

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan, peserta didik dibimbing untuk memiliki kemampuan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah segenap kegiatan manusia baik yang disengaja atau diciptakan maupun yang muncul dengan sendirinya kapan pun dan di mana pun sepanjang hayat, yang dapat memberikan pendewasaan kepada manusia (pendidikan adalah hidup dan hidup adalah pendidikan). (Kadir, 2015:67)

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah seluruh aktivitas atau upaya secara sadar yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik terhadap

semua aspek perkembangan kepribadian, baik jasmani maupun rohani, baik secara formal, informal maupun nonformal yang berjalan terus menerus untuk mencapai kebahagiaan dan nilai yang tinggi, baik nilai insaniyah maupun ilahiyah pada diri manusia. Pendidikan adalah suatu aktivitas sosial yang esensial yang memungkinkan masyarakat yang kompleks dan modern. Fungsi pendidikan ini mengalami proses spesialisasi dan melembaga dengan pendidikan formal, yang tetap berhubungan dengan proses pendidikan formal di luar sekolah. (Saryanto dkk, 2021:26)

Agama Islam juga mengajarkan pentingnya pendidikan atau upaya menuntut ilmu, baik bagi kaum muslim laki-laki maupun perempuan. Firman Allah yang diterima Rasulullah SAW pertama ialah berkenaan dengan perintah menuntut ilmu. Firman Allah Q.S Al-Alaq:1-5

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝۲ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝۵

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,(1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (2) , Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, (3),Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam,(4), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (5)”.

Sebagai umat islam hendaknya kita memperhatikan dan berupaya menjalankan perintah untuk Iqra (membaca) atau belajar dan tidak terbuai oleh kenikmatan dunia semata. Melainkan mengejar tujuan kehidupan yang kekal (akhirat) dengan bekal sebanyak-banyaknya melalui jalan menuntut ilmu hingga tingkat setinggi-tingginya.

Hukum mencari Ilmu wajib bagi kaum Muslimin baik laki-laki dan perempuan, maka wajib di sini adalah wajibain dan ada kalanya wajib kifayah. kata "Muslim" berbentuk mudzakkar (laki-laki) tetapi maknanya mencakup mudzakkar dan muannats (perempuan). Dengan kata lain Hadits tersebut mengingatkan untuk menyadari betapa pentingnya menuntut ilmu baik melalui pendidikan formal maupun informal, bahkan menuntut ilmu termasuk kewajiban bagi setiap muslim laki-laki maupun perempuan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga merupakan Salah satu usaha manusia dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya secara sadar melakukannya. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi diri, membentuk kepribadian, serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat, motivasi, dan

keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya supaya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat.(Hidayat dkk, 2025:34)

Motivasi belajar merupakan faktor internal yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang timbul dari dalam diri maupun dari luar diri siswa yang menimbulkan semangat, ketekunan, dan kesungguhan dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar adalah kemampuan internal yang terbentuk secara alami yang dapat ditingkatkan atau dipelihara melalui kegiatan yang memberikan dukungan, mem-berikan kesempatan untuk memilih kegiatan, memberikan tanggung jawab untuk mengontrol proses belajar, dan memberikan tugas-tugas belajar yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pribadi(Mc Combs dalam Rosmayati, 2020:26)

Motivasi belajar adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Individu termotivasi karena berbagai alasan yang berbeda, dengan intensitas yang berbeda. Sebagai misal, seorang siswa

dapat tinggi motivasinya untuk menghadapi tes ilmu sosial dengan tujuan mendapatkan nilai tinggi (motivasi ekstrinsik) dan tinggi motivasinya menghadapi tes matematika karena tertarik dengan mata pelajaran tersebut (motivasi intrinsik). Motivasi belajar dapat meningkat apabila guru membangkitkan minat siswa, memelihara rasa ingin tahu mereka, menggunakan berbagai macam strategi pengajaran, menyatakan harapan dengan jelas, dan memberikan umpan balik (feed back) secara berkesinambungan dan sesegera mungkin. (Bagus, 2021: 157)

Motivasi belajar adalah salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan dalam pembelajaran. Peserta didik akan belajar dengan baik apabila ada faktor pendorongnya yaitu motivasi belajar. Peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi belajar yang tinggi. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif. (Hamzah B. Uno dalam Sajudin, 2021:23)

Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Sebaliknya, siswa

dengan motivasi rendah cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan awal dan informasi yang diperoleh dari guru kelas IV di SD Negeri 75 Kota Bengkulu pada tanggal 4 Maret 2026 – 4 April 2026, diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator, antara lain kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti jarang mengajukan pertanyaan, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta kurangnya antusiasme siswa saat mengerjakan latihan soal matematika. Selain itu, sebagian siswa menunjukkan sikap kurang fokus dan mudah merasa bosan ketika pembelajaran matematika berlangsung, terutama ketika guru menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.

Salah satu faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang menarik. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama. Media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran

cenderung berlangsung satu arah, di mana guru berperan sebagai pusat informasi, sedangkan siswa hanya berperan sebagai penerima informasi. Padahal, siswa Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang unik, yaitu senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui kegiatan yang bersifat konkret, visual, dan interaktif. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di Sekolah Dasar seharusnya dirancang dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena mampu menyajikan materi dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video, yang dapat menarik perhatian siswa.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran interaktif. Media Interaktif adalah integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics, moving images, sound and video*, ke dalam lingkungan digital yang terstruktur yang dapat membuat orang berinteraksi dengan data untuk tujuan yang tepat. (Rudi dalam Kurniawan, 2022: 2)

Media interaktif adalah suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang di kehendaki. Contoh media interaktif adalah media pembelajaran interaktif (pembelajaran berbasis media interaktif), aplikasi game dan lain-lain. Media interaktif dapat menyajikan konsep dengan tampilan yang menarik akibat gabungan antara gambar, animasi, bahkan suara yang menarik. Dengan tampilan seperti itu, rasa bosan yang dialami siswa karena pembelajaran yang monoton akan dapat berkurang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan. (Famasari dan Apriyanti, 2023:27)

Multimedia interaktif atau media interaktif merupakan alat yang dapat membuat presentasi dinamis dan interaktif dengan menggabungkan teks, grafik, video, audio, animasi serta penggabungan link dan tools yang memungkinkan pemakai dapat melakukan navigasi, interaksi, dan komunikasi. (Dewi dkk, 2023:31). Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi melalui respon tertentu

seperti memilih menu, menjawab soal, atau mengontrol tampilan sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna.(Arsyad, 2016: 33)

Salah satu media pembelajaran interaktif yang banyak digunakan adalah Quizizz. Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game Edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.(Rahayu, 2024: 79). Media pembelajaran interaktif memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dengan media, sehingga siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar sambil bermain, mengeksplorasi materi secara mandiri, serta memperoleh umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar yang dicapai. Berikut contoh beberapa media interaktif berupa aplikasi:



Gambar 1.1 Contoh media interaktif berupa aplikasi Quizizz, Kahoot, wordwall, dan live worksheet

Media interaktif selain meningkatkan motivasi dan pemahaman, media interaktif juga mendukung pembelajaran yang bersifat individual. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, mengulang materi yang belum dipahami, serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Di sisi lain, guru dapat memanfaatkan media interaktif sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, melakukan evaluasi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan. Dengan demikian, media interaktif dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan keterlibatan aktif siswa, meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

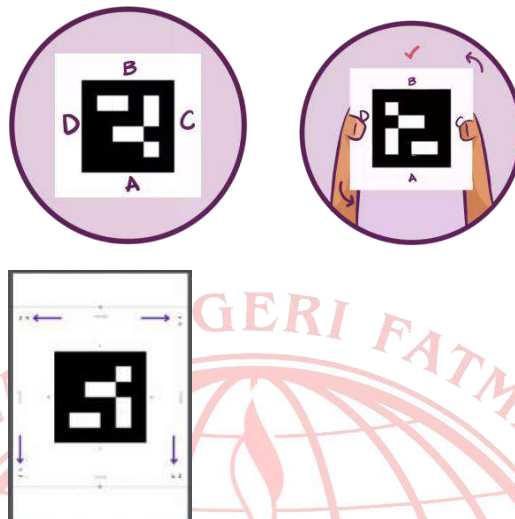
Media pembelajaran berbasis digital dan online yang terdiri dari berbagai fitur, diantaranya: *kuis*, *survey*, *game* dan juga *diskusi*. (Nasution dkk, 2021:29). Quizizz adalah sebuah aplikasi yang dipakai dalam pembuatan ataupun pengerjaan kuis. Aplikasi ini sangat memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui kuis yang diberikan dalam bentuk online. (Aprinastuti, 2023:50)

Aplikasi Quizizz di pilih karena menyajikan evaluasi pembelajaran dengan konsep *game-based learning*, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. Bagi guru, Quizizz menyediakan fitur laporan hasil belajar otomatis yang menampilkan data ketepatan jawaban, waktu pengerjaan, dan tingkat pemahaman siswa. Data ini membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan

perbaikan strategi mengajar. Oleh karena itu, Quizizz sering dikategorikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital yang efektif digunakan di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar.

Aplikasi Quizizz menawarkan fitur permainan kuis berbasis digital yang menarik, menyenangkan, dan dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok. Melalui Quizizz, siswa dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang lebih kompetitif dan interaktif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, Quizizz memungkinkan guru untuk menyajikan soal-soal matematika dalam bentuk yang lebih menarik dan variatif. Guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengetahui kesalahan yang dilakukan dan termotivasi untuk memperbaikinya. Penggunaan Quizizz juga dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara efektif dan efisien.

Quizizz merupakan program yang dapat diakses secara gratis dalam bentuk aplikasi ataupun web melalui gawai yang dipergunakan dalam menyusun tes berbentuk permainan interaktif dan evaluasi hasil belajar peserta didik. Kuis yang disusun dapat. Memuat empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar. Dalam penyusunan kuis dapat ditambahkan tema, gambar, video dan audio.(Nurrahmawati dkk, 2021:337)



Gambar 1.2 Contoh game paper mob pada aplikasi Quizizz

Paper Mob merupakan salah satu mode permainan (game mode) yang tersedia pada aplikasi Quizizz dan dirancang untuk meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa melalui aktivitas kuis yang interaktif dan menyenangkan. Dalam mode Paper Mob, setiap siswa berperan sebagai karakter kertas (paper character) yang akan berkembang dan bergabung dengan kelompok (mob) seiring dengan keberhasilan siswa dalam menjawab soal dengan benar. Pada permainan Paper Mob, siswa akan menjawab soal-soal yang telah disiapkan oleh guru, baik berupa pilihan ganda maupun bentuk soal lainnya. Setiap jawaban yang benar akan memberikan poin dan memperkuat karakter siswa, sedangkan jawaban yang kurang tepat tidak akan menambah kekuatan karakter. Proses ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat karena siswa terdorong untuk fokus,

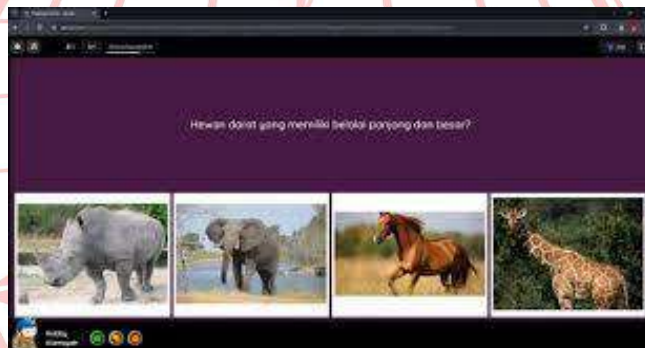
berpikir cepat, dan berusaha menjawab soal dengan tepat agar karakter yang dimiliki dapat berkembang. Keunggulan utama dari game Paper Mob adalah kemampuannya dalam menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan belajar. Tampilan visual yang menarik, animasi sederhana, serta sistem penilaian yang real time membuat siswa merasa belajar sambil bermain. Selain itu, game ini mendorong partisipasi aktif seluruh siswa karena setiap individu memiliki peran dalam permainan dan dapat melihat hasil usahanya secara langsung di layar.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, game Paper Mob pada Quizizz sangat sesuai digunakan sebagai media evaluasi maupun penguatan materi, khususnya pada mata pelajaran matematika. Melalui permainan ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, berani mencoba menjawab soal, dan tidak mudah merasa bosan. Dengan demikian, penggunaan game Paper Mob dapat berkontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

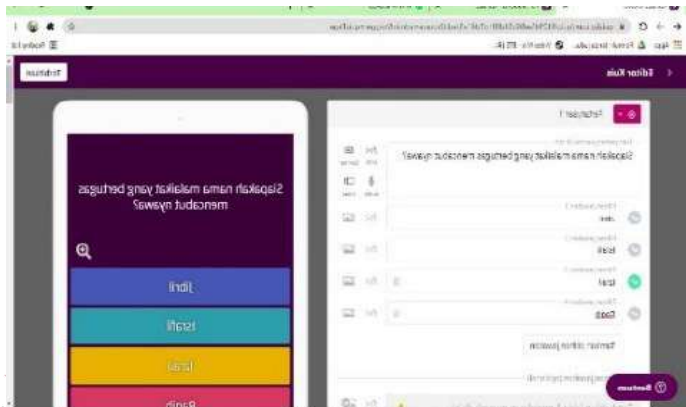
Selain itu Quizizz merupakan salah satu platform media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika. Quizizz adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan fitur kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau komputer. Quizizz memiliki tampilan yang menarik dengan warna-warna cerah, animasi, serta dilengkapi dengan sistem poin, peringkat, dan umpan balik

langsung yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Quizizz dirancang untuk pembelajaran kolaboratif dan kompetitif. Fitur utamanya meliputi:

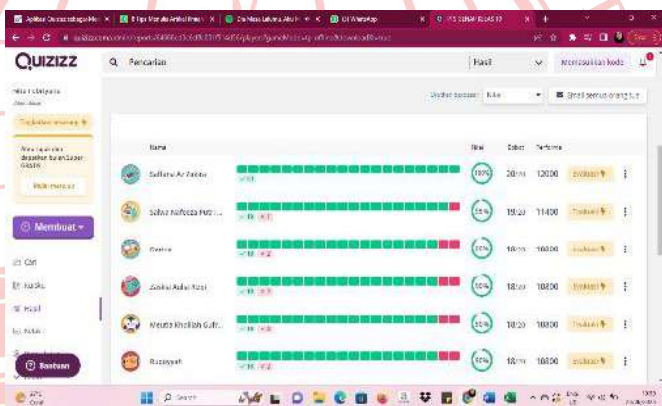
1. Mode *Live* dan *Homework*: Guru dapat menyiapkan kuis *real-time* atau assignment mandiri.
2. Gamifikasi: Poin, avatar, dan *leaderboard* memicu kompetisi sehat.
3. Analitik: Laporan instan tentang kekuatan dan kelemahan siswa.
4. Adaptif: Soal menyesuaikan tingkat kesulitan.



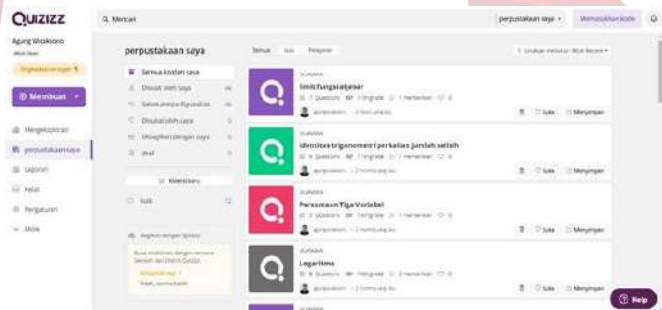
Gambar 1.3 Contoh gamifikasi pada aplikasi Quizizz



Gambar 1.4 Contoh menyiapkan Quiz *Real Time*



Gambar 1.5 Contoh laporan instan tentang hasil kekuatan dan kelemahan siswa



Gambar 1.6 Contoh Tampilan beberapa game yang telah dibuat

Penggunaan media interaktif berbasis Quizizz diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Melalui Quizizz, siswa dapat mengerjakan soal-soal dalam bentuk kuis yang dikemas seperti permainan, sehingga dapat mengurangi rasa takut dan bosan terhadap matematika. Kompetisi yang sehat melalui sistem peringkat juga dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar dan berusaha memperoleh hasil yang terbaik.

Beberapa hasil penelitian terkait penggunaan Quizizz menunjukkan temuan berikut: Ade Irma Febrianty (2021) meneliti penggunaan Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 6 SDN Semanan 08 pagi Jakarta. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dasar adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan secara sistematis dan berkelanjutan mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga pendidikan tinggi. Matematika merupakan salah satu pengetahuan manusia yang paling bermanfaat dalam kehidupan. Pembelajaran matematika adalah membentuk logika

berpikir bukan sekadar pandai berhitung. Berhitung dapat dilakukan dengan alat bantu, seperti kalkulator dan komputer, namun menyelesaikan masalah perlu logika berpikir dan analisis.(Fatimah, 2009:8). Matematika adalah ilmu tentang berpikir dan bernalar. Tentang bagaimana cara memperoleh kesimpulan-kesimpulan yang tepat dari berbagai keadaan. Matematika adalah ilmu tentang bilangan dan ruang.(Ismayani, 2013:20)

Matematika adalah berfikir logis, sarana berfikir, logika pada masa dewasa, dan matematika adalah ratunya ilmu sekaligus pelayannya. Matematika adalah sains mengenal kualitas dan besaran, matematika adalah suatu sains yang menarik kesimpulan-kesimpulan yang perlu, matematika adalah sains formal yang murni.(Gantini,2019:5). Matematika menggunakan bahasa yang istilahnya didefinisikan dengan cermat, tepat, dan akurat dengan menggunakan simbol- simbol dalam bentuk angka-angka yang mudah dipahami.(Laksana, 2016: 42)

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif, serta kemampuan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Matematika juga berfungsi sebagai dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya. Dengan demikian, penguasaan matematika sejak dini menjadi hal yang sangat penting bagi perkembangan intelektual siswa. Namun, pada kenyataannya pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sering kali menghadapi berbagai permasalahan. Salah satu

permasalahan yang umum dijumpai adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika. Banyak siswa yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan. Anggapan tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa jenuh, dan cenderung pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Kondisi ini tentu berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai. Guru matematika di Sekolah Dasar memiliki tantangan tersendiri dalam menyampaikan materi pembelajaran. Materi matematika kelas IV mencakup berbagai konsep abstrak. Jika materi tersebut disampaikan tanpa didukung oleh media yang menarik dan metode yang bervariasi, maka siswa akan cenderung kesulitan memahami konsep dan kehilangan minat untuk belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa dan menghambat pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil observasi awal di SD Negeri 75 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa dalam pembelajaran matematika, sebagian siswa masih kurang termotivasi, terlihat dari rendahnya keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan, mudah merasa bosan, serta kurang fokus selama proses belajar berlangsung. Hal ini menuntut guru untuk mencari alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media interaktif berbasis Quizizz perlu dikaji secara ilmiah untuk mengetahui efektivitasnya terhadap motivasi belajar siswa. Setiap sekolah memiliki karakteristik siswa dan lingkungan belajar yang berbeda, sehingga hasil penggunaan media pembelajaran dapat bervariasi. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 75 Kota Bengkulu”. Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat pentingnya motivasi belajar sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran matematika. Dengan mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif berbasis Quizizz terhadap motivasi belajar siswa, guru dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai efektivitas media tersebut dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih inovatif dan menarik.

Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi sekolah dan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Motivasi belajar siswa kelas 4 di SD Negeri 75 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Matematika masih rendah, terlihat dari sebagian siswa kurang aktif, mudah bosan, dan kurang bersemangat saat pembelajaran berlangsung.
2. Pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi, khususnya Quizizz, belum optimal digunakan oleh guru, padahal media ini memiliki fitur yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan dan kompetitif. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka, yaitu interaktif, berbentuk permainan edukatif, dan mampu menumbuhkan semangat belajar.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, maka peneliti membatasi masalah pada hal-hal berikut:

1. Penelitian hanya difokuskan pada siswa kelas 4 SD Negeri 75 Kota Bengkulu pada mata pelajaran Matematika.
2. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini

terbatas pada Quizizz sebagai sarana pembelajaran berbasis game edukasi.

3. Aspek yang diteliti hanya difokuskan pada motivasi belajar siswa, bukan pada hasil belajar atau aspek lain seperti keterampilan berpikir kritis maupun pemahaman konsep.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka penulis dapat memaparkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis Quiziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 4 SD Negeri 75 kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian memiliki tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti, sehingga peneliti akan bekerja lebih terarah dalam penelitian. Berdasarkan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media interaktif berbasis Quiziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas 4 SD Negeri 75 kota Bengkulu.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, Adapun kegunaan dari penelitian ini terbagi menjadi beberapa kegunaan, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

- a Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian ilmiah mengenai penggunaan media interaktif berbasis Quizizz dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar.
- b Menjadi referensi tambahan bagi peneliti lain yang ingin meneliti topik serupa, khususnya terkait motivasi belajar siswa dengan pemanfaatan media digital interaktif.

2. Kegunaan Praktis

- a Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi belajar Matematika melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang.
- b Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif sehingga guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menarik dan tidak monoton.
- c Bagi Sekolah: Menjadi masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital.
- d Bagi Peneliti Lain: Memberikan dasar empiris dan inspirasi untuk penelitian lanjutan terkait media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa.