BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah ilmu universal yang menjadi dasar pengembangan berbagai cabang ilmu dan teknologi modern. Matematika juga merupakan alat penting untuk memecahkan berbagai masalah manusia.[1] Sebagai induk dari semua ilmu, matematika menyediakan landasan bagi pengembangan disiplin ilmu lainnya dan melatih individu dalam pemecahan masalah yang logis, rasional, dan percaya diri.[2] Ini menunjukkan bahwa matematika sangat mendasar bagi pengembangan bidang ilmu lainnya. Jauh sebelum penemuan teori matematika modern, Tuhan Yang Maha Kuasa telah mengungkapkan keberadaan konsep matematika dan pentingnya perhitungan dalam proses berpikir. Kebenaran ini jelas terwujud dalam seluruh ciptaan-Nya, yang menunjukkan keteraturan yang tepat dan perhitungan yang akurat, sebagaimana ditegaskan Tuhan Yang Maha Kuasa dalam firman-Nya:

[1] Ajeng Nandya Puspalita, Nurhanurawati Nurhanurawati, and M. Coesamin, "Pengaruh Self Confidence terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 10, no. 2 (June 2022): 196–207, https://doi.org/10.23960/mtk/v10i2.pp196-207.

[2] Nurul Rahmaini and Salsabila Ogylva Chandra, "Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika," *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (March 2024): 1–8, https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.420.

الَّذِيْ لَهٗ مُلْكُ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَلَمْ يَتَّخِذْ وَلَدًا وَّلَمْ يَكُنْ لَّهٗ شَرِيْكٌ فِى الْمُلْكِ وَخَلَقَ كُلَّ شَيْءٍ فَقَدَّرَهٗ تَقْدِيْرًا ۝٢

"(Yaitu Zat) yang milik-Nyalah kerajaan langit dan bumi, (Dia) tidak mempunyai anak, dan tidak ada satu sekutu pun dalam kekuasaan-Nya. Dia telah menciptakan segala sesuatu, lalu menetapkan ukuran-ukurannya dengan tepat." (Q.S. Al-Furqan (25): 2)

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah SWT telah menciptakan seluruh sesuatu dengan ukuran yang sangat presisi dan mengandung hikmah yang mendalam, sehingga hal ini mengajarkan betapa pentingnya ketelitian dalam menentukan suatu ukuran secara tepat. Ketelitian tersebut memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pembelajaran matematika dan membuktikan bahwa mempelajari matematika merupakan hal yang amat krusial. Supaya konsep-konsep dalam matematika dapat lebih mudah diserap, guru maupun siswa dituntut untuk memiliki keterampilan komunikasi yang memadai, mengingat keterampilan tersebut memegang peranan yang sangat signifikan dalam keberlangsungan proses belajar mengajar. Dengan demikian, penguasaan terhadap matematika tidak sekadar menjadi aktivitas akademis semata, melainkan telah berkembang menjadi kebutuhan fundamental dalam membentuk pola pikir ilmiah di tengah arus globalisasi yang terus berkembang.

Kemampuan matematika siswa Indonesia pada asesmen PISA 2022 masih berada di bawah rata-rata global dengan skor sekitar 366 poin, turun sekitar 12-13 poin dibanding 2018 dan berada jauh di bawah rentang skor negara OECD

(*Organisation for Economic Co-operation and Development*).[3] Di sekolah, sejumlah siswa masih memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan terlalu abstrak, sehingga lebih sering diperlakukan hanya sebagai hafalan rumus tanpa pemahaman mendalam.[4] Akibatnya, minat dan capaian belajar matematika cenderung rendah, terlebih ketika proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton dan kurang memberi ruang bagi keaktifan serta interaksi siswa. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna agar siswa terdorong untuk terlibat aktif dan mampu membangun pemahaman konsep secara mandiri.[5]

Di tengah pesatnya perkembangan era digital dewasa ini, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi suatu hal yang sangat krusial.[6] Kehadiran teknologi membuka akses yang jauh lebih luas terhadap informasi maupun sumber belajar, sekaligus menghadirkan beragam alat dan platform yang berpotensi meningkatkan interaksi serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pemanfaatan teknologi, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan

---

[3] GoodStats, "Mengulik Hasil PISA 2022 Indonesia: Peringkat Naik, tapi Tren Penurunan Skor Berlanjut," GoodStats, accessed February 11, 2026, https://goodstats.id/article/mengulik-hasil-pisa-2022-indonesia-peringkat-naik-tapi-tren-penurunan-skor-berlanjut-m6XDt.

[4] mediaindonesia com developer, "Hasil PISA 2022, Matematika Indonesia masih Stagnan," accessed February 11, 2026, https://mediaindonesia.com/opini/637150/hasil-pisa-2022-matematika-indonesia-masih-stagnan.

[5] databoks.katadata.co.id, "PISA 2022: Kemampuan Matematika Pelajar Indonesia Turun | Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia | Databoks," accessed February 11, 2026, https://databoks.katadata.co.id/pendidikan/statistik/169ba863e25c3d3/pisa-2022-kemampuan-matematika-pelajar-indonesia-turun.

[6] Nurul Mukhlisah Abdal, *Teknologi Pendidikan* (Makassar: Rizmedia Pustaka Indonesia., 2022).

peserta didik di era modern. Dengan demikian, teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar pilihan, melainkan sebuah keharusan untuk dapat bersaing dan beradaptasi di tengah perkembangan era digital yang terus maju.

Peserta didik pada jenjang SMP/MTs pada umumnya termasuk mayoritas siswa berada pada transisi generasi Z dan generasi Alpha, yaitu generasi yang memiliki paparan teknologi digital sejak usia dini sehingga cenderung tumbuh dalam lingkungan serba digital seperti gawai, internet, dan media sosial. Paparan tersebut membuat mereka relatif lebih adaptif dalam memanfaatkan berbagai perangkat dan platform digital untuk mendukung kegiatan belajar, seperti mengakses materi pembelajaran, video edukatif, maupun aplikasi maupun situs belajar berbasis daring, baik yang bersifat gratis maupun berbayar.[7] Percepatan perkembangan teknologi juga mendorong munculnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, di antaranya penggunaan media pembelajaran digital, platform daring, dan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel serta kontekstual bagi siswa SMP/MTs.[8]

Seiring dengan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan cepat dan memanfaatkan berbagai alat serta media digital guna mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.[9] Guru perlu kreatif dalam

---

[7] Ronny Gunawan et al., "Gaya Belajar Gen Alpha di Era Digital," *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora* 3, no. 4 (December 2024): 277–97, https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i4.3661.

[8] Nurul Hafizah, "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka," *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7, no. 4 (October 2023): 1675, https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699.

[9] Miranti Maharani Kharisma Putri Toha Pa and Darius Imanuel Wadu, "Pengaruh Model Pembelajaran Games Based Learning (GBL) Berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa SMPK Andaluri," *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* 15, no. 3 (September 2025): 1112–19, https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3194.

memilih dan merancang teknologi sebagai media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung sehingga suasana kelas tetap kondusif.[10] Variasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menjaga minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam setiap pelajaran.[11]

Rendahnya capaian belajar siswa terlihat dari ketidakmampuan menguasai materi secara memadai dan nilai rata-rata yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini menyebabkan sejumlah siswa kesulitan memahami konsep secara mendalam, kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta hasil evaluasi yang konsisten rendah.[12] Padahal, hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dari proses pembelajaran secara keseluruhan.[13]

Hasil belajar siswa mencakup perubahan perilaku atau kompetensi di tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), setelah mengikuti pengalaman belajar.[14] Ketika proses pembelajaran didominasi metode ceramah tanpa variasi media yang menarik, capaian belajar siswa cenderung stagnan atau bahkan menurun secara

---

[10] Ibid.

[11] Nadila Oktavianing, Aim Abdulkarim, and Pitria Sopianingsih, "Penerapan Model Game-Based Learning Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII-A SMP Negeri 12 Bandung): Penelitian," *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* 4, no. 1 (August 2025): 4644–51, https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2146.

[12] Amanda and Umar Darwis, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam," *JISMA: Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, dan Akuntansi* 2, no. 4 (October 2023): 1141–48, https://doi.org/10.59004/jisma.v2i4.453.

[13] Ni Kadek Sri Widyantari, I. N. Suardana, and I. W. Karyasa, "Strategi Belajar dalam Mencapai Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no. 1 (March 2022): 59, https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.40336.

[14] Ibid.

signifikan.[15] Berdasarkan observasi lapangan, indikator rendahnya hasil belajar meliputi nilai rata-rata rendah, tingginya persentase siswa yang belum tuntas, serta keterbatasan siswa dalam menyelesaikan soal atau menerapkan materi pelajaran.[16] Penelitian empiris di Indonesia menunjukkan bahwa metode ceramah yang dominan dan minim keterlibatan siswa secara aktif menjadi pemicu utama penurunan hasil belajar di jenjang sekolah dasar dan menengah.[17]

Salah satu alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk diterapkan adalah model *Game Based Learning* (GBL). Model ini mengintegrasikan unsur *game* ke dalam proses belajar, di mana melalui kegiatan bermain, siswa memperoleh pengalaman yang membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.[18] Model ini sangat cocok digunakan karena pada dasarnya peserta didik cenderung memiliki ketertarikan terhadap aktivitas berbasis permainan digital, sehingga penerapan GBL relevan bagi generasi yang hidup di era serba digital saat ini. Guru pun tidak perlu khawatir jika tidak memiliki latar belakang sebagai pengembang *game* atau belum terlalu mahir dalam teknologi, sebab kini tersedia banyak *game* edukatif yang dapat diakses melalui smartphone maupun perangkat berbasis web dan aplikasi. Guru dapat memilih jenis *game* edukatif yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

---

[15] Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa," *Prosiding Sesiomadika* 2 (2019), http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika.

[16] Amanda and Darwis, "Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 105358 Sekip Lubuk Pakam."

[17] Nabillah and Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa."

[18] Akbar et all. Iskandar, *Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Di Era Digital* (Makassar: Yayasan Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia, 2023).

Model *Game Based Learning* (GBL) didukung oleh pemanfaatan media teknologi interaktif seperti *Quizizz* yang membuat pembelajaran lebih menarik dan gamifikasi.[19] *Quizizz* merupakan platform web berbasis kuis interaktif yang dapat digunakan untuk berbagai jenis penilaian seperti penilaian harian (PH), tengah semester (PTS), maupun akhir semester (PAS).[20] Kuis *Quizizz* mendukung format pilihan ganda (opsi a, b, c, d) maupun isian singkat, dengan fitur visual seperti gambar, animasi, *leaderboard*, dan skor *real-time*. Kombinasi elemen *game*, warna menarik, serta umpan balik instan menjadikan *Quizizz* efektif sebagai media evaluasi formatif yang mendukung proses pembelajaran bermakna di era digital.[21]

Quizizz dipilih dalam penelitian ini karena memiliki berbagai fitur yang mendukung penerapan *Game Based Learning*, seperti papan peringkat (*leaderboard*), sistem pemberian skor secara otomatis, umpan balik langsung, pengaturan waktu pengerjaan, serta tampilan visual yang menarik bagi peserta didik.[22] Fitur-fitur tersebut memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kompetitif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.[23]

---

[19] Nur Andini et al., "Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD," *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA* 3 (December 2024), https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i.715.

[20] Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3, no. 6 (October 2021): 4794–801, https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512.

[21] Andini et al., "Analisis Penggunaan Aplikasi Quizizz Fitur Mode Kertas Sebagai Media Asesmen Formatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS SD."

[22] Haddar and Juliano, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar."

[23] Ila Listiyani and Nur Yamin Muhammad, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun

Materi Statistika merupakan salah satu topik matematika kelas VIII MTs yang kerap dianggap menantang oleh banyak siswa. Hambatan umum yang dihadapi meliputi kesulitan menghitung rata-rata, median, dan modus, menginterpretasikan diagram batang, garis, serta lingkaran, serta mengubah data nyata menjadi representasi visual yang tepat. Setiap konsep statistika tersebut akan lebih mudah dikuasai jika diselingi dengan *game* kuis interaktif berbasis *Quizizz*, sambil tetap mengacu pada Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Materi statistika dipilih karena memerlukan kemampuan interpretasi data dan latihan soal yang intensif sehingga lebih efektif apabila dipadukan dengan aktivitas kuis interaktif berbasis permainan.

Selain itu, statistika merupakan materi matematika yang memiliki keterkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari karena digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan menginterpretasikan data dalam berbagai bidang kehidupan.[24] Kemampuan memahami statistika menjadi semakin penting pada era digital karena peserta didik dituntut untuk mampu membaca informasi berbasis data serta mengambil keputusan secara logis dan objektif.[25] Dengan demikian, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi statistika dapat berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam

Pelajaran 2022/2023," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7, no. 03 (August 2023): 773–86, https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029.

[24] Ratna Kumala and Rita Yuliastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika Siswa MA," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (July 2025): 1142–49, https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.4332.

[25] Hafizah, "Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka."

menganalisis informasi dan menyelesaikan permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan kehidupan nyata.[26]

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media digital mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran.[27] Disisi lain, penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran maupun evaluasi juga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.[28] Meskipun demikian, penelitian mengenai pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika pada materi statistika siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung masih belum ditemukan. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji efektivitas model tersebut pada konteks pembelajaran matematika di MTsN 6 Tulungagung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MTsN 6 Tulungagung, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi statistika masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah. Disisi lain, siswa cenderung pasif selama pembelajaran

---

[26] Kumala and Yuliastuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika Siswa MA."

[27] Sonali Arta Ully and Ika Parma Dewi, "Pengaruh Game-Based Learning Menggunakan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar," *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)* 10, no. 4 (December 2022): 79, https://doi.org/10.24036/voteteknika.v10i4.120039.

[28] Septivianti Putri Indra Nirmalasari and Maria Melani Ika Susanti, "Efektivitas Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 2 (May 2023): 1286–94, https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4926.

berlangsung dan kurang antusias ketika mengikuti kegiatan belajar yang masih didominasi metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar matematika yang diperoleh belum optimal. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pemanfaatan teknologi digital, salah satunya yaitu model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Statistika Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung".

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah:

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, antara lain sebagai berikut:

a. Proses pembelajaran matematika di MTsN 6 Tulungagung masih cenderung didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
b. Pendidik belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif dan mampu menarik perhatian siswa.

c. Kurangnya antusiasme dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar berdampak pada belum optimalnya hasil belajar matematika.
d. Hasil belajar matematika siswa pada materi statistika masih perlu ditingkatkan.
e. Belum diterapkannya model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Batasan Penelitian:

Agar penelitian terarah dan sesuai dengan sasaran yang diteliti serta memperuncing pembahasan agar tidak meluas maka perlu adanya batasan yang menjadi ruang lingkup penelitian. Adapun pembatasan tersebut, di antaranya sebagai berikut:

a. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Quizizz.*
b. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung tahun pelajaran 2025/2026.
c. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Statistika.
d. Variabel terikat (*dependent variable*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa, yang diukur berdasarkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal setelah penerapan model pembelajaran.
e. Penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika, tanpa mengkaji secara mendalam faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi hasil belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan perumusan masalah diatas yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis:

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran matematika khususnya mengenai pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi statistika kelas VIII di MTsN 6 Tulungagung.

2. Secara Praktis:

a. Bagi guru:

Diharapkan guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam mengoptimalkan penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi statistika. Penelitian ini juga diharapkan memberikan informasi praktis mengenai strategi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi siswa:

Model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah:

Model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* diharapkan dapat membantu sekolah menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 6 Tulungagung dengan memusatkan perhatian pada siswa kelas VIII. Ruang lingkup materi dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan statistika. Adapun model pembelajaran yang diterapkan adalah *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz*. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa sebagai variabel dependen, serta model *Game Based Learning* berbantuan *Quizizz* sebagai variabel independen.

G. Penegasan Variabel

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam memahami maksud dari judul penelitian ini, maka perlu diberikan penegasan istilah atau pengertian baik definisi secara konseptual maupun definisi secara operasional pada judul skripsi sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Prensky menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman bermain yang interaktif, menantang, dan memberikan umpan balik secara langsung. Oleh karena itu, penerapan *Game Based Learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran serta berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar matematika.[29]

b. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang digunakan sebagai media asesmen dan evaluasi pembelajaran secara interaktif. Melalui penyajian soal dalam bentuk kuis digital yang dilengkapi fitur skor, peringkat, serta umpan balik langsung, *Quizizz* dapat membantu guru melaksanakan penilaian sekaligus meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.[30]

c. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai akibat dari aktivitas belajar yang telah dilakukan. Perubahan tersebut tercermin dalam kemampuan yang dimiliki siswa, baik berupa pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan yang dapat diukur melalui kegiatan evaluasi pembelajaran.[31]

2. Penegasan Operasional

a. Model *Game Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur *game* dengan bantuan media *Quizizz* untuk materi statistika kelas VIII. Langkah-langkah penerapannya meliputi: 1) memilih *game* sesuai topik statistika, 2) menjelaskan konsep materi, 3) menetapkan aturan *game* dan skor, 4) melaksanakan kuis interaktif via *Quizizz*, 5)

[29] Marc Prensky, *Digital Game-Based Learning* (McGraw-Hill, 2021).

[30] Deden Dicky Dermawan, Sri Wardani, and Yuli Kurniawati S. Pranoto, *Penerapan Asesmen HOTS Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz* (Cirebon: CV. Zenius Publisher, 2021).

[31] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 44.

merangkum pengetahuan yang diperoleh, dan 6) melakukan refleksi hasil belajar.

b. *Quizizz* adalah platform online untuk kuis interaktif (pilihan ganda/isian singkat dengan gambar/animasi) yang digunakan sebagai media evaluasi formatif pada pembelajaran statistika, diakses via kode unik untuk siswa kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.
c. Hasil belajar adalah skor *posttest* siswa pada aspek kognitif materi statistika (ukuran pemusatan data tunggal, ukuran pencaran data tunggal), difokuskan pada tingkat taksonomi Bloom.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini, maka perlu adanya sistematika pembahasan yang jelas sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka teori, hipotesis penelitian.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi sampling dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, tahapan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan

Bab ini berisi Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Statistika Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung, dan Besar Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Materi Statistika Kelas VIII MTsN 6 Tulungagung.

BAB VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran.