

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi hal yang sangat penting bagi manusia dalam berlangsungnya perkembangan ilmu pengetahuan serta dalam ilmu pendidikan yang sekarang semakin berkembang pesat. Pendidikan juga merupakan faktor yang amat penting demi meningkatkan kualitas serta kemampuan pribadi seseorang. Pendidikan juga berperan untuk menumbuhkan kembangkan potensi yang sebenarnya telah ada dalam sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar. Dengan pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan sikap dan perilaku yang kreatif, inovatif dan dapat merubah, baik tingkah laku dan pengetahuannya serta keterampilan yang menunjang agar terwujud sumber daya insani yang berkualitas.

Pada hakekatnya pendidikan ialah suatu proses pematangan atau pendewasaan dimana dengan pendidikan diharapkan dapat memperkaya pola pikir serta menggali potensi insani seperti yang tertuang dan dijelaskan didalam Al Qur'an surat Ar-Ra'd ayat 11 :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۗ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya :

Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, dimuka dan dibelakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain dia (Q.S.Ar Ra'd 13:11).

Seperti yang dijelaskan pada ayat tersebut, sangat perlu ditingkatkannya pendidikan serta perlunya mendapatkan perhatian secara *intens*, dan perkembangan ilmu pengetahuan harus diperbaiki demi meningkatkan mutu pendidikan. apa jadinya jika manusia tidak memperdayakan ilmu pengetahuan, maka manusia akan terpuruk dan tertinggal dari zaman yang terus berkembang. Proses pendidikan memang sangatlah penting karena tanpa proses pendidikan tidak mungkin manusia dapat berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, bahagia dan sejahtera. Seperti yang ditulis oleh Rubhan Masykur dkk., “Melalui pendidikan manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan” (Maskur et al, 2017).

Matematika adalah ilmu yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan ilmu dasar serta yang mendasari ilmu pengetahuan lain (Hariwijaya, 2009). Oleh karenanya Matematika amat sangat penting bagi pendidikan karena pada setiap tingkat pendidikan selalu terdapat mata pelajaran Matematika dan selalu menjadi mata pelajaran wajib, Matematika sangat diperlukan oleh siswa untuk mendukung disetiap tingkat pendidikan yang lebih tinggi dan Ilmu Matematika merupakan ilmu yang tersusun hirarkis, konsep satu selalu terhubung dengan konsep yang lain dan sangat diperlukan untuk mempelajari konsep selanjutnya.

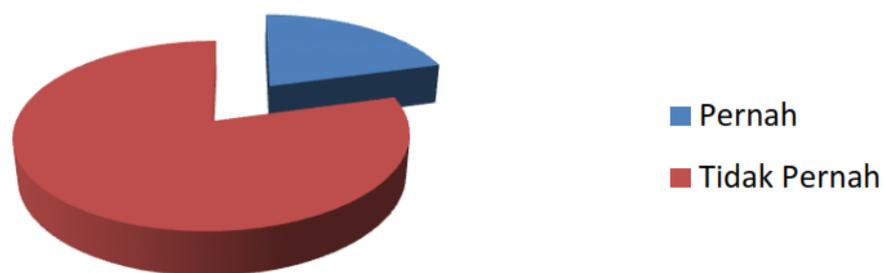
Takut adalah perasaan yang umum dirasakan oleh banyak siswa ketika dihadapkan dengan matematika dengan banyak dalih seperti sulit, *jelimet*, bikin pusing dan lain-lain, akan tetapi bagi siswa yang menyukai pelajaran matematika mereka beranggapan matematika itu membuat bergairah, semangat, obat ngantuk, yang namanya suka soal sesulit apapun akan dikerjakan. Bagi siswa yang menganggap matematika sulit karena mereka melihat dari sifat abstrak yang dimiliki oleh matematika itu sendiri, yang mengakibatkan banyak siswa yang susah memahami konsep soal dan bagaimana alur menjawabnya, baik pada soal latihan, soal ulangan, soal UTS maupun UAS, karena soal yang diberikan oleh pengajar biasanya tidak dikembangkan atau hanya menyalin pada buku saja sehingga terkesan monoton dan tidak bervariasi sehingga siswa tidak bergairah dalam menyelesaikannya. Matematika mempunyai peran yang amat penting yaitu

sebagai dasar logika atau sering disebut penalaran dan juga penyelesaian kuantitatif yang akan berguna untuk pelajaran yang bersangkutan.

Demi meningkatkan kesadaran dan pemahaman kepada siswa terhadap hal tersebut kita dapat memberikan unsur rangsangan untuk meningkatkan semangat belajar dengan cara mengembangkan sistem evaluasi yang berbeda dan bervariasi yang bertujuan untuk membuka pola pikir siswa bertambah luas serta kritis dan tujuan akhirnya membuat pelajaran matematika menjadi lebih menarik dan hilang dari kesan menakutkan. Bagaimana cara membuat siswa menjadi kritis. Yaitu dengan sering latihan menyelesaikan soal-soal yang sekiranya dapat menambah dan mengembangkan pola pikir siswa. Oleh karenanya Guru dituntut untuk bergerak lebih kreatif serta inovatif kepada pelajaran Matematika.

Hasil yang telah didapat dari angket yang disebar di SMK Miftahul Ulum Boarding School Wonosalam, terhadap 29 peserta didik mengenai evaluasi pembelajaran matematika, maka diperoleh data sebagai berikut :

Pernahkah sebelumnya guru menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi



Gambar 1.1 Diagram Penggunaan media pembelajaran oleh guru

Diagram 1.1 menampilkan hasil dari angket yang disebar terkait penggunaan media pembelajaran oleh pengajar atau guru “Pernahkah sebelumnya guru menggunakan media pembelajaran saat mengajar” dengan opsi jawaban “tidak pernah” dan “pernah”. Dari data tersebut 6 peserta didik menjawab pernah atau 20,68% dan 23 peserta didik menjawab tidak pernah atau 79,31%.

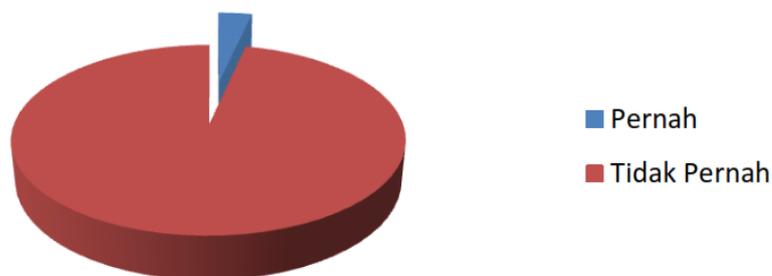
Anda pernah mengalami kesulitan memahami materi melalui metode yang diterapkan guru



Gambar 1.2 Diagram Kesukaran memahami materi melalui metode guru

Diagram 1.2 menyampaikan hasil angket mengenai kesukaran dalam memahami materi yang disampaikan melalui metode yang diterapkan guru, dengan pilihan jawaban “tidak pernah” dan “pernah”. Hasil yang didapat sebagai berikut, 13 peserta didik menjawab pernah atau setara dengan 44,82%, sedangkan peserta didik yang menjawab tidak pernah sebanyak 16 peserta didik atau setara dengan 55,17%.

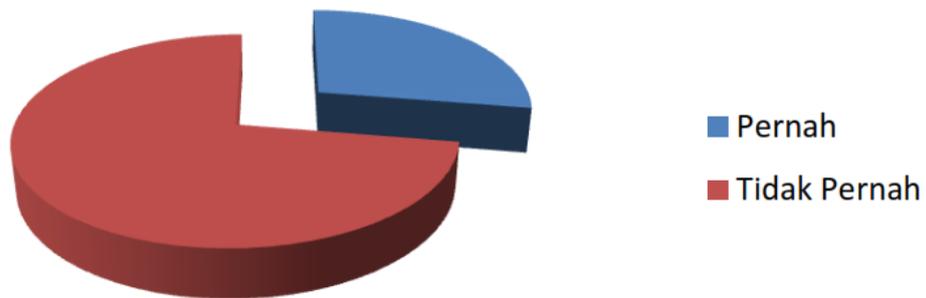
Apakah guru pernah memberi soal matematika dalam bentuk aplikasi



Gambar 1.3 Diagram keterkaitan penugasan dengan menggunakan aplikasi

Diagram 1.3 menyampaikan hasil angket tentang penugasan soal yang disampaikan lewat aplikasi, “apakah guru pernah memberikan soal matematika dalam bentuk aplikasi” dengan jawaban “pernah” sejumlah 1 peserta didik atau sebanding dengan 3,44 % serta jawaban “tidak pernah” sejumlah 28 orang atau 96,55 %

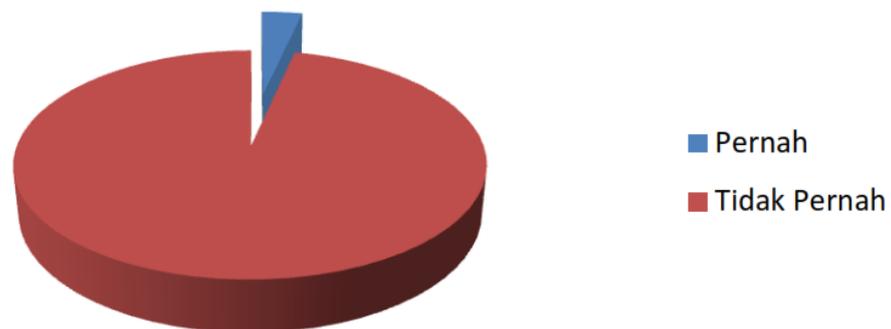
Apakah anda pernah menggunakan kuis matematika interaktif berupa game pada materi matematika



Gambar 1.4 Diagram tentang penggunaan Aplikasi Game dalam pemberian Quiz Matematika oleh guru.

Diagram 1.4 menyampaikan hasil dari angket tentang penggunaan aplikasi game untuk penyamaan quiz kepada peserta didik, dan ternyata hasilnya adalah 8 (27,58 %) peserta didik menjawab pernah dan 21 (72,41 %) menjawab tidak pernah.

Pada pengambilan nilai matematika pernah menggunakan alat evaluasi (misalkan : melalui ujian online atau aplikasi)



Gambar 1.5 Diagram Guru apakah pernah memberikan Quiz Matematika dengan menggunakan aplikasi atau game

Merujuk pada hasil angket diatas, bisa kita tarik kesimpulan masih banyak siswa yang menilai matematika adalah pelajaran yang sulit untu ditaklukkan dan dipahami apalagi untuk menyelesaikan soal matematika, hal itu

dikarenakan pengajar tidak menggunakan media atau alat bantu media pembelajaran. Sebagian besar dari siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal matematika, dikarenakan juga oleh metode pembelajaran yang disampaikan didalam kelas masih saja menerapkan metode konvensional sehingga wajar jika siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran matematika yang diajarkan oleh guru.

Metode baru perlu diterapkan untuk menciptakan pembelajaran matematika menjadi menyenangkan serta menjadi candu bagi siswa untuk terus belajar matematika. Faktanya sebagian besar guru dalam mengevaluasi siswa terutama dalam pembelajaran matematika, masih menggunakan alat evaluasi konvensional atau tes tertulis sehingga belum tercipta evaluasi yang praktis dan lebih disukai siswa. Ini menyebabkan potensi yang dimiliki oleh sekolah kurang optimal seperti ketersediaan komputer atau Wi-Fi yang ada, gadget siswa sampai saat ini juga kurang dimanfaatkan keberadaannya. Oleh sebab itu perlu diterapkan suatu hal yang baru dalam proses pengerjaan soal-soal yang diberikan pada pembelajaran matematika.

Semakin mencuatnya perkembangan teknologi di era sekarang, alat evaluasi sangat perlu dihubungkan dengan teknologi karena dengan besic teknoligi ini sangat memberikan dampak positif, siswa akan antusias dalam proses pembelajaran matematika yang terhubung dengan teknologi karena siswa sedang berada pada era yang memang mereka sukai, Proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik. Salah satunya alat evaluasi yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika ialah *Aplikasi Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis *Edukasi* berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat latihan soal menjadi interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz* siswa dapat menggunakan *Gadget* mereka. *Quizizz* memiliki karakter yang unik seperti halnya dengan adanya avatar, tema, meme, dan dipadukan dengan musik yang sesuai dengan kondisi. *Quizizz* juga membuat siswa untuk saling bersaing secara sehat dan tentunya memotivasi dalam mereka belajar. Siswa dapat memulai *Quiz* secara serentak didalam satu ruangan, peringkat bisa dipantau melalui perangkat masing-

masing dan guru memantau proses berjalanya *Quiz* berlangsung dan guru juga bisa *mendownload* laporan hasil pekerjaan siswa sehingga guru juga bisa mengevaluasi kinerja siswa.

Quizizz juga dapat mempermudah tanggung jawab guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Memang tidak bisa dielakkan bahwa keberadaan teknologi yang diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan memanfaatkan aplikasi Quizizz dapat mempermudah guru dalam mengolah data dan menyampaikan saran dan pesan untuk siswa itulah yang disampaikan oleh Rofiyati dan Yunita pada tahun 2017. Sehingga hal tersebut dapat memberikan dampak positif bagi siswa karena dengan belajar sambil bermain siswa cenderung akan lebih dipahamkan, menyenangkan dan tentunya lebih efektif.

Penelitian telah dilakukan dalam pemanfaatan aplikasi untuk penunjang pembelajaran matematika diantaranya, penelitian yang ditulis oleh Muhammad Syaifullah pada tahun 2020 yang membahas tentang pengembangan media evaluasi menggunakan aplikasi Quizziz , pada penelitian ini mengambil materi IPS Terpadu kelas VII di Mts Negeri 7 Malang. Pada penelitian ini tidak dicantumkan materi tertentu atau BAB tertentu yang diambil untuk penelitiannya. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Fitria Nur Rachma asal dari Universitas Negeri Semarang yang membahas tentang Keefektifan Model Pembelajaran yang dilaksanakan dengan perbantuan power point pada suatu sekolah kelas IV.

Dari beberapa penelitian diatas telah diteliti alat evaluasi dan Keefektifan yang menggunakan aplikasi Power Point sampai Quizziz , perbedaan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dengan penelitian yang terbaru ini ialah pada penelitian yang pertama, pengambilan aplikasi yaitu Quizziz dengan materi yang diambil berbeda dan terakhir pada penelitian yang kedua ialah membahas tentang keefktifan suatu model pembelajaran menggunakan power point, kini pada penelitian yang disusun oleh penulis membahas tentang keefektifan media pembelajaran berupa aplikasi Quizziz untuk mengetahui pemahaman matematis siswa pada mata pelajaran Logika.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dikemukakan diatas, maka dapat diperoleh permasalahan :

1. Minimnya ketertarikan dalam pembelajaran yang disampaikan, sehingga siswa pasif.
2. Masih menggunakan metode konvensional sehingga dinilai kurang kreatif dan inovatif.
3. Hasil belajar yang rendah
4. Belum adanya evaluasi yang praktis yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran matematika.
5. Belum diterapkannya pembelajaran yang menyenangkan seperti aplikasi *Quizizz* demi mengembangkan pola pikir siswa agar berfikir semakin luas dan merasakan belajar matematika menyenangkan.
6. Siswa sulit untuk mengerti dan fokus pada materi logika matematika
7. Teknologi informasi dan komunikasi belum dimanfaatkan secara maksimal.

Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol atau ada perubahan secara signifikan.
2. Pencapaian nilai diatas KKM lebih dari 75 %
3. Ada peningkatan terhadap hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, masalah yang akan diteliti penulis : Apakah pembelajaran matematika berbantuan aplikasi *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi Logika?

Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi Logika.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan sebagai referensi alat evaluasi pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
Memberikan pengalaman belajar menyenangkan dan dapat mengembangkan konsep-konsep pengetahuan serta dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika.
 - b. Bagi Pendidik.
Mendapatkan media evaluasi yang menyenangkan bagi siswa yang membantu dalam mengevaluasi pembelajaran matematika.
 - c. Bagi peneliti
Mengembangkan pengetahuan serta menambah wawasan terkait pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* dan juga bisa menjadi bekal bagi peneliti kelak menjadi guru matematika yang inovatif dan kreatif serta dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman pada pembelajaran matematika.