

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang disengaja dan dirancang dengan baik untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran Arifuddin (2018). Hal ini sangat penting karena pendidikan membuka pintu bagi banyak peluang yang dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang. Dengan pendidikan, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan sosial dan emosional yang penting untuk berkembang dalam masyarakat.

Menurut Rachmantika & Wardono (2019) Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang memiliki peran penting, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bahkan, matematika sering disebut sebagai dasar dari berbagai ilmu karena perannya yang sangat besar. Pentingnya matematika sebagai dasar ilmu dapat dilihat dari tingginya kebutuhan akan kemampuan matematis. Kemampuan ini tidak hanya sebatas berhitung, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Menurut Fathani (2016), pemecahan masalah dalam matematika tidak hanya berkaitan dengan soal-soal rutin, tetapi juga dengan masalah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 14 Februari 2024 dengan guru dan beberapa siswa kelas IV di MI Hidayatus Shibyan, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh metode ceramah, tanya jawab, serta pemberian latihan soal. Guru menyampaikan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong sedang. Sebagian siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, namun masih terdapat siswa yang kurang aktif dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung cukup lama.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa mereka menyukai pelajaran matematika apabila materi yang dipelajari mudah dipahami, seperti penjumlahan dan perkalian. Namun, ketika menghadapi materi yang dianggap sulit seperti pecahan atau soal cerita, beberapa siswa merasa kesulitan sehingga kurang bersemangat dalam belajar.

Selain itu, siswa juga mengungkapkan bahwa mereka terkadang kehilangan fokus ketika pembelajaran hanya berupa penjelasan dari guru dalam waktu yang cukup lama.

Namun, berdasarkan beberapa penelitian, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif, minimnya penggunaan teknologi, serta kurangnya pendekatan interaktif antara guru dan siswa (Arends, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam media dan metode pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Pendekatan pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi kebutuhan mendesak untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu yang dapat dilakukan adalah menggunakan *Project Based Learning* yang kerap disingkat menjadi PJBL. Menurut Sukerti dan Suana (2019), PJBL dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proyek nyata yang relevan dengan materi pembelajaran. Melalui PJBL siswa diajak untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks dunia nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, metode pengajaran dan pembelajaran telah mengalami transformasi yang besar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, metode pengajaran dan pembelajaran telah mengalami transformasi yang besar. Salah satu media pembelajaran yang populer saat ini adalah Quizizz. Quizizz meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui elemen gamifikasi seperti leaderboard dan umpan balik instan, yang membuat belajar lebih menyenangkan dan kompetitif (Jong & Tacoh, 2024). Platform ini juga efektif dalam penilaian

formatif, dengan laporan otomatis yang memudahkan guru memantau kemajuan siswa secara real-time. Selain itu, Quizizz mendukung pembelajaran mandiri dan digital, terutama pada mata pelajaran seperti matematika

Dalam penerapannya, model Project Based Learning (PJBL) menekankan pemecahan masalah nyata melalui proyek, sementara Quizizz berfungsi sebagai alat evaluasi interaktif dengan fitur gamifikasi seperti poin dan leaderboard (Nurjanah et al., 2025). Integrasi keduanya menciptakan pembelajaran aktif, di mana siswa menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari proyek ke dalam kuis digital untuk mendapatkan umpan balik secara instan. Quizizz dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar dalam PJBL melalui pre-test dan post-test, sedangkan fitur analitiknya memberikan data skor, nilai N-Gain (misalnya 0,6849 dengan kategori sedang), serta perbandingan antar kelompok sebagai bahan evaluasi formatif. Selain itu, minat belajar siswa dapat diukur melalui angket atau observasi, di mana PJBL berbantuan Quizizz mampu meningkatkan motivasi melalui elemen pembelajaran yang menyenangkan sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Penelitian ini penting dilakukan karena masih banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami sehingga berdampak pada rendahnya minat serta hasil belajar. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan minimnya pemanfaatan teknologi, padahal perkembangan zaman menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Meskipun PJBL dan Quizizz telah banyak diteliti secara terpisah, penelitian mengenai integrasi PJBL dengan bantuan Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV MI masih terbatas, sehingga penelitian ini diperlukan untuk memberikan kontribusi ilmiah sekaligus menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wibowo dan Dewi (2020), penggunaan Quizizz dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan kompetisi yang sehat dan umpan balik langsung. Selain itu, Quizizz dapat diakses dengan mudah melalui perangkat seluler maupun komputer sehingga siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja. Pratiwi (2021) menambahkan

bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga 30% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian oleh Maulana (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar sekaligus meningkatkan minat siswa.

Integrasi antara model PJBL dengan bantuan aplikasi Quizizz diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil dan minat belajar matematika siswa. Kombinasi ini berpotensi menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif, khususnya bagi siswa kelas IV MI/SD. Namun, penelitian mengenai pengaruh integrasi tersebut masih terbatas, sehingga penelitian ini dilakukan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil dan minat belajar matematika siswa sehingga kualitas pendidikan dapat terus ditingkatkan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka ditentukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti mengidentifikasi masalah-masalah penelitian diantaranya:

1) Minat belajar siswa yang rendah pada mata pelajaran matematika

Banyak siswa yang kurang tertarik dan termotivasi dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Hal ini seringkali disebabkan oleh metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik.

2) Metode Pembelajaran konvensional yang kurang efektif

Metode ceramah atau penugasan yang masih banyak digunakan di sekolah sering kali tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa cenderung pasif dan bosan selama proses kegiatan belajar mengajar.

3) Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

Meskipun teknologi sudah berkembang pesat, masih banyak guru yang belum memanfaatkan media digital seperti Quizizz dalam pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang interaktif dan kurang sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini yang sudah tidak asing lagi dengan teknologi.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran yang diteliti adalah PJBL dengan bantuan aplikasi Quizizz sebagai salah satu platform pembelajaran berbasis gamifikasi.
- 2) Variabel yang diteliti adalah PJBL dengan bantuan aplikasi Quizizz sebagai variabel independen (X) dan minat belajar sebagai variabel dependen 1 (Y_1) serta hasil belajar sebagai variabel dependen 2 (Y_2)
- 3) Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV di sekolah MIS Hidayatus Shibyan
- 4) Lingkup mata pelajaran yang diteliti adalah matematika.

3. Pertanyaan Penelitian

- 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV di MIS Hidayatus Shibyan?
- 2) Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV di MIS Hidayatus Shibyan setelah mendapatkan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan bantuan aplikasi Quizizz?
- 3) Apakah model *Project Based Learning* dengan bantuan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV di MIS Hidayatus Shibyan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, ialah:

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan bantuan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV di MIS Hidayatus Shibyan.

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV di MIS Hidayatus Shibyan setelah mendapatkan pembelajaran model *Project Based Learning* dengan bantuan aplikasi Quizizz.
3. Untuk mendeskripsikan apakah model *Project Based Learning* dengan bantuan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas IV di MIS Hidayatus Shibyan.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka harapan, dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca baik secara teoretis ataupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Memperkaya referensi dalam menambah pengetahuan dan wawasan tentang memahami rancangan pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan, khususnya mengenai gambaran tentang PJBL dengan bantuan aplikasi Quizizz di MIS Hidayatus Shibyan dan dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam memahami rancangan pembelajaran berbasis *Project Based Learning* (PJBL) dengan bantuan aplikasi Quizizz, sekaligus mengembangkan wawasan pendidik dalam merespon minat dan bakat peserta didik. Melalui penerapan PJBL yang dipadukan dengan Quizizz, pendidik diharapkan mampu mendorong serta meningkatkan minat dan bakat peserta didik dalam pembelajaran matematika, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengalaman, wawasan, dalam mengetahui pengaruh PJBL dengan bantuan aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa dan menjadi referensi bagi yang ingin melakukan penelitian serupa.

c Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kesadaran akan pengaruh penerapan PJBL dengan bantuan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, sehingga guru dapat melaksanakan pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, penerapan model ini juga menjadi wadah untuk menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah.



UINSSC

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON**