

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Era Industri 4.0 merupakan masa di mana terjadi integrasi antara dimensi fisik, biologis, serta digital yang terbentuk menjadi suatu kesatuan yang sukar dibedakan. Era ini ditandai dengan munculnya berbagai pemanfaatan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) di dalam berbagai bidang, di antaranya adalah bidang pendidikan. Hoyles & Lagrange menyatakan bahwa teknologi digital menjadi salah satu hal yang penting dan memberikan dampak besar dalam bidang pendidikan sekarang ini.¹

Revolusi industri 4.0 menjadi tantangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan lebih memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan untuk mengadakan kegiatan belajar mengajar. Secara umum, sebuah kegiatan belajar dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dikatakan sebagai sebuah pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*). Pada era industri 4.0 ini, telah banyak pelaku pendidikan yang menerapkan *e-learning* dengan memanfaatkan android atau *smartphone*.²

Mampu beradaptasi dengan teknologi modern adalah keahlian yang wajib dikuasai oleh para pendidik karena kualitas pendidik di Indonesia merupakan salah satu penentu akan kesuksesan program yang diterapkan di Indonesia guna berkompetisi di era revolusi industri 4.0.³

¹Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Hasanah, "Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0," *Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan* 16, no. 1 (2018): 43.

² Rahmania Rahman, dkk., "Penggunaan Aplikasi Quizziz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 61.

³ Fina Tri Wahyuni, "Hubungan antara *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPCK) dengan *Technology Integration*

Semua kegiatan pembelajaran dapat menerapkan teknologi di dalamnya, tidak terkecuali dengan mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika dengan memanfaatkan teknologi digital dapat dilaksanakan sesuai kemampuan dan kreativitas masing-masing pendidik.

Menurut NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*), penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika memberikan sekurang-kurangnya tiga pengaruh yang positif, yakni mampu meningkatkan keberhasilan pembelajaran matematika, meningkatkan efektivitas pengajaran matematika, serta membantu pendidik dalam bagaimana seharusnya membelajarkan matematika kepada peserta didik.⁴

Peserta didik telah mengenal mata pelajaran matematika sejak memasuki sekolah di tingkat dasar. Sebagian peserta didik menganggap matematika sebagai pelajaran yang sukar serta menyeramkan. Adanya sisi abstrak di dalam mata pelajaran matematika menyebabkan berbagai kendala yang dialami peserta didik sehingga peserta didik mulai kehilangan minatnya di dalam pembelajaran matematika. Untuk mengurangi citra buruk pelajaran matematika, maka diperlukan ketertarikan serta rasa suka ketika melangsungkan kegiatan pembelajaran matematika yang kemudian dikatakan sebagai minat belajar matematika.⁵

Minat merupakan ketertarikan terhadap suatu hal seperti aktivitas, kejadian, objek, atau keadaan tertentu yang menentukan apakah individu tersebut memperhatikannya atau tidak.⁶ Perhatian peserta didik

Self Efficacy (TISE) Guru Matematika di Madrasah Ibtidaiyah,” Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus) 2, no. 2 (2019): 111.

⁴ Susilahudin Putrawangsa dan Uswatun Hasanah, *Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran di Era Industri 4.0*, 44.

⁵ Dwi Hurriyati dan Desy Arisandy, “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Quipper School terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa,” *Jurnal Psikogenesis* 6, no.2 (2018): 198.

⁶ Erhamwilda, *Psikologi Belajar Islami* (Yogyakarta: Psikosain, 2018), 54.

akan tinggi pada suatu mata pelajaran jika ia menaruh minat pada pelajaran tersebut. Minat yang dimiliki peserta didik berperan sebagai penggerak yang kuat agar mereka aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.⁷

Setiap individu mempunyai kecenderungan fundamental untuk berhubungan dengan sesuatu yang ada dalam lingkungannya. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan kepada dirinya, kemungkinan ia akan berminat terhadap sesuatu itu. Jadi dapat dikatakan bahwa minat ini terkait dengan usaha, semisal seseorang menaruh minat pada pelajaran matematika, tentu ia akan berusaha semaksimal mungkin untuk menguasainya, sebaliknya orang yang kurang berminat, ia akan berusaha bahkan akan mengabaikannya.

Hasil AKSI (Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia) SMP kelas VIII pada tahun 2017 di dua provinsi menyatakan rata-rata kompetensi literasi matematika hanya 27,51 dari rentang skor 0 – 100.⁸ Selain itu, hasil survei PISA (Program for International Student Assessment) 2018 dalam bidang matematika menempatkan Indonesia di posisi ke-72 dari 78 negara.⁹ Kedua data tersebut menunjukkan rendahnya minat belajar matematika yang dialami oleh peserta didik asal Indonesia. Minat belajar matematika peserta didik dapat tercipta melalui pembelajaran yang menarik. Usaha meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara meningkatkan kualitas sistem penilaiannya.¹⁰

⁷ Sudaryono, *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 125.

⁸ Neneng Zubaidah, "Indonesia Gawat Darurat Matematika," Okezone News, 12 November, 2018, <https://news.okezone.com/read/2018/11/12/65/1976537/indonesia-gawat-darurat-matematika>.

⁹ Yohanes E. Harususilo, "Skor PISA 2018: Daftar Peringkat Kemampuan Matematika, Berapa Rapor Indonesia?," Kompas, 12 Juli, 2019, <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/07/09425411/skor-pisa-2018-daftar-peringkat-kemampuan-matematika-berapa-rapor-indonesia>.

¹⁰ Sugian Noor, "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan

Dalam pembelajaran, sistem pengukuran atau penilaian ialah indikator yang bernilai penting. Penilaian merupakan sebuah aktivitas yang terorganisir dan berkesinambungan guna mengumpulkan segala informasi perihal hasil pembelajaran peserta didik sehingga nilai keefisienan pembelajaran dapat dianalisis dan ditingkatkan.¹¹ Sesuai dengan firman Allah dalam surah Az-Zalzalah ayat 7 dan 8:

فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ
شَرًّا يَرَهُ (٨)
وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ
حَيْرًا يَرَهُ (٧)

Artinya: Maka barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zarah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya, dan barangsiapa mengerjakan kejahatan seberat zarah, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.¹²

Ayat tersebut menjelaskan perhitungan di dalam segala perbuatan manusia sehingga segala perbuatan yang dilakukan manusia memiliki balasan di akhirat nanti. Berdasarkan *hisab* maka terlihat perilaku seorang manusia, apakah seseorang tersebut tergolong sebagai umat yang taat ataukah tidak. Seperti halnya di dalam dunia pendidikan, penilaian serta pengukuran dilaksanakan guna memperlihatkan tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami segala materi yang telah dijelaskan.¹³

Salah satu tujuan pokok pendidik menilai peserta didik adalah untuk memantau pembelajaran peserta didik. Kelemahan yang didapati dalam pembelajaran dipergunakan oleh pendidik untuk memperbaiki strategi

Hasil Belajar Siswa Kelas X 6 SMA 7 Banjarmasin,” *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, No.1 (2020): 1.

¹¹ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 8.

¹² Alquran, Al-Zalzalah ayat 7 dan 8, *Alquran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2001), 599.

¹³ Fitri Ramadhani, dkk., “Konsep Evaluasi Pendidikan dalam Al-Qur’an Surah Az-Zalzalah Ayat 7-8 dan Al-Baqarah ayat 31-34,” *Jurnal Edu Religia* 2, no. 2 (2018): 187.

pembelajarannya dan oleh peserta didik dipergunakan untuk memperbaiki cara belajarnya. Untuk memenuhi tujuan tersebut, maka dilaksanakan penilaian formatif.¹⁴

Penilaian formatif merupakan penilaian yang terjadi sepanjang pembelajaran di mana pendidik memantau dan mengamati proses pembelajaran. Penilaian formatif umumnya dilakukan berdasarkan metode penilaian informal serta menggunakan beragam sumber penilaian. Dengan asesmen formatif, pendidik dapat memperbaiki strategi pembelajaran dan peserta didik memperoleh umpan balik melalui proses Kegiatan Belajar-Mengajar (KBM).¹⁵

Penilaian formatif dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan sehingga hasil belajar mengajar menjadi lebih baik. Dari hasil Penilaian ini akan diperoleh gambaran siapa saja yang telah berhasil dan siapa yang dianggap belum berhasil. Selanjutnya diambil tindakan-tindakan yang tepat.

Penilaian formatif bisa dilaksanakan di akhir setiap pembelajaran, yaitu dilaksanakan pada setiap kali satuan pelajaran atau sub pokok bahasan berakhir atau dapat diselesaikan. Di sekolah-sekolah, penilaian formatif ini biasa dikenal dengan istilah “Ulangan Harian”. Dalam Penilaian formatif, juga memiliki fungsi utama, yaitu untuk mengetahui keberhasilan dan kegagalan proses belajar mengajar. Dengan demikian dapat dipakai untuk memperbaiki dan menyempurnakannya.

Terkait sistem penilaian, kebanyakan pendidik masih menggunakan metode konvensional berupa tes tulis yang membuat tes menjadi tidak berkesan. Penggunaan cara konvensional dalam pembelajaran khususnya saat proses penilaian merupakan hal yang tidak menarik bagi generasi abad 21 ini. Untuk menghadapi era pendidikan 4.0, pendidik perlu meningkatkan kompetensinya. Peserta

¹⁴ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, 160.

¹⁵ Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*, 160.

didik yang dihadapi sekarang ini adalah generasi yang sangat familiar dengan dunia digital.¹⁶

Salah satu media penilaian berbasis *e-learning* adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* adalah suatu perangkat lunak berbasis internet yang diciptakan guna melangsungkan suatu permainan berbasis *quiz* secara interaktif yang kemudian diaplikasikan ke dalam metode pembelajaran, contohnya sebagai penilaian formatif. Alternatif media penilaian berupa *Quizizz* dapat digunakan sebagai sebuah rangsangan yang memberikan perasaan senang, bahagia, dan seru bagi peserta didik, akan tetapi di sisi lain tetap sesuai dengan indikator di dalam kegiatan pembelajaran. Media ini juga akan mengajak peserta didik untuk kembali *me-review* materi pembelajaran dengan terbungkus kegiatan yang menarik sehingga materi dapat lebih diingat oleh peserta didik.¹⁷

Aplikasi *Quizizz* dapat diaplikasikan di dalam kegiatan pembelajaran perihal penilaian kemampuan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Mudah-mudahan penerapan serta dapat secara cepat memperlihatkan skor perolehan membuat berbagai nilai plus di dalam aplikasi ini guna meningkatkan proses pembelajaran perihal mempersiapkan era industri 4.0. Melalui aplikasi ini peserta didik akan kembali memiliki minat dan motivasi dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran.¹⁸

Quizizz merupakan sebuah perangkat lunak yang ditujukan untuk melakukan sebuah permainan di dalam kegiatan pembelajaran sehingga mengajak peserta didik ke

¹⁶ Dewi Surani, "Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0" (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2019).

¹⁷ Sugian Noor, *Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X 6 SMA 7 Banjarmasin*, 2.

¹⁸ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara," *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2020): 66.

dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan yang di kemas ke dalam bentuk kuis. Aplikasi ini dapat diterapkan di segala perangkat eletronik yang tersambung ke internet, seperti ponsel pintar atau perangkat komputer. Permainan edukasi *Quizizz* memperbesar kemungkinan kompetisi bagi setiap siswa dalam melangsungkan proses pembelajaran. Kompetisi ini akan merangsang motivasi siswa untuk mendapatkan skor tertinggi di dalam kelasnya.¹⁹

Media penilaian *Quizizz* memberikan data dan statistik mengenai hasil belajar peserta didik yang bisa di-*download* ke dalam wujud *spreadsheet Excel*. Dengan memanfaatkan *Quizizz*, pendidik dapat terus melakukan penilaian tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Hal tersebut dikarenakan *Quizizz* memberikan sebuah fitur yang memungkinkan pendidik mengatur waktu pelaksanaan kuis sesuai dengan waktu konsentrasi peserta didik. Peserta didik mengerjakan kuis secara bersamaan serta secara langsung dapat melihat skor yang mereka dapatkan di papan peringkat. Pendidik dapat memonitor kegiatan kuis dan men-*download*-nya sebagai sebuah bukti laporan ketika proses kuis telah berakhir guna mengadakan evaluasi hasil pekerjaan peserta didik.²⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi berjudul “Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, penelitian tersebut menunjukkan kemajuan akan hasil belajar peserta didik pada materi materi Teorema Phytagoras.²¹ Penelitian yang dilakukan oleh Devi Wulandari, Mohamad Syafi’i, dan

¹⁹ Fang Zhao, “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom,” *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (2019): 37.

²⁰ Rahmania Rahman, dkk., *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, 61.

²¹ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*, 72.

Oktavia Suwardana berjudul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis *Online* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan Google Form pada Materi Matriks”, membuktikan adanya perbedaan di dalam hasil belajar peserta didik ketika menerapkan *Quizizz* dan menerapkan Google Form. Hasil tersebut memperlihatkan tingginya skor yang didapatkan melalui penerapan *Quizizz* dibandingkan dengan Google Form.²²

Salah satu sekolah yang sudah menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian adalah SMP 1 Kudus. Aplikasi *Quizizz* digunakan oleh peserta didik SMP 1 Kudus untuk mengerjakan kuis dan latihan soal pada mata pelajaran matematika saat proses pembelajaran berlangsung di kelas. Perihal itulah yang kemudian menarik peneliti guna melangsungkan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Penilaian Formatif berbasis Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VII di SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021**”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan tersebut, peneliti merumuskan permasalahan yang perlu dikaji di dalam penelitian kali ini seperti berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Seberapa besar pengaruh media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021?

²² Devi Wulandari, dkk., “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Media Penilaian Berbasis *Online* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan Google Form pada Materi Matriks” (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, 2020).

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan tersebut, maka tujuan pada penelitian ini seperti berikut :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna dalam memperkaya pengkajian ilmu, pengetahuan, dan teori baru perihal media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini dapat diterapkan sebagai sebuah perbaikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai sarana evaluasi dalam merancang pelaksanaan penilaian formatif dengan media berbasis aplikasi pendidikan.
- c. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dalam mempelajari matematika peserta didik sehingga hasil belajar yang diinginkan tercapai.
- d. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan sebagai sebuah kajian ataupun bahan untuk melakukan perbandingan guna melangsungkan penelitian berikutnya yang relevan.

E. Sistematika Penulisan

1. Bagian Awal

Bagian awal di dalam penulisan penelitian ini tersusun atas halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, abstrak, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, pedoman

transliterasi arab-latin, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Isi

Di dalam bagian isi, penulisan ini terkandung beberapa pokok permasalahan yang diangkat peneliti dan membaginya ke dalam lima bab, antara lain :

- a. BAB I Pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. BAB II Landasan Teori, yang meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.
- c. BAB III Metode Penelitian, yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variabel, definisi operasional variabel, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi hasil penelitian (gambaran obyek penelitian dan analisis data) dan pembahasan (komparasi hasil analisis data dengan teori/penelitian lain).
- e. BAB V Penutup, yang terdiri dari simpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Penulisan penelitian ini diakhiri dengan daftar pustaka, lampiran-lampiran terkait pelaksanaan penelitian, serta daftar riwayat hidup peneliti.