

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan suatu negara dan bangsa dalam mengelola keberlanjutannya melalui peningkatan sumber daya manusia (SDM) dapat dikaitkan dengan pendidikan. Pendidikan merupakan prosedur dalam mengubah pola pikir dan tingkah laku seseorang untuk membantu mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan, serta proses dalam mengambil suatu tindakan dan belajar bagaimana mendidiknya.<sup>1</sup>

Berdasarkan dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, menyebutkan pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk membangun suasana proses belajar agar siswa dapat secara aktif mengembangkan kemampuannya, kepribadiannya, pengetahuan, dan akhlak mulianya, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup>

Belajar merupakan suatu kunci yang paling penting dan utama dalam dunia pendidikan. Di dalam suatu pendidikan terdapat proses pembelajaran yang dapat membentuk pribadi yang berkualitas. Menurut Slameto di dalam buku Syarifan Nurjan menjelaskan pengertian dari belajar adalah sebagai proses usaha yang dilakukan secara pribadi atau individu yang digunakan untuk mencapai

---

<sup>1</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan* (Medan: LPPPI, 2019), h. 23

<sup>2</sup> Abdillah, h. 24.

perubahan pada tingkah lakunya dari hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan orang dan lingkungan.<sup>3</sup>

Dalam sebuah proses belajar mengajar seorang guru tidak terlepas dari suatu pembelajaran yang dalam pembelajaran diperoleh sejumlah komponen yang saling berhubungan guna memperoleh tujuan bersama. Beberapa dari komponen tersebut adalah tujuan, bahan ajar, metode, dan media pembelajaran, serta evaluasi. Terkait salah satu komponen tersebut, alat atau media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar siswa. Ketersediaan media memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu dan materi kepada siswa di kelas, yang akan meningkatkan hasil belajar mereka.<sup>4</sup>

Dasar dalam penggunaan suatu alat atau media pembelajaran untuk melakukan proses pembelajaran dapat ditemukan didalam Al-Qur'an. Firman Allah Swt. dalam surah An-Nahl ayat 44, yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ (٤٤)

Pada surah An-Nahl ayat 44 menjelaskan di turunkannya Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad Saw, agar menerangkan kepada manusia berupa tuntunan dengan memberikan bimbingan kepada mereka dan mengikuti kejalan yang benar dan mempertimbangkan hal-hal yang menjadi pelajaran untuk kepentingan mereka baik itu di dunia dan di akhirat. Demikian dalam permasalahan penggunaan alat atau media pembelajaran, guru harus mengamati pertumbuhan jiwa keagamaan

<sup>3</sup> Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar* (Ponorogo: Wade Group, 2016), h. 14.

<sup>4</sup> Ina Magdalena et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 3, no. 2 (2021): 312–25, h. 313, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

siswa saat menerapkannya. Tanpa mengamati pertumbuhan jiwa atau tingkat daya pikir siswa, para guru akan sulit untuk diharapkan dalam mencapai kesuksesan dalam pembelajaran.<sup>5</sup>

Semakin berkembangnya zaman teknologi terutama dalam pendidikan, di mana hampir diseluruh dunia alat teknologi dipakai dalam dunia pendidikan. Dengan adanya teknologi ini bertujuan untuk memudahkan tercapaian tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan, dan peserta didik juga diminta harus lebih serius dan peka terhadap masalah yang ada di sekitar sebagai sumber belajar, di karenakan belajar di zaman sekarang ini tidak selalu berpusat kepada pendidik tetapi harus lebih berpusat kepada siswa.<sup>6</sup> Pengaruh pada bidang pendidikan terlihat dari cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ialah perkembangan media pembelajaran, yang di mana para pendidik diminta untuk bisa dapat mengembangkan suatu keterampilan dalam memanfaatkan teknologi yang tepat untuk digunakan sebagai media penyangga dalam proses kegiatan pembelajaran.<sup>7</sup>

Dalam pembelajaran guru perlu memilih suatu media yang menarik untuk dapat memicu perhatian siswa. Media yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran *Mobile Learning* dan media visual lainnya. *Mobile Learning* adalah pengembangan media yang dilakukan oleh para ahli untuk dapat menarik perhatian

---

<sup>5</sup> Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* VI, no. 2 (2018): 97–117, h. 102, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

<sup>6</sup> Klara Elinda Fakhira, Muhamad Parhan, and Rusdan Kamil, "Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Sistem Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa," *Inovasi Kurikulum* 17, no. 2 (2020): 69–76, h. 70, <https://doi.org/10.17509/jik.v17i2.37040>.

<sup>7</sup> Restu Hardinata, Susanti Murwitaningsih, and Gufron Amirullah, "Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android," *Bioeduscience* 1, no. 2 (2018): 53-58, h. 54, <https://doi.org/10.29405/j.bes/53-58121334>.

dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan *Mobile Learning* dalam kegiatan pembelajaran dapat memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas yang berupa akses mata pelajaran, arahan tujuan dan juga dapat mencari pelajaran dimana saja dan kapanpun berada tanpa terbatas dan waktu untuk melakukannya.<sup>8</sup>

Matematika adalah suatu ilmu yang bisa menambahkan kemampuan dalam berpikir dan berpendapat untuk memegang suatu peranan penting dalam menyelesaikan permasalahan baik itu dalam kesehariannya, pekerjaannya, serta dapat memberikan dukungan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan juga teknologi. Pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik bisa terampil dalam menyelesaikan permasalahan pada mata pelajaran matematika. Maka dari itu, ilmu yang dasar dalam pelajaran matematika harus bisa dikuasai dengan baik oleh peserta didik di sekolah dasar.

Pada pelajaran matematika di jenjang pendidikan sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah kebanyakan dari siswa tidak menyukai mata pelajaran tersebut, dikarenakan siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika tersebut materinya cukup sulit untuk dipelajari dan dimengerti, serta pendidik yang mengajar pada pelajaran matematika kurang inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Maka dengan itu akan menyebabkan peserta didik kurang menyukai untuk belajar mata pelajaran matematika. Hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi berkurang. Dari berkurangnya hasil belajar siswa ditentukan dari kompetensi pendidik dalam mengajar dan keaktifitas peserta didik selama proses

---

<sup>8</sup> Rukli M, dan Agustan Syamsuddin, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Mobile Learning Terhadap Kemampuan Kolaborasi Matematika Siswa Kelas IV SD," *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 5, no. 1 (2022): 56–64, h. 58, <https://doi.org/10.31605/ijes.v5i1.1834>.

kegiatan pembelajaran, belajar akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dapat diberikan kesempatan untuk merancang dan memakai cara belajar yang siswa senangi.<sup>9</sup>

Menurut James, matematika yaitu pelajaran yang mempelajari tentang suatu logika yang berupa bentuk, susunan, besaran, dan konsep yang berhubungan lainnya dengan aljabar, analisis, dan geometris. Salah satunya adalah materi dalam pelajaran matematika yang ada di sekolah dasar yaitu materi pecahan yang diajarkan di kelas V. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Maulidia Annisa dan Masniladevi mengenai media pembelajaran berbasis Android di dapatkan hasil yang baik dan media pembelajaran tersebut praktis digunakan oleh guru dengan nilai 91,67% dan nilai pada siswa 89,4 saat proses pembelajaran.<sup>10</sup> Maka dari itu, peneliti akan melaksanakan penelitian media pembelajaran *Mobile Learning* pada mata pelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas V di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan dengan salah satu guru kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru terdapat dua kelas di jenjang kelas V yaitu kelas V A dan Kelas V B, guru menyebutkan bahwa ada salah satu kelas yang nilai pada mata pelajaran matematika masih rendah yaitu kelas V A, diketahui bahwa terdapat siswa masih ada yang kurang memahami materi mata pelajaran matematika, dikarenakan pendidik hanya menggunakan metode

---

<sup>9</sup> Nur Fajrie, Nurul Nikmah, & Ratri Rahayu, "Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv," *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 2 (2020): 1–8, h. 2, <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>.

<sup>10</sup> Maulidia Annisa dan Masniladevi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 3018–3025, h. 3019.

konvensional, mencatat dan hanya berpusat menggunakan buku tanpa menggunakan media dan tanya jawab serta juga penugasan yang dilakukan secara berkali-kali. Oleh sebab itu, pembelajaran di kelas menjadi membosankan, karena kurangnya sarana dan prasarana yang membuat siswa tidak antusias atau kurang bersemangat ketika mendapatkan materi yang sulit mereka pahami dalam pembelajaran tersebut.

Hasil yang diperoleh siswa dalam pembelajaran Matematika masih belum maksimal, karena masih ada sebagian dari siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran Matematika yang ada di MI Al-Khairiyah Banjarbaru yaitu 65, hasil pembelajaran siswa dalam evaluasi akhir materi pembelajaran menunjukkan bahwa di kelas V A di dapatkan 29% atau 9 dari 31 siswa mendapatkan pencapaian hasil belajar yang tidak memenuhi standar minimum yang ditetapkan, sedangkan hasil pembelajaran siswa dalam evaluasi akhir materi pembelajaran menunjukkan bahwa di kelas V B di dapatkan 20% atau 6 dari 30 siswa mendapatkan pencapaian hasil belajar yang tidak memenuhi standar minimum yang ditetapkan. Maka dari itu, di kelas V B dijadikan sebagai kelompok kontrol dan V A dijadikan sebagai kelompok eksperimen.

Siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), diharapkan untuk mengikuti pengajaran ulang atau Remedial untuk memperbaiki nilai siswa dalam hasil belajar pembelajaran Matematika. Diharapkan dari permasalahan tersebut dapat diatasi dengan cara guru dapat mengkolaborasikan atau menyatukan metode yang biasanya digunakan dengan media yang mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan membawa teknologi baru ke dalam kelas dapat mewujudkan pembelajaran yang berinovatif dan menyenangkan. Dalam penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* di dalam kelas dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan, sehingga siswa dapat berfikir logis dan divergen untuk menghasilkan suatu ide yang memiliki banyak solusi. Kemudahan dalam mengakses media pembelajaran *Mobile Learning* dalam aplikasi *Quizizz* dapat membuat siswa membuka kembali materi yang disampaikan di luar jam pelajaran atau juga di rumah. Dengan semakin seringnya siswa mengulang materi yang disampaikan maka siswa akan semakin paham dengan materi yang telah dipelajari.<sup>11</sup> Siswa juga dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang sudah disediakan oleh fitur-fitur yang dimiliki oleh *Quizizz*. Selain itu, media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* dapat membantu guru membuat materi interaktif dan soal-soal interaktif untuk pembelajaran offline maupun online.

Menurut Amornchewin dalam Rini dan Ulhaq Zuhdi, *Quizizz* merupakan alat yang dapat membangunkan minat belajar peserta didik dalam menyerap ilmu dengan semua fitur-fitur yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat membuat siswa berlomba untuk mengerjakan soal kuis sehingga siswa terlatih untuk mengerjakannya dan menumbuhkan minat belajar yang tinggi serta hal itu dapat meningkatkan hasil

---

<sup>11</sup> Calvin Talakua dan Sovian Sesca Elly, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning Terhadap Minat Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi," *Biodik* 6, no. 1 (2020): 46–57, h. 49, <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>.

belajarnya.<sup>12</sup> Dengan seiringnya waktu, *Quizizz* telah menambahkan fitur baru yaitu fitur *Paper Mode*, fitur ini berguna bagi pendidik untuk melakukan pembelajaran tatap muka (offline) di kelas. *Quizizz* fitur *Paper Mode* di gunakan untuk memainkan soal kuis di kelas tanpa menggunakan *smartphone*, jadi gurulah yang berperan menjadi operatornya. Selama pembelajaran, guru harus memiliki aplikasi *Quizizz* di perangkatnya baik itu laptop maupun di *smartphone*, yang berguna untuk memindai kode peserta didik. Setelah itu guru mencetak kode kartu QR untuk setiap siswa sesuai dengan nomor absensinya, dengan hal ini dapat memudahkan guru untuk penilaiannya. Dengan menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dalam aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode*, pendidik dapat membuat suasana belajar yang menarik dan juga menyenangkan sehingga dapat meningkatkan penilaian hasil belajar mata pelajaran Matematika.<sup>13</sup>

Berdasarkan dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang pembelajaran melalui media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan materi pecahan di kelas V.

---

<sup>12</sup> Rini and Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2021): h. 66.

<sup>13</sup> Rizal Wahid Permana Putra, "Improving Students' Vocabulary Through Paper-Mode Quizizz: A Classroom Action Research in Indonesian EFL Setting," *English Learning Innovation* 4, no. 1 (2023), h. 27, <https://doi.org/10.22219/englie.v4i1.24832>.



## **B. Definisi Operasional/Istilah**

Definisi operasional di sini ditunjukkan untuk tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda tentang konsep ataupun pemikiran dalam penelitian ini.

Definisi operasional penelitian ini, yaitu:

### **1. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan suatu benda yang digunakan untuk memfasilitasi proses dalam kegiatan pembelajaran. Misalnya, seperti benda dan peralatan di sekitar kelas maupun sekitar lingkungan sekolah dapat digunakan untuk media pembelajaran.<sup>14</sup>

Media yaitu suatu alat perantara yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi yang cukup sulit disampaikan secara lisan atau disampaikan dengan kata-kata dan selalu dijelaskan dipapan tulis. Dengan demikian, media yang digunakan dalam penelitian di MI Al-Khairiyah Banjarbaru adalah media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz* fitur *Paper Mode* yang dapat membuat peserta didik merasakan pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya dan menumbuhkan keaktifan dan antusias serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

### **2. Mobile Learning**

*Mobile learning* adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi maupun komunikasi. Pada pembelajaran *Mobile Learning* ini

---

<sup>14</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD* (Semarang: Graha Edu, 2021), h. 3.

dapat membawa manfaat dalam ketersediaan materi ajar yang dapat diakses kapan-pun dan dimana-pun dengan visualisasi materi yang menarik.

*Mobile Learning* adalah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan melatih siswa belajar secara interaktif dan fleksibel sesuai ketersediaan waktu mereka. Dalam penelitian di sekolah MI Al-Khairiyah Banjarbaru peneliti menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan aplikasi *Quizizz*, karena media tersebut dapat menyajikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, yang mana aplikasi *Quizizz* ini dapat dimainkan dikelas secara langsung tanpa menggunakan *smartphone* tetapi menggunakan fitur yang sudah tersedia di aplikasi *Quizizz* yaitu fitur *Paper Mode* atau kartu QR, dan aplikasi *Quizizz* ini juga dapat memberikan tugas tambahan kepada siswa berupa pekerjaan rumah (PR) untuk melatih kemampuan kognitif siswa.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hasil yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang diukur dari hasil tes dalam kurun waktu satu semester. Oleh karena itu, hasil belajar dapat menentukan dari hasil tes yang telah dicapai oleh peserta didik pada materi tertentu. Sedangkan pencapaian dari hasil belajar dari riset ini yaitu untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik yang berdasarkan pada teori belajar yaitu taksonomi Bloom dari C1-C4 pada pembelajaran matematika dengan materi pecahan kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

#### 4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika yang dimaksud dalam pengaruh media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru adalah mata pelajaran yang menjelaskan mengenai pecahan. Pecahan yaitu salah satu teori yang ada pada pelajaran Matematika yang sering digunakan dalam kesehari-harinya. Maka dari itu, materi pecahan menjadi teori yang sangat penting pada di sekolah dasar. Di dalam pembelajaran matematika salah satunya yaitu materi pecahan ini membahas tentang pengertian pecahan, pecahan campuran, dan operasi hitungan bilangan pecahan.

#### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Mobile Learning* pada materi pecahan di MI Al-Khairiyah Banjarbaru?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru setelah diterapkan media pembelajaran *Mobile Learning* pada mata pelajaran matematika?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *Mobile Learning* pada materi pecahan di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru setelah diterapkan media pembelajaran *Mobile Learning* pada mata pelajaran matematika.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan bagi semua pihak yang bersangkutan, diantara:

##### **1. Teoritis**

- a. Hasil dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bantuan terhadap ilmu pengetahuan pendidikan pada Madrasah Ibtidaiyah, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran *Mobile Learning* dengan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi Pecahan.
- b. Dapat membantu membuat proses pembelajaran menjadi mudah dan menarik sehingga peserta didik cepat memahami pembelajaran.

Dengan adanya media pembelajaran *Mobile learning* diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan memberikan pengalaman secara menyeluruh sehingga siswa dapat memahami secara cepat dan nyata dari materi yang diberikan.

## 2. Signifikansi Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar bagi:

- a. Untuk siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih paham dalam kegiatan pembelajaran dan lebih aktif sehingga mudah untuk memahami yang diajarkan oleh guru dengan media lain dari biasanya serta pembawaan yang dirancang lebih menyenangkan dan bermakna untuk siswa.
- b. Untuk sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk melakukan pembenahan dalam proses kegiatan belajar mengajar agar muncul suasana pembelajaran yang lebih kondusif.
- c. Untuk guru, diharapkan dapat menambah kebaruan media pembelajaran guru matematika maupun guru mata pelajaran yang lainnya yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Mobile Learning*. Dan juga hasil penelitian ini diharapkan bisa menambahkan wawasan kepada pendidik mata pelajaran matematika maupun pendidik mata pelajaran yang lainnya yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- d. Untuk peneliti, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pegangan atau tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran *Mobile Learning* pada pembelajaran Matematika materi Pecahan terhadap penelitian berikutnya.

## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Pada hasil penelitian terdahulu ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam topik penelitian ini. Dimana penelitian sebelumnya sudah dipilih sesuai dengan masalah yang ada pada penelitian ini, sehingga dapat memberikan rujukan bagi para penulis yang akan menyelesaikan penelitian ini. Berikut akan dideskripsikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul penelitian ini, yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Rosanti (2022) <sup>15</sup> dengan judul “Pengaruh penggunaan Media <i>Mobile Learning</i> Terhadap Hasil Belajar dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar”.	Teknik sampling jenuh	Hasil penelitian membuktikan bahwa pengaruh terhadap hasil belajar dan kedisiplinan siswa dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa media mobile learning dapat menumbuhkan semangat dan juga minat siswa dalam pembelajaran serta	Perbedaan terletak pada hasil belajar dan kedisiplinan di sekolah dasar. Sedangkan penelitian ini menggunakan aplikasi “ <i>Quizizz</i> fitur <i>Paper Mode</i> ”, yang terfokus penelitian pada hasil belajar siswa pada materi

<sup>15</sup> Nani Rosanti and Didik Tri Setiyoko, “Pengaruh Penggunaan Media Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Dan Kedisiplinan Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. September (2022): 298–306, <https://doi.org/10.5281/zenodo.7076566>.

			memungkinkan mereka untuk berpartisipasi didalam pembelajaran	Pecahan dengan media pembelajaran <i>Mobile Learning</i> .
2.	Faqih (2020) <sup>16</sup> dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i> ”.	Jenis penelitian yaitu, penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif.	Hasil penelitian membuktikan bahwa Media pembelajaran <i>Mobile Learning</i> sangat menarik dan penting untuk dikembangkan serta memiliki tanggapan yang positif untuk pembelajaran di sekolah dasar.	Perbedaannya terletak pada aplikasi yang digunakan yaitu penelitian tersebut memakai aplikasi “ <i>Smart App Creator</i> ”, yang fokus penelitian pada penggunaan media pembelajaran <i>Mobile Learning</i> dengan <i>Android</i> . Sedangkan penelitian ini memakai aplikasi “ <i>Quizizz Paper Mode</i> ””, yang fokus penelitian pada hasil belajar siswa pada materi Pecahan dengan media pembelajaran <i>Mobile Learning</i> .
3.	Arifani (2021) <sup>17</sup> dengan judul	Jenis penelitian	Hasil penelitian membuktikan	Perbedaannya terletak pada

<sup>16</sup> Muhammad Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android*” 7, no. 2 (2020): 27–34.

<sup>17</sup> Meilan Arifani, “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Berbantuan *Smart Apps Creator* Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP” (Universitas Islam Riau, 2021).

	<p>“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i> Berbantuan Smart Apps Creator Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP”.</p>	<p>pengembangan dengan pendekatan <i>Research and Development (R&amp;D)</i></p>	<p>bahwa media pembelajaran dengan berbasis <i>Android</i> dengan memiliki skor rata-rata 3,40 dengan kriteria valid, yang mana dapat dikatakan bahwa media pembelajaran <i>Mobile Learning</i> berbasis <i>Android</i> layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.</p>	<p>aplikasi yang digunakan yaitu penelitian tersebut memakai aplikasi “<i>Smart App Creator</i>”, yang fokus penelitian pada cara mengembangkan Media Pembelajaran <i>Mobile Learning</i> Berbasis <i>Android</i> di kelas VII SMP.</p> <p>Sedangkan penelitian sekarang memakai aplikasi “<i>Quizizz Paper Mode</i>”, yang fokus penelitian pada hasil belajar siswa pada materi Pecahan dengan media pembelajaran <i>Mobile Learning</i>, serta terfokus pada letak variabel bebas dan objeknya.</p>
--	--	---	--	--

### G. Hipotesis Penelitian

Pernyataan yang bersifat sementara atau kesimpulan sementara yang memiliki sifat logis tentang suatu populasi disebut dengan populasi. Hipotesis



dalam ilmu statistik adalah pernyataan yang mewakili parameter populasi. Parameter populasi ini yang dihitung menggunakan statistik sampel untuk menggambarkan suatu variabel yang ada pada populasi.

Berdasarkan kajian pustaka, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh Media Pembelajaran *Mobile Learning* Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Di MI Al-Khairiyah Banjarbaru”.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

$H_a$  : Adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Mobile Learning* terhadap hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas V di MI Al-Khairiyah Banjarbaru.

#### **H. Asumsi Dasar**

Pada penelitian ini, peneliti berasumsikan bahwa dalam pembelajaran matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang sulit. Sehingga siswa merasa kesulitan dalam memahami suatu konsep dalam pembelajaran. Untuk dapat menjauhi hal-hal tersebut, maka guru perlu menggunakan sebuah media pembelajaran yang mengasikkan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar berlangsung, sehingga siswa merasa bersemangat dan mudah memahami materi yang disampaikan saat pembelajaran matematika. Dengan media pembelajaran *Mobile Learning* menjadikan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik agar siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berguna sebagai pedoman dalam penyusunan laporan penelitian, untuk lebih mudah memahami pembahasan pada penelitian ini, suatu sistematika penulisan ini terbagi menjadi lima bab dan terdiri dari sub bab pembahasan, yaitu:

BAB I : Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian teori dan kerangka berpikir berisi definisi teoritik dan kerangka pikiran.

BAB III : Metode penelitian berisi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, *setting* penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil penelitian dan pembahasan yang berisi penyajian dan analisis data penelitian.

BAB V : Penutup yaitu simpulan dan saran.