

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku individu untuk ke arah yang lebih baik. Pendidikan sebaiknya dilakukan melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik guna menanamkan nilai-nilai pendidikan yang dimulai dari tahap perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian dan penilaian. Menurut UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar 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 diperlukannya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam pendidikan khususnya di sekolah dasar terdapat mata pelajaran IPS yang merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang melekat serta memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik guna mengembangkan dirinya sesuai dengan kemampuan dan lingkungannya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya. Menurut Susanto (2014) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga Negara yang baik. Pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menekankan pada aspek-aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di lingkungan peserta didik. Sehingga peran guru sangat penting dalam pengembangan materi pendidikan yang diberikan secara kontekstual, menjalin komunikasi agar memengaruhi gagasan dan pikiran peserta didik dan menjadikan kelas yang kondusif, sehingga terjadinya pola interaksi guru dengan peserta didik secara timbal balik.

Tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin tentang ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Mutakin dalam Susanto (2014) menyatakan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) secara keseluruhan membantu setiap individu untuk meningkatkan aspek ilmu pengetahuan, keterampilan dan nilai – nilai keterampilan. Selain itu, untuk memenuhi kebutuhan *human relationship, civic responsibility, economic competence*, dan *thinking ability*.

Pamungkas (2020) menyatakan bahwa game edukasi *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. *Game* edukasi ini dapat mendorong peserta didik lebih aktif dan antar peserta didik akan saling bersaing sehingga termotivasi untuk mengerjakan soal-soal untuk memperoleh hasil yang tertinggi, hal ini dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi yang bermakna kepada peserta didik. Penggunaan media ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. Guru dapat melakukan inovasi penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Salah satu media yang digunakan untuk kegiatan evaluasi adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif yang sangat menarik di dalam pembelajaran.

Menurut Ningrum (2022) bahwa penggunaan media *quizizz* sebagai media pembelajaran bagi guru mudah, sebab guru hanya diminta untuk mempersiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban dalam aplikasi edukasi. Pusparani (2020) menjelaskan bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Ningrum (2022) menyatakan bahwa pemberian latihan menggunakan *quizizz* membuat peserta didik lebih semangat dan termotivasi untuk belajar sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah sebuah aplikasi yang dapat membantu guru untuk

memberikan latihan dalam bentuk pertanyaan agar menjadikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar guna meningkatkan pemahamannya sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara, pada saat mengajar guru tidak menggunakan media interaktif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bahwa media *quizizz* belum pernah digunakan di Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara untuk kegiatan pembelajaran, sehingga hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk menggunakan media *quizizz* dengan dasar fasilitas seperti komputer serta jaringan yang sudah memadai untuk kegiatan pembelajaran menggunakan media berbasis ICT. Kondisi tersebut memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang untuk peserta didik. Media pembelajaran yang membuat peserta didik mampu memecahkan masalah, melatih logika sehingga terbiasa aktif berpikir dan tentunya akan bermanfaat serta bermakna dalam proses pembelajaran peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut penulis menerapkan salah satu media pembelajaran yang interaktif, menarik serta bermakna dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran *quizizz* untuk mengetahui adakah pengaruh dalam pembelajaran dengan menggunakan media *quizizz* tersebut. Maka peneliti memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dalah hal ini identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya penggunaan media yang interaktif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah diatas, maka dalam hal ini permasalahan yang dikaji perlu dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* pada hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara
2. Hasil belajar yang diukur adalah pada ranah kognitif level C1 – C4, yaitu : mengingat (C1), memahami/menjelaskan (C2), mengaplikasikan (C3) dan menganalisis (C4)
3. Penelitian ini dilakukan di kelas IV pada mata pelajaran IPS pada Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah dan batasan masalah maka peneliti dapat merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media *quizizz* di Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara?
2. Bagaimana hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar IPS kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara?''.

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan supaya suatu kegiatan mempunyai arah yang diharapkan, maka tujuan penelitian adalah :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media *Quizizz* di Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara
2. Mengetahui hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar IPS kelas IV Sekolah Dasar Negeri Perwira 01 Bekasi Utara.

## F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap dapat membawa manfaat yang baik terhadap berbagai pihak. Manfaat yang diharapkan adalah :

1. Bagi peneliti, dapat meningkatkan serta mengembangkan hasil belajar dengan menggunakan media *quizizz* dan diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi peneliti lain.
2. Bagi siswa, meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran serta lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.
3. Bagi sekolah, dapat menjadikan sumber tambahan informasi dalam media *quizizz* agar tujuan yang diharapkan tercapai.
4. Bagi pembaca, dapat memberikan informasi yang bermanfaat tentang pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar IPS.

## G. Definisi Operasional

1. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang memiliki dua *fitur* didalamnya yang membawa aktivitas multi permainan kedalam ruang kelas sehingga berdampak positif dan menjadikan kelas interaktif serta menyenangkan sehingga memotivasi peserta didik untuk meraih hasil belajar yang memuaskan.
2. Hasil belajar adalah tahap keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran setelah mempunyai pengalaman dalam belajar dengan tiga aspek kemampuan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada kemampuan kognitif yang dicapai meliputi pengetahuan (C1), pemahaman atau penjelasan (C2), menerapkan atau mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), evaluasi (C5) dan menciptakan (C6).