

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada hakikatnya Pendidikan adalah hak dasar bagi setiap warga Negara Indonesia untuk dapat menikmatinya. Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan kegiatan belajar. Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Menurut (Annisa & Erwin, 2021) bahwa proses pembelajaran yaitu adanya komunikasi terjalin dari pengajar serta murid, sehingga menentukan nilai peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. Dalam proses pendidikan selalu terjadi perubahan tingkah laku. Bukan saja hanya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, tetapi lebih dari itu. Perubahan yang diharapkan meliputi seluruh aspek-aspek pendidikan seperti aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar merupakan pengembangan karakter dari proses menggali ilmu. Kegiatan belajar dan mengajar dilakukan secara langsung agar siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 mengenai Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mampu mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu wujud nyata dari sebuah pembelajaran adalah hasil belajar (Nafisaturrafiah et al., 2021). Menurut Susanto dalam (Al Mawaddah et al., 2021) mengatakan bahwa Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Selanjutnya, Hamdan dan Khandar (Annisa & Erwin, 2021) berpendapat bahwa hasil belajar

merupakan pacuan dalam mengukur kemampuan siswa, serta kunci dalam mengembangkan cara pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif serta memiliki keseimbangan antara materi dengan penilaian. Dengan demikian hasil belajar merupakan pacuan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, dan sebagai evaluasi untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sugihartono dalam (Lestari et al., 2022) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. (Sari, 2020) mengatakan bahwa Faktor internal meliputi faktor jasmani dan faktor psikologi. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik

Di era globalisasi kemajuan teknologi semakin berkembang, pendidik dapat melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran untuk menjadikan proses pembelajaran di kelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan berbagai program sebagai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil wawancara (Annisa & Erwin, 2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa guru masih sulit memilih media pembelajaran yang tepat dan masih menggunakan video pembelajaran yang telah tersedia di YouTube, sehingga materi yang disampaikan dari video tersebut belum tentu lengkap dan sulit dipahami. Daya tangkap yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa dibawah KKM. Selanjutnya, (Nafisaturrafiah et al., 2021) mengatakan bahwa berdasarkan hasil observasi dalam penelitiannya masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penyebab dari nilai siswa yang belum mencapai KKM yaitu kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan karena pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional atau ceramah serta guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, (Safitri, 2022) mengatakan bahwa Rendahnya hasil belajar

peserta didik kelas V SD 3 Karangampel dalam pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut meliputi motivasi belajar yang rendah, kurangnya pemahaman saat mengerjakan soal-soal dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Serta, dalam penelitian (Utomo, 2020) hasil observasi mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik SD Bukit Aksara Kelas IV tahun 2020/2021 dalam mapel tematik adalah rendah. Hal tersebut ditunjukkan fakta sebagai berikut: Peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 50%, Peserta didik yang memperoleh nilai sama dengan KKM ada 35% dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM ada 15%.

Menurut Tafonao dalam (Al Mawaddah et al., 2021) media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran. Purba dalam (Sari, 2020) mengatakan bahwa Game edukasi quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Selanjutnya, menurut Khusniyah & Hakim dalam (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021) Aplikasi Quizizz merupakan sebuah aplikasi multiplayer yang dapat diakses melalui website dan aplikasinya secara langsung baik oleh guru maupun peserta didik. Aplikasi Quizizz ini merupakan sebuah aplikasi permainan kuis yang mudah digunakan. Game edukasi quizizz juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi (Susanti, 2020). Dengan demikian media quizizz adalah aplikasi Pendidikan berbasis permainan kuis yang mudah digunakan sehingga memungkinkan

siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Asna Tiana, 2021) menjelaskan Kelebihan media Quizizz yaitu Siswa lebih mudah mendapatkan pengalaman belajar atau mendalami pokok materi pelajaran, pemilihan media ini sangat menarik bagi siswa karena menyediakan kesempatan bagi mereka untuk bermain sambil belajar dengan memanfaatkan setiap fasilitas yang disuguhkan dalam aplikasi Quizizz, dapat menambah motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa, dan dapat digunakan oleh para pendidik untuk meninjau kinerjanya melalui hasil belajar siswa. Penerapan media Quizizz ini siswa dapat mengerjakan Latihan soal atau evaluasi pembelajaran melalui alat komunikasi mereka. Selain itu, menurut (Utomo, 2020) Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa.

Berdasarkan Uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, maka rumusan masalah dari penulisan skripsi ini adalah bagaimana penerapan “Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar?”.

C. Tujuan

Untuk mengetahui penerapan “Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

D. Manfaat

a. Manfaat Dalam Bidang Akademik

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai variasi media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat digunakan selama proses belajar mengajar daring atau luring.
2. Dapat meningkatkan kualitas mengajar guru melalui media ini.
3. Untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga berdampak pada hasil belajar yang maksimal.

b. Manfaat Dalam Bidang Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan informasi untuk peneliti yang ingin melakukan penelitian dengan bidang yang sama.
2. Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan serta menambah wawasan dan kemampuan penulis dalam melakukan penelitian.