

BAB I

PENDAHULUAN

Pendahuluan adalah bagian awal skripsi yang berfungsi sebagai pengantar untuk menjelaskan topik dan konteks penelitian. Bagian pendahuluan ini juga terdiri dari beberapa komponen, seperti Latar Belakang; Menjelaskan perkembangan penelitian sebelumnya dan tentang isu yang akan diteliti. Tujuan Penelitian; Menjelaskan target yang ingin dicapai dalam penelitian, yang dapat menjadi rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Rumusan Masalah; Menjelaskan pertanyaan penelitian secara spesifik dan mendalam, yang menjadi fenomena yang bisa diandalkan. Manfaat; Menjelaskan manfaat penelitian bagi pembaca, penulis, masyarakat umum, dan bagi pendidikan atau akademis. Pendahuluan ini bertujuan untuk mengarahkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan serangkaian proses individu untuk selangkah lebih maju serta merangkai segala kebijakan yang ada. Indonesia telah mengalami pendidikan pada masa sebelumnya dimana pada era pandemi tahun 2021 terjadi disrupsi pendidikan. Munculnya revolusi industri keempat telah mengakibatkan pergolakan pendidikan. Pada masa ini terjadi kemajuan teknologi yang signifikan dan pesat. Beberapa peran dan modifikasi di sekolah telah diganti. Dalam skenario ini, instruktur diharuskan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi.

Mengingat keadaan ini, pendidik harus memiliki kemampuan untuk menggunakan sumber daya pendidikan berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam memfasilitasi upaya belajar mengajar. Mengingat kemajuan teknologi yang begitu pesat, pengajar harus memiliki kemampuan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Pembaharuan ini mencakup berbagai topik, termasuk teknik, taktik, dan cara penilaian dalam konteks pembelajaran. Demikian pula pola pendidikan pada tingkat sekolah dasar (SD) mengikuti pola yang sama. Selama fase formatif di sekolah dasar, siswa cenderung melakukan aktivitas baru yang bersifat eksploratif dan menuntut. Pendidikan sekolah dasar disusun secara metodis untuk memberikan

siswa kesempatan melakukan tugas-tugas yang menyenangkan sambil memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu, kemajuan teknologi kontemporer sangatlah penting, sebagai upaya inventif yang diprakarsai oleh para pendidik untuk menyediakan lingkungan belajar yang menarik, imajinatif, dan pionir sehingga menjamin pentingnya pendidikan. Selain itu, perlu dilakukan pembenahan proses penilaian pembelajaran agar menarik bagi siswa. Mengevaluasi pembelajaran adalah komponen yang paling menantang bagi siswa dan instruktur. Proses penilaian merupakan komponen integral dalam evaluasi pembelajaran dan secara inheren saling terkait dengan banyak tahapan, mulai dari pra-penilaian (menyiapkan soal latihan) hingga tahap remedial dan pengayaan.

Menurut Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) tahun 2018 yang dilakukan oleh Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi (OECD), sekitar 71% siswa gagal memenuhi tingkat kemahiran minimum dalam matematika. Akibatnya, sejumlah besar siswa Indonesia terus menghadapi tantangan dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam konteks pengajaran matematika. Biasanya, mereka berjuang dengan soal aritmatika yang mencakup bilangan non-cacah atau memiliki instruksi yang tidak jelas dan tidak memadai. Berdasarkan temuan dari pengumuman ini, anak-anak mempunyai tantangan dalam memahami permasalahan matematika, dan kesulitan ini mungkin berdampak pada nilai akademis mereka. Kurangnya hasil pembelajaran mungkin disebabkan oleh kurangnya keragaman pembelajaran yang ditawarkan oleh instruktur. Hasil belajar matematika siswa kelas VI SDIT AL-Fath Desa Wanajaya Kecamatan Cibitung Kabupaten Bekasi menunjukkan bahwa 35 dari 50 siswa mendapat nilai di bawah Kriteria Kredibilitas Minimum (KKM) yaitu 70 yang ditetapkan pihak sekolah. Melalui Konsekuensinya, peneliti mengusulkan model *Games Based Learning* berbantuan Quizziz sebagai sarana untuk memikat dan melibatkan siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Quizziz adalah platform pembelajaran berbasis permainan.

Quizziz adalah platform pendidikan berbasis internet yang menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Priyanti, Santosa, dan Dewi (2020, hlm. 38) mendefinisikan Quizziz sebagai platform digital yang memanfaatkan gadget

siswa untuk memberikan pendekatan yang menyenangkan dan menarik bagi mereka dalam memahami bahan bacaannya. Berbagai aspek menarik minat siswa, seperti kemampuan untuk mengaktifkan instrumentasi latar belakang saat mengerjakan soal, pola dan tata letak huruf yang menarik secara visual dan dinamis, serta umpan balik yang berbeda untuk jawaban yang benar dan salah. Selain itu, terdapat papan peringkat yang menampilkan klasemen siswa berdasarkan nilai yang diraih. Selain ciri-ciri utama tersebut, guru juga dapat mengaktifkan berbagai pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Salah satu contohnya adalah penerapan insentif bagi siswa untuk mencoba kembali pertanyaan yang salah setelah berhasil menjawab beberapa pertanyaan dengan benar secara berurutan. Quizziz berfungsi sebagai metode inventif dan kontemporer bagi siswa untuk terlibat dalam soal latihan. Mayoritas siswa di sekolah dasar saat ini merupakan generasi milenial dan memiliki ketertarikan yang kuat terhadap teknologi. Penggabungan teknologi dalam pendidikan sangat signifikan dan menarik minat siswa. Komputer laptop adalah alat teknologi yang ada di mana-mana yang digunakan oleh anak-anak sehari-hari, mulai dari usia muda. Quizziz telah mendapatkan popularitas yang signifikan di kalangan pendidik sebagai platform untuk berlatih dan meninjau pertanyaan.

Berdasarkan temuan wawancara, 15 dari 25 siswa memiliki kecenderungan lebih besar dalam menjawab pertanyaan di Quizziz dibandingkan dengan pertanyaan di buku teks atau kertas soal. Saat menjawab pertanyaan di Quizziz, mereka menunjukkan sikap gembira dan antusias. Oleh karena itu, pemanfaatan Quizziz dalam pendidikan tidak hanya difokuskan untuk menghasilkan kesenangan, tetapi juga diharapkan dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa.

Mengingat konteks masalah ini, peneliti melakukan penelitian bernama “Pengaruh Model *Games Based Learning* Berbantuan *Quizziz* terhadap Hasil Belajar Kemampuan Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas VI”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* terhadap hasil belajar kemampuan operasi Hitung Campuran?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar kemampuan operasi hitung campuran siswa kelas VI yang mendapatkan model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* lebih baik daripada siswa kelas VI yang menggunakan pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperoleh dari rumusan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran menggunakan model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz*
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kemampuan Operasi Hitung Campuran siswa kelas VI yang mendapatkan model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* lebih baik daripada siswa kelas VI yang menggunakan pembelajaran konvensional

1.4 Manfaat Penelitian

Temuan implementasi ini diharapkan dapat memberikan keuntungan teoritis dan praktis bagi para peneliti.

a. Secara Teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* di sekolah, menjadikannya alat pendidikan yang lebih kreatif dan inventif dengan peningkatan kualitas dan kebebasan.

b. Secara Praktis

Bagi Siswa, model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan siswa, dorongan, dan prestasi pendidikan.

Bagi sekolah, dapat menjadikan model *Games Based Learning* berbantuan *Quizziz* inovatif serta melekat teknologi untuk sekolah dalam rangka meningkatkan mutu pelajaran matematika.

1.5 Struktur Organisasi

Penelitian disajikan secara metodis dalam kerangka organisasi, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

- a. Bab I berisi Pendahuluan, meliputi a) Latar Belakang Masalah Penelitian, b) Rumusan Masalah Penelitian, c) Tujuan Penelitian, d) Manfaat Penelitian, dan e) Struktur Organisasi.
- b. Bab II berisi analisis literatur secara komprehensif yang mencakup banyak topik, yaitu: a) Model Pembelajaran, b) GBL (*Games Based Learning*) c) Hasil Belajar, d) Hakikat Matematika, e) Operasi Hitung Campuran pada Bilangan Cacah, dan f) Penelitian yang relevan.
- c. Bab III meliputi tentang Metode Penelitian, yang meliputi a) Jenis Penelitian dan Desain Penelitian, b) Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian, c) Instrumen Penelitian, d) Prosedur Penelitian, dan e) Analisis Data.
- d. Bab IV terdiri dari Temuan dan Pembahasan yang meliputi a) Gambaran Penelitian, dan b) Pembahasan Hasil Penelitian.
- e. Bab V terdiri dari Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang meliputi a) Kesimpulan, b) Implikasi, dan c) Rekomendasi.