

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dalam pelaksanaannya membutuhkan interaksi antara guru dan siswa untuk menambah pengetahuan, ketrampilan, dan juga untuk mencapai suatu tujuan yang diharapkan. Ada tiga kemampuan dasar yaitu kemampuan membaca, kemampuan menulis, dan kemampuan berhitung. Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), tidak semua siswa mampu menguasai ketiga kemampuan dasar salah satunya adalah kemampuan berhitung yang menjadi kesulitan tersendiri bagi siswa. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan melakukan operasi hitung seperti pengurangan, penjumlahan, perkalian, dan pembagian. Kemampuan tersebut adalah kemampuan berkelanjutan yang harus selalu dipelajari sehingga dapat menguasai pelajaran matematika (Umi Latifah, 2023).

Keterampilan berhitung adalah usaha untuk memahami matematika yang berkaitan dengan angka-angka terutama melibatkan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keterampilan ini merupakan kemampuan untuk menyelesaikan perhitungan menggunakan angka. Seringkali terdapat kesalahan dalam perhitungan yang dilakukan oleh siswa saat mereka mengerjakan soal-soal matematika. Kejadian ini berdampak pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Untuk proses pembelajaran maka seorang guru hendaknya kreatif dan inovatif dalam memilih dan menentukan media pembelajaran terutama pada perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini. Guru harus memiliki kreativitas dalam menciptakan rasa keingintahuan dan ketertarikan siswa sehingga dapat memotivasi diri siswa (Pramugita et al., 2023).

Hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 18 Januari 2024 yaitu pembelajaran matematika adalah salah satu pelajaran yang kurang diminati di SD. Matematika masih ditakuti oleh siswa sebagai pembelajaran yang sulit, sehingga siswa merasa malas, tidak tertarik, dan membosankan. Permasalahan lain terjadi di SD Muhammadiyah Kampa bahwa siswa kurang minat dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep yang buruk, kurangnya motivasi untuk belajar, banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan (Nisa et al., 2021).

Pemahaman dan ketrampilan berhitung matematika masih rendah dan mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Ditemukan fakta bahwa prestasi belajar siswa masih rendah, terbukti dari hasil ulangan harian pelajaran matematika pencapaian hasil belajar peserta didik 68,1% siswa yang belum tuntas KKTP. Salah satu masalah yang dihadapi oleh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jelambar Baru 01 yaitu tingkat ketuntasan belajar dan hasil belajar yang rendah. Dari 28 siswa, hanya 8 mendapatkan nilai di atas KKTP, sedangkan 20 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKTP, sehingga lebih banyak siswa yang tidak memenuhi ketuntasan dalam pelajaran matematika (Putri & Manurung, 2020).

Penelitian lain dari hasil belajar matematika siswa yang buruk pada materi pengukuran sudut bangun datar. Hasil evaluasi siswa masih rendah dan ketuntasan pembelajaran mereka masih rendah. Hanya mencapai 57% dari 21 siswa yang lulus. Menurut hasil analisis dalam diskusi yang telah dilakukan terjadinya peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan perolehan nilai berdasarkan KKTP, yang menunjukkan bahwa hasil belajar telah meningkat setelah digunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran dalam mata pelajaran matematika materi pengukuran sudut di SDN Munjul 1 (M.Ferdi et al., 2024).

Dari hasil observasi yang telah dilakukan peneliti memilih SD Negeri Wlahar 01 sebagai tempat penelitian karena fasilitas yang disediakan di SD Negeri Wlahar 01 sangat

menunjang untuk melakukan pembelajaran menggunakan media interaktif untuk pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika. Selain itu di SD Negeri Wlahar 01 sudah menggunakan aplikasi AI dalam pembelajaran berlangsung. Tetapi untuk media *Quizizz* ini belum pernah dilakukan di SD Negeri Wlahar 01. Adanya fasilitas yang sudah memadai, masih banyak guru yang belum memanfaatkan fasilitas tersebut. Guru kelas IV jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu peneliti akan memberikan contoh dalam memanfaatkan fasilitas yang diperbolehkan oleh sekolah, agar guru dapat menggunakan fasilitas pada saat melakukan pembelajaran dan peserta didik akan lebih memahami materi yang diberikan oleh guru.

Hal ini terjadi di kelas 5 SDN 2 Pahandut bahwa media pembelajaran jarang digunakan oleh guru. Media gambar, buku, dan lks adalah alat yang digunakan pendidik dan peserta didik. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran yang bermanfaat karena tidak memiliki cukup waktu untuk merancang dan mengembangkan materi pelajaran yang baru dan menarik bagi siswanya sehingga pembelajaran kurang menarik dan kurang bermakna (Lestari et al., 2023).

Untuk mengatasi masalah hasil belajar yang terdapat di SD Negeri Wlahar 01, maka diperlukan adanya sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa berupa *Quizizz* yang mudah digunakan. *Quizizz* merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Media *Quizizz* ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran. fitur *Quizizz* dapat dipergunakan sebagai media evaluasi dengan menggunakan kuis pertanyaan di akhir pembelajaran materi yang telah diajarkan. Penggunaannya mudah dan cukup nyaman, tidak diperlukan kouta internet yang besar dan tempat penyimpanan yang besar untuk mengunduh (Yuni Listyoningrum, 2023).

Dalam media *Quizizz* guru dapat lebih mudah mengetahui siswa mana yang sudah memahami materi, dengan melihat hasil kuis pada proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menjawab kuis secara bersama-sama, kemudian siswa dapat melihat peringkat hasil yang telah dikerjakan. Media *Quizizz* dapat dilakukan oleh siswa dengan menggunakan handphone secara online. Dan ada juga media *Quizizz* yang dilakukan dalam pembelajaran berlangsung atau tatap muka yaitu menggunakan mode kertas. Penelitian yang dilakukan oleh (Eprina et al., 2023) bahwa media *Quizizz* mode kertas yang dilakukan dalam pembelajaran kelas IV B dengan jumlah 22 siswa dengan rincian 10 laki-laki dan 12 perempuan. Hasil belajar siswa dalam menggunakan media *Quizizz* mode kertas dengan memberikan posttes mendapatkan hasil rata-rata sebesar 82.36 dengan skor minimum sebesar 45, sedangkan skor maksimum 100. Siswa dapat mencapai nilai yang tuntas sebanyak 24 dan yang belum tuntas dalam KKTP ada 4 siswa.

Keefektifitas penerapan *Quizizz* paper mode dilakukan oleh kelas V SDN Tambakaji 02 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut di laksanakan pada SDN Tambakaji 02 pada kelas V dengan hasil penelitian yang menunjukkan media evaluasi *Quizizz* paper mode yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan media *Quizizz* paper mode siswa lebih aktif dalam interaksi keterlibatan di dalam kelas pada pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena peserta didik tertarik dalam menggunakan *Quizizz*, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam memahami materi (Angelina et al., 2023). Dengan demikian perlu dilakukan penerapan media pembelajaran yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa materi pecahan kelas IV SD”. Penelitian ini perlu dilakukan, karena dalam proses pembelajaran guru dapat mengoperasikan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan konteks permasalahan, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Mata pelajaran matematika dianggap sulit oleh siswa
2. Pemahaman dan ketrampilan berhitung siswa kelas 4 SD Wlahar 01 dalam pembelajaran berlangsung masih rendah
3. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika
4. Guru kelas IV jarang menggunakan media pembelajaran

## **C. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan, adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu dibatasi pada efektivitas media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SD.

## **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimanakah efektivitas media pembelajaram *Quizizz* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV SDN Wlahar 01?

## **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penerapan ini yaitu untuk mengetahui efektivitas media *Quizizz* pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Wlahar 01.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian penerapan ini sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi masukan sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah, serta penerapan

media dalam penelitian ini dapat menjadi referensi sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas

2. Bagi guru

Pemanfaatan produk ini dapat menambah referensi buku ajar bagi guru dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

3. Bagi peserta didik

Pemanfaatan bahan ajar elektronik memudahkan peserta didik untuk memahami materi, peserta didik tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik dapat belajar kelompok atau mandiri dan dapat meningkatkan kesadaran peserta didik dalam pentingnya matematika