

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa. Matematika menjadi bidang studi yang penting untuk diajarkan sejak jenjang pendidikan dasar (Ernawati, Nurhayati, & Chotimah, 2020) karena berperan sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, mempermudah pemahaman terhadap mata pelajaran lain, serta membantu siswa menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, masih banyak siswa yang belum memahami makna dan tujuan utama dari pembelajaran matematika. Sebagai ilmu dasar yang menjadi landasan bagi berbagai disiplin ilmu, matematika seharusnya memperoleh perhatian yang lebih optimal, khususnya di tingkat sekolah dasar (Puspitasari, Putra, & Aldino, 2025). Kurangnya perhatian terhadap hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa di sekolah.

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian yang menunjukkan perubahan perilaku siswa yang mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif (Sudjana, 2016). Salah satu ranah yang menjadi fokus dalam menilai keberhasilan proses belajar adalah ranah kognitif, yang menggambarkan kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Keberhasilan belajar tidak hanya diukur melalui nilai raport atau ijazah, melainkan juga melalui perkembangan kemampuan

berpikir dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Dimiyanti & Mudjiono, 2013). Oleh karena itu, hasil belajar kognitif menjadi indikator penting untuk menilai sejauh mana siswa memahami konsep yang diajarkan. Keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berpengaruh besar terhadap peningkatan pemahaman dan penguasaan konsep, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar kognitif. Sebaliknya, kurangnya pemahaman terhadap materi sering kali menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar matematika di sekolah dasar (Slameto, 2013).

Masalahan yang sering dijumpai di sekolah dasar adalah kesulitan siswa dalam memahami konsep matematika. Banyak siswa belum memahami esensi dan tujuan pembelajaran matematika secara menyeluruh. Padahal, matematika memiliki peran yang sangat penting sebagai dasar dalam memahami berbagai konsep berhitung serta mendukung keberhasilan belajar pada mata pelajaran lainnya (Mulyono, 2012). Minimnya pemahaman terhadap hal ini membuat sebagian siswa merasa takut, cemas, bahkan kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Kondisi tersebut juga tampak pada hasil observasi di SDN Sidorejo 1 Geneng, di mana siswa kelas V mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah. Berdasarkan data hasil pretest kognitif, diketahui bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dari delapan siswa, hanya lima siswa (62,5%) yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan tiga siswa lainnya (37,5%) masih berada di

bawah standar ketuntasan. KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika di sekolah tersebut adalah 75. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa masih tergolong rendah, yang disebabkan oleh berbagai faktor yang memengaruhi proses pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal. Sebagian siswa sudah merasa takut atau kurang percaya diri terhadap pelajaran matematika bahkan sebelum pembelajaran dimulai. Selain itu, mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi bilangan cacah hingga 100,000 karena keterbatasan buku ajar yang belum sepenuhnya mendukung pemahaman konsep secara mendalam. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah KKM, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif secara keseluruhan. Dalam hal ini, peran guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Sadirman menegaskan bahwa guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika serta membantu mereka memahami materi dengan lebih baik (Sardiman, 2018a). Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan berbagai aspek penting dalam pembelajaran, seperti strategi penyampaian materi yang menarik, pemahaman karakteristik siswa, serta penerapan model pembelajaran yang tepat. Siswa akan lebih termotivasi dan tidak mudah merasa bosan selama proses belajar berlangsung.

Berdasarkan, hasil observasi juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah. Penggunaan metode

ini cenderung membuat siswa pasif dan cepat kehilangan minat terhadap pelajaran. Kurangnya variasi model pembelajaran serta minimnya pemanfaatan media interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep abstrak dalam matematika (Suyono & Hariyanto, 2017). Dalam kegiatan belajar, siswa sering kali hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya dukungan media atau alat peraga konkret. Hal ini membuat siswa kehilangan fokus, merasa jenuh, dan kurang terlibat secara aktif, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya capaian kognitif siswa kelas V di SDN Sidorejo 1 Geneng.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Listyani, 2023) yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) belum mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan siswa. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi dalam belajar matematika. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Quizizz*, yaitu platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar (Herlanti, 2020). Melalui

penggunaan *Quizizz*, guru dapat menyampaikan materi pelajaran serta memberikan latihan soal dalam bentuk permainan edukatif yang dilengkapi dengan sistem penilaian otomatis dan tampilan visual menarik. Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil bermain, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Herlanti, 2020) menunjukkan bahwa penerapan media *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran matematika. Hal ini disebabkan oleh adanya elemen kompetisi sehat antarsiswa, desain visual yang menarik, serta fitur umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajarnya secara cepat (Herlanti, 2020). Melalui cara ini, siswa tidak hanya lebih memahami materi yang diajarkan, tetapi juga lebih percaya diri dalam menjawab soal-soal.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, penggunaan *Quizizz* juga membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efektif. Guru dapat memantau perkembangan hasil belajar siswa, menganalisis kesulitan belajar, serta menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Penerapan media *Quizizz* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Salah

satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Quizizz, karena mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif, menarik, dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Bilangan Cacah Sampai 100.000 di Kelas V Sekolah Dasar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi bilangan cacah sampai 100.000 di kelas V SD Negeri Sidorejo 1 Geneng?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi bilangan cacah sampai 100.000 di kelas V SD Negeri Sidorejo 1 Geneng melalui penerapan media *Quizizz*.”

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif,

khususnya dalam penggunaan media digital seperti *Quizizz* untuk meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa.

2. Bagi Siswa

Penerapan media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menumbuhkan rasa senang terhadap matematika, serta membantu memahami konsep materi bilangan cacah dengan cara yang lebih menyenangkan.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi atau bahan acuan bagi peneliti lain yang tertarik meneliti topik serupa, terutama dalam pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran lain di sekolah dasar.

E. Definisi Istilah

1. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat penguasaan pengetahuan siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Selama proses pembelajaran berlangsung, keterlibatan aktif siswa membantu mereka dalam memahami konsep, memperluas wawasan, serta meningkatkan kemampuan berpikir. Aktivitas belajar yang bermakna dapat

mendukung pencapaian hasil belajar kognitif yang optimal. Sementara itu, hasil belajar kognitif merupakan capaian siswa berupa nilai atau skor yang diperoleh setelah melalui kegiatan pembelajaran, yang biasanya diukur melalui tes maupun bentuk evaluasi lainnya (Nurlindayani, Setiono & Suhendar, 2021).

2. Media *Quizizz*

Media *Quizizz* adalah salah satu platform pembelajaran berbasis digital yang digunakan untuk membuat dan melaksanakan kuis interaktif secara daring. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyajikan soal-soal dalam bentuk permainan edukatif yang menarik, sementara siswa dapat berpartisipasi menggunakan perangkat masing-masing. Melalui tampilan visual yang menarik serta sistem penilaian otomatis, *Quizizz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan memberikan umpan balik langsung terhadap hasil yang diperoleh. Dengan demikian, media ini efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan latihan pemahaman konsep seperti matematika (Hidayanti & Aslam, 2021).

3. Materi Bilangan Cacah sampai 100.000

Menurut buku panduan guru matematika untuk SD/MI kelas V, materi bilangan cacah sampai dengan 100.000. Materi ini mencakup kegiatan mengurutkan, membandingkan, serta memahami nilai tempat dalam bilangan cacah. Selain itu, siswa juga belajar mengenai komposisi

dan dekomposisi bilangan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap struktur angka. Penguasaan terhadap materi ini menjadi dasar penting bagi siswa dalam memahami operasi hitung dan konsep bilangan pada tingkat selanjutnya (Fitrianawati, Surtiani & Istiandaru, 2022)

