motivasi dan hasil belajar rendah.

⁸ Aguilar-Cruz, dkk, "Factors Influencing Game-Based Learning in the Colombian Context: A Mixed Methods Study sustainability". Vol. 15 No. 10, 2023, hlm. 7817.

Rendahnya motivasi ini ditunjukkan minat siswa yang belum muncul dan siswa merasa tidak senang dengan materi ataupun metode yang sedang diajarkan, mereka cenderung mengabaikan guru ketika pembelajaran. Padahal minat adalah kunci utama sebelum motivasi terbentuk. Jika mereka tidak memiliki minat belajar, maka mereka akan kesulitan memotivasi dirinya untuk belajar. Motivasi ini dapat terbentuk jika mereka menghiraukan perasaan tidak senangnya dalam pelajarannya dengan berusaha tetap mengikuti walaupun tidak menyukainya. Hal ini sejalan dengan Sardiman, motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.⁹

Indikator motivasi belajar menurut Sardirman antara lain : Tekun menghadapi tugas, ulet dalam menghadapi kesulitan, menunjukkan minat, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, dapat mempertahankan pendapatnya , tidak mudah melepaskan hal yang sudah yakin terhadap sesuatu, serta senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.¹⁰ Dari indikator-indikator diatas yang belum muncul pada siswa yaitu kurang tekun dalam mengerjakan tugas yang dilihat dari pengumpulannya yang sering molor (tidak tepat waktu), kurang menunjukkan minat dalam masalah dan soal yang diberikan, mudah putus asa jika mengalami kesulitan, siswa tidak mandiri (sering menyontek) ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh guru, dan siswa kurang menyukai masalah soal-soal yang diberikan guru.

⁹ Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Depok: Rajagrafindo Persada (Rajawali pers, 2014)) hlm. 75.

¹⁰ *Ibid*, hlm. 83

Motivasi yang ditunjukkan siswa dalam pembelajaran akan berkaitan juga dengan hasil belajarnya. Hasil belajar ini diperoleh dari penguasaan materi pelajaran yang telah mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹¹ Siswa yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar akan mengalami kesulitan belajar, dimana mereka akan sukar menyerap materi-materi pelajaran yang disampaikan guru, mengabaikan tugas-tugas yang diberikan guru, dan bahkan meninggalkan pelajaran. Sehingga hal tersebut terjadi penurunan nilai belajar dan hasil belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, rendahnya motivasi akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, sehingga perlunya alternatif lain dalam mengevaluasi pembelajaran untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang menarik dan menyenangkan yang dapat diterapkan adalah menggunakan model *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* adalah model dengan memasukkan unsur permainan (game) dalam pembelajaran, permainan akan menghadirkan pengalaman sehingga proses belajar akan lebih melekat.¹² Alternatif ini bisa digunakan, karena anak-anak pada umumnya menyukai *game* sehingga penggunaan model GBL cocok diterapkan pada kondisi generasi *alpha* yang sudah serba digital seperti sekarang ini. Guru tidak perlu takut jika tidak memiliki latar belakang sebagai pengembang *game* atau kurang melek secara teknologi jika ingin menerapkan model ini. Banyak *game* edukasi yang bisa dicari melalui

¹¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 22

¹² Akbar Iskandar, dkk. *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital* (Makassar: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023), hlm. 86.

perangkat *smartphone* atau *handphone*, bahkan banyak juga yang berbasis *web* atau aplikasi. Guru hanya perlu memilih *game* yang disesuaikan dengan materi yang akan diberikan.

Game Based Learning ini dilaksanakan secara berkelompok, sehingga siswa akan saling berkomunikasi dengan teman kelompoknya mengenai materi yang akan diajarkan. Karakteristik GBL ini jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional (yang hanya penyampaian materi) membutuhkan waktu yang relatif lama, karena perlu juga mengkondufiskan keadaan di kelas. Dalam menggunakan model ini perlu memperhatikan enam langkah GBL yaitu 1) Memilih *game* sesuai topik, 2) Penjelasan konsep, 3) Menentukan sistem permainan dan peraturan, 4) Permainan dimulai, 5) Merangkum pengetahuan, dan 6) Melakukan refleksi.¹³

Pembelajaran model GBL ini ditunjang dengan bantuan media yaitu memanfaatkan media teknologi yang interaktif dan menarik seperti *quizizz*¹⁴ Menurut Suhartatik, *quizizz* adalah sebuah *web tool* untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS), dan penilaian akhir semester (PAS).¹⁵ Kuis interaktif ini bisa berupa *multiple choice* (pilihan ganda) dengan opsi jawaban a,b,c dan d atau menggunakan isian singkat. Dengan mengkombinasikan gambar, angka, warna dan kata-kata bervariasi akan membuat pembelajaran lebih menarik, dan bisa meningkatkan efektivitas

¹³ Rita Rahmaniati, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hlm. 26.

¹⁴ Herlina Ahmad, dkk. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*, (Semarang: CV. Nas Medis Pustaka, 2021)

¹⁵ Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*, (Ahli Book, 2020), hlm. 7.

pembelajaran. Sehingga Media *quizizz* cocok digunakan sebagai alat evaluasi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Pokok bahasan persamaan linear satu variabel (PLSV) terdapat bagian yang menurut guru pamong dianggap sulit oleh sebagian siswa MTs kelas VII, yaitu mereka kesulitan membedakan kalimat terbuka dan kalimat tertutup, penyelesaian persamaan PLSV, serta mengubah kalimat cerita ke bentuk model matematika dan menyelesaikan model tersebut. Pada setiap sub-sub materi tersebut akan lebih mudah jika diselingi *game* kuis interaktif dengan media *quizizz* agar siswa menjadi lebih paham yang tentunya tetap berpacu pada TP (Tujuan Pembelajaran). Sehingga diharapkan dengan model GBL berbantuan *quizizz*, motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Dari masalah diatas, maka peneliti mengangkat topik penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII MTsN 1 Blitar”**.

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut:

- a. Guru matematika lebih banyak terpaku menggunakan model konvensional (ceramah) dan media papan tulis dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran.

- b. Keterbatasan dalam penguasaan teknologi menjadi kendala utama guru yang kurang melek secara teknologi dalam memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.
- c. Motivasi yang rendah ditunjukkan kurangnya semangat mengikuti pembelajaran dan minat siswa yang belum muncul serta siswa merasa tidak senang dengan materi ataupun metode yang sedang diajarkan cenderung mengabaikan guru di kelas.
- d. Hasil belajar kurang maksimal terjadi akibat dari rendahnya motivasi belajar siswa, sehingga sukar menyerap materi yang diajarkan.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini lebih menekankan penggunaan model *game based learning* dengan bantuan kuis interaktif melalui media *quizizz*.
- b. Fokus utama penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar baik secara parsial maupun simultan.
- c. Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Blitar
- d. Pokok bahasan dalam penelitian ini hanya untuk materi Persamaan Linear Satu Variabel.
- e. Hasil belajar ini diambil dari nilai *posttest* saja yang diambil dari aspek kognitif (C1, C2, dan C3).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar?
2. Apakah terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar?
3. Apakah terdapat pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika dengan memperdalam pemahaman tentang dampak model *game based learning* berbantuan *quizizz* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII MTsN 1 Blitar pada materi persamaan linear satu variabel.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

a. Bagi lembaga pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru pada dunia pendidikan mengenai potensi dampak model *game based learning* berbantuan *quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

b. Bagi guru

Diharapkan guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai masukan untuk memahami cara optimal model *game based learning* berbantuan *quizizz* dalam pembelajaran materi persamaan linear satu variabel. Penelitian ini dapat memberikan informasi praktis tentang cara meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi.

c. Bagi siswa

Model *game based learning* berbantuan *quizizz* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 1 Blitar. Dimana sampel penelitiannya 2 kelas yaitu kelas VII-6 sebagai kelas kontrol dan kelas VII-7 sebagai kelas eksperimen. Objek penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar setelah diterapkan model *game based learning* berbantuan *quizizz*. Materi yang akan diteliti berfokus pada salah satu elemen aljabar yaitu persamaan linear satu variabel. Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *game based learning* berbantuan *quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa baik secara parsial maupun simultan.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

1.1 Model *Game Based Learning*

Model *game Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggabungkan materi pelajaran ke dalam pendidikan, sehingga peserta didik dapat terlibat aktif melalui kegiatan permainan yang disediakan.¹⁶

¹⁶ Coffey. *Digital Game Based Learning*, (<https://www.learnnc.org/lp/pages/4970>, diakses 2 Februari 2025 pukul 08.17 WIB).

1.2 Quizizz

Quizizz adalah sebuah *web tool* untuk membuat kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian (PH), penilaian tengah semester (PTS), dan penilaian akhir semester (PAS).¹⁷

1.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.¹⁸

1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.¹⁹

1.5 Persamaan Linear Satu Variabel

Persamaan linear satu variabel adalah persamaan berupa kalimat terbuka yang dihubungkan dengan tanda (=) dan hanya mempunyai satu variabel berpangkat satu.²⁰

¹⁷ Tony Suhartatik, *Best Practice Implikasi...*, hlm. 7.

¹⁸ Sardiman A.M, *Interaksi...*, hlm. 75.

¹⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil...*, hlm. 22.

²⁰ Mohammad Tohir, dkk. *Matematika SMP/MTs Kelas VII*, (Jakarta: Pusat Kurikulum Perbukuan, 2022).

2 Secara Operasional

2.1 Model *Game Based Learning*

Model *game-based learning* adalah model pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur permainan dengan bantuan media yang membuat siswa agar lebih tertarik. Langkah-langkah Model *Game Based Learning* yaitu 1) Memilih *game* sesuai topik, 2) Penjelasan konsep, 3) Menentukan sistem permainan dan peraturan, 4) Permainan dimulai, 5) Merangkum pengetahuan, dan 6) Melakukan refleksi.

2.2 *Quizizz*

Quizizz adalah platform pembelajaran online kuis interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* ini dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yaitu seperti Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), dan Penilaian Akhir Semester (PAS). Penggunaannya juga sangat mudah yaitu kuis yang dibuat dengan *multiple choice* (pilihan ganda) dengan opsi jawaban 4 atau lebih atau dengan isian.

2.3 Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan untuk belajar, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan mencapai tujuan belajar. Dalam penelitian ini indikator motivasi belajar yang digunakan adalah menurut Sardiman, yaitu (1) Ketekunan dalam belajar, (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, (3) Menunjukkan minat, (4) kemandirian dalam belajar, dan (5) Senang mencari dan memecahkan masalah.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pencapaian atau kemajuan siswa selama pembelajaran. Dalam penelitian ini fokus diberikan pada salah satu aspek dalam hasil belajar yaitu aspek kognitif. Berdasarkan taksonomi bloom yang telah di revisi, indikator hasil belajar pada aspek kognitif yang digunakan pada penelitian ini meliputi: (C1) Mengingat ,(C2) Memahami, (C3) Mengaplikasikan

2.5 Persamaan Linear Satu Variabel

Persamaan linear satu variabel adalah persamaan yang berupa kalimat terbuka, dimana hanya memiliki satu variabel dengan pangkat tertinggi pada variabelnya yaitu satu. Pada persamaan linear satu variabel kedua ruas atau sisi dipisahkan oleh tanda sama dengan (=).

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian ini terdiri dari enam bab yang pembahasannya saling terkait namun berbeda. Enam bab tersebut yaitu:

BAB I, berisi pendahuluan yang terdiri dari A. Latar Belakang, B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, C. Rumusan Masalah, D. Tujuan Penelitian, E. Kegunaan Penelitian, F. Ruang Lingkup Penelitian, G. Penegasan Istilah, dan H. Sistematika Pembahasan.

BAB II, berisi landasan teori yang terdiri dari A. Deskripsi Teori, B. Penelitian Terdahulu, C. Kerangka Teori, dan D. Hipotesis Penelitian.

BAB III, berisi metode penelitian yang terdiri dari A. Pendekatan dan Jenis Penelitian, B. Lokasi Penelitian, C. Variabel Penelitian, D. Populasi, Sampel dan Sampling, E. Data dan Sumber Data, F. Instrumen Penelitian, G. Teknik Pengumpulan Data, H. Analisis data, dan I. Tahapan penelitian.

BAB IV, berisi hasil penelitian yang terdiri dari A. Deskripsi data, B. Data Pelaksanaan Penelitian, C. Analisis Data, dan Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB V, berisi pembahasan yang terdiri dari A. Pengaruh model game based learning berbantuan quizizz terhadap motivasi belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar, B. Pengaruh model game based learning berbantuan quizizz terhadap hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar, dan C. Pengaruh model game based learning berbantuan quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi persamaan linear satu variabel kelas VII MTsN 1 Blitar

BAB VI, berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.