

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013). Kegiatan utama dari suatu proses perubahan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan latihan yang berhubungan dengan pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Sikap yang dimaksud didalamnya terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungan dan mendapatkan informasi yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Dimana interaksi yang dilakukan antara dua arah dari seorang guru dan peserta didik, yang mana diantara keduanya saling terjalin komunikasi atau mentransfer ilmu yang jelas dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik berupa kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran sangat memerlukan ketanggapan peserta didik dalam belajar, partisipasi dan komunikasi antara guru dan peserta didik. Aktivitas belajar harus disusun dengan baik dan benar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Keberhasilan di dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman mempelajari konsep, penguasaan terhadap materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman mempelajari konsep dan penguasaan terhadap materi yang tinggi, maka akan semakin tinggi prestasi yang akan dicapai. Pembelajaran yang maksimal akan ditonjolkan pada keberhasilan mencapai target belajar. Proses pembelajaran yang baik dan akan berjalan dengan maksimal ditunjang dari motivasi belajar peserta didik dan kreativitas

guru. Guru yang memiliki tingkat kreativitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memakai berbagai macam cara agar tidak membosankan, salah satunya yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran.

Selanjutnya, faktor terjadinya keberhasilan pembelajaran yaitu ketetapan dalam menerapkan model dan media pembelajaran. Seorang guru harus memahami metode pembelajaran yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Jadi salah satu cara agar siswa berperan aktif dalam sebuah proses pembelajaran, maka guru harus mengganti metode yang akan digunakan saat mengajar, seperti pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah dan ini membuat peserta didik merasa jenuh dan tidak kreatif. Diharapkan suasana belajar dikelas menjadikan siswa ikut berperan aktif dalam suatu proses pembelajaran dikelas dengan cara menggali sendiri kemampuan yang dimiliki, memecahkan masalah sendiri dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru harus lebih banyak menjadi motivator dan fasilitator dalam sebuah proses pembelajaran.

Pada hakikatnya, guru merupakan komponen utama dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimana guru harus memegang peranan yang cukup penting baik dari perencanaan pembelajaran maupun pelaksanaan kurikulum yang ditetapkan. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dan informasi menjadi tantangan dalam proses pembelajaran terutama tantangan bagi guru di masa sekarang, guru harus menciptakan pembelajaran yang menantang, menggairahkan nafsu dan menggugah peserta didik dalam semangat belajar yang menyenangkan.

Media pembelajaran sangat kurang diminati oleh guru, oleh karena itu kurangnya inspirasi dan kurangnya kreatifitas bagi guru untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik. Akan tetapi dalam proses pembelajaran yang

terjadi saat ini, sering kali guru dalam hal mengajar menggunakan model dan metode yang kurang variatif. Dan kadang guru tidak memperlihatkan kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi peserta didik, sehingga gaya belajar yang ditetapkan menjadi kurang menarik, akhirnya peserta didik menjadi bosan dan mereka sulit untuk belajar. Maka dari itu, diperlukan guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan.

Oleh karena itu harus diciptakan sebuah media pembelajaran yang berbasis digital bertujuan untuk mewujudkan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan efisien maka diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis digital guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran sangat diperlukan guru guna sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dan akan sangat berguna bagi guru untuk meningkatkan kembali semangat belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang unik dan menarik. Media pembelajaran adalah medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima (Heinich, and friend, 1982) dalam Arsyad, 2013:3. Fungsi media pembelajaran yaitu untuk menjelaskan materi dan informasi yang terkandung didalamnya sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran juga berguna untuk membangun motivasi belajar peserta didik yang berdampak pada keaktifan dalam belajar.

Pada awal tahun 2020, Indonesia sedang dihebohkan dan digemparkan dengan adanya pandemi virus covid-19. Pandemi ini sangat berpengaruh besar dan telah mengubah hampir seluruh bidang aspek kehidupan baik aspek sosial, kesehatan, ekonomi, terutama bidang pendidikan. Pendidikan sekolah yang biasanya dilaksanakan secara

langsung dengan melakukan tatap muka maka kini harus terhambat dengan adanya covid-19, dimana untuk mengharuskan siswa belajar dirumah, guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus covid. Jalan satu-satunya yaitu guru dan peserta didik harus melakukan pembelajaran secara online (daring atau dalam jaringan). Sehingga hal ini menuntut peserta didik dan guru harus belajar secara daring atau online. Pembelajaran daring dilaksanakan secara tatap muka dirumah masing-masing dengan menggunakan handphone. Pembelajaran daring tetap harus dilaksanakan dengan maksimal, meskipun pembelajaran daring adalah suatu hal yang baru bagi seorang guru, bagaimanapun juga guru harus memanfaatkan kondisi agar generasi selanjutnya tidak ketinggalan dalam proses pembelajaran dan tetap melakukan pembelajaran.

Perkembangan teknologi pada bidang ilmu pendidikan semakin maju dan mendorong usaha modernisasi dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien, yang terpenting pada masa pandemi covid 19 saat ini. Hal ini menuntut guru agar mampu menggunakan teknologi dan media pembelajaran guna untuk mempermudah lancarnya proses pembelajaran secara daring. Di masa pandemi ini, perkembangan teknologi terutama pada masa revolusi industri 4.0 yang dinantikan dapat menjadi solusi dalam dunia pendidikan. Mendatangi abad 21 saat ini dunia telah memasuki revolusi industri 4.0 dimana revolusi industri 4.0 lebih mengutamakan suatu perkembangan dan kemajuan teknologi dalam penerapan pembelajaran di dunia pendidikan. Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan komunikasi dan informasi yang berkembang pesat, diharapkan membawa dampak positif bagi kemajuan dalam dunia pendidikan sekarang ini. Di era digitalisasi yang saat ini lebih trending yang disebut revolusi industri 4.0, telah memasuki ke berbagai sektor termasuk dunia pendidikan.

Hal ini dapat menjadi media yang sangat efektif dan efisien untuk dipergunakan sebagai penunjang proses pembelajaran. Berbagai macam fasilitas multimedia berbasis IT dapat dimanfaatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik peserta didik. Berbagai macam aplikasi pembelajaran menarik baik berbayar ataupun tidak berbayar sudah tersedia untuk bisa digunakan semaksimal mungkin bagi generasi milenial. Pembelajaran melalui online atau daring ini yang tidak melakukan tatap muka langsung tentu benar-benar menjadi tantangan bagi para guru. Salah satunya adalah tantangan peserta didik yang kurang fokus dalam melakukan pembelajaran kerana tidak melakukan tatap muka langsung. Selanjutnya waktu yang dipakai sangat singkat yang mana biasanya dalam pembelajaran ada pembukaan isi dan penutup yang saat ini telah dilupakan karena singkatnya waktu yang digunakan. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran dalam melaksanakan pembelajaran agar peserta didik lebih giat dalam belajar dan tetap fokus dalam pembelajaran, dan media yang digunakan harus menjamin lancarnya proses belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat dilakukan guru untuk membangkitkan minat dan hal baru bagi peserta didik, serta motivasi belajar, dan bahkan akan membawa pengaruh baik psikologi dan motorik terhadap siswa. Pemakaian aplikasi pembelajaran yang berbasis *E-Learning* akan sangat membantu keefektifan dalam proses belajar mengajar sehingga target yang akan dicapai dari pembelajaran akan berjalan dengan maksimal. Maka dari itu penggunaan aplikasi berbasis *E-Learning* adalah salah satu cara pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan seiring berjalannya perkembangan teknologi menggunakan teknologi digital yang mana media pembelajaran berbasis *E-Learning*.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar (Michael, 2013: 27). Salah satu contoh media pembelajaran *E-Learning* yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah web untuk membuat permainan kuis multiplayer yang digunakan untuk pembelajaran dikelas. Aplikasi *Quizizz* bisa diakses melalui website dan dapat dipakai peserta didik dikelas untuk dimainkan bersama-sama, dan bisa juga dipakai untuk penugasan peserta didik dirumah. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai media alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan optimal yang didukung oleh media interaktif yang dikembangkan untuk memotivasi atau membangkitkan minat belajar dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Quizizz merupakan sebuah web-tools yang digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif ini dibuat dan memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan (Ovrina, 2020). Bila pembuatan kuis sudah selesai atau sudah jadi, pendidik dapat membagikan kode ke peserta didik agar peserta didik dapat login ke kuis yang sudah tersedia. *Quizizz* juga dapat memberikan data dan statistik kinerja peserta didik. Hasil tugas yang diberikan guru dapat dipakai guru sebagai penilaian peserta didik. Pendidik dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik, dan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Bahkan pendidik dapat mendownload hasil data peserta didik dengan menggunakan Ms. Excel. Aplikasi *Quizizz* terdapat beberapa koleksi quiz yang sangat beragam, sehingga peserta didik mudah untuk mengaksesnya. Aplikasi *Quizizz* juga mempunyai berbagai manfaat, salah satunya dapat membangun pembelajaran

interaktif peserta didik karena peserta didik dapat mengerjakan bersama-sama dengan teman dan setelah mengerjakan quis peserta didik akan mengetahui ranking yang telah diperoleh dari quis, dari situ terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang mana hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi.

Salah satu cara untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan aktivitas belajar dengan baik yaitu penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran peserta didik yang berbasis e-learning sangat bermanfaat bagi pembelajaran daring yang terjadi saat ini, dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz* yang memiliki berbagai ciri khas yaitu menarik dan menyenangkan untuk dipakai di suatu pembelajaran dengan menerapkan sistem “belajar sambil bermain”, peserta didik diharapkan mempunyai motivasi belajar dan daya tarik dalam melakukan proses pembelajaran.

Dengan penggunaan *Quizizz* diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara daring sehingga minat dalam belajar semakin bertambah. Implementasi penggunaan game *Quizizz* peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik yang tersedia. Tidak seperti game lainnya, *Quizizz* mempunyai karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik penghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi agar semangat belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Peserta didik dapat mengambil kuis pada saat yang sama dan dapat melihat peringkat langsung dipapan peringkat yang tersedia dalam kuis yang sudah dikerjakan. Pendidik dapat memantau proses dan mengunduh hasil ketika kuis selesai

sebagai alat mengevaluasi atau menilai kinerja peserta didik.

Game *Quizizz* dapat membantu sebagai motivasi belajar siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Game edukasi ini masih jarang digunakan walaupun sudah ada namun pemanfaatan dalam media pembelajaran sangat kurang. Game sebagai media pembelajaran yang digunakan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang diharapkan dapat membantu pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Hal ini sependapat dengan Henry (2010: 53-54) yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah adalah game menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika. Aplikasi *Quizizz* yakni aplikasi online yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk melihat seberapa peserta didik dalam menguasai materi. Penggunaan dan hasil yang cepat dalam melihat penilaiannya menjadikan aplikasi *Quizizz* layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi 4.0, sehingga peserta didik mempunyai minat dan semangat yang kuat dalam belajar. Pendidik yang mengajar pasti mempunyai kumpulan soal. Sehingga aplikasi *Quizizz* dapat digunakan sebagai sarana untuk menyimpan soal dan kemudian soal tersebut dianalisis sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda pada tingkat kesukaran yang baik. Sehingga pembelajaran akan menjadi sangat menyenangkan.

Dengan adanya kemajuan teknologi di dalam dunia pendidikan berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Efektivitas *Quizizz* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V materi Pantun SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo”. Peneliti harus berusaha meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan penggunaan *Quizizz*

diharapkan peserta didik dapat lebih menggali dan mempunyai semangat belajar.

B. Ruang lingkup dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V materi Pantun Tahun ajaran 2021/2022.
2. Penelitian ini mengkaji hasil belajar peserta didik tentang materi Pantun menggunakan *Quizizz* di SDN Sedati Gede Tahun ajaran 2021/2022.
3. Penelitian ini fokus pada materi Pantun kelas V SDN Sedati Gede 2 Sidoarjo Tahun ajaran 2021/2022.
4. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bahasa Indonesia.
5. Materi yang digunakan adalah Pantun.
6. Kriteria *Quizizz* dikatakan sangat tinggi jika peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 80 ($N \geq 80$) adalah lebih dari atau sama dengan 75% , maka dapat dikatakan efektif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun ditinjau dari respon peserta didik?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun ditinjau dari hasil belajar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun ditinjau dari respon peserta didik.

-
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pantun ditinjau dari hasil belajar.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah gejala yang bervariasi atau objek penelitian yang bervariasi. Dalam penelitian ini terdiri dari variabel yaitu variabel bebas.

Menurut (Sugiono, 16). Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdiri dari efektivitas *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V materi Pantun sebagai variabel bebas. Hasil belajar Bahasa Indonesia materi Pantun diwujudkan dalam nilai posttest yang diberikan pada akhir pembelajaran berupa soal pilihan ganda dan soal uraian dimana soal pilihan ganda dengan jumlah 10 soal dan soal uraian berjumlah 5 soal.

1. Variabel Independen

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini yang termasuk sebagai variabel independen (bebas) adalah *Quizizz*.

a. Definisi Operasional

Quizizz adalah website yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa dari segala usia, berbasis permainan yang membawa kegiatan multipemain diruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan dan berbasis sistem respon yang dimainkan dikelas secara real time.

b. Indikator

Proses belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Quizizz* untuk mengukur pengetahuan peserta didik: mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan.

c. Skala Variabel

Peneliti pada variabel independen menggunakan skala Interval.

2. Variabel Dependen

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil belajar.

a. Definisi Operasional

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Dari hasil belajar pada pertemuan pertama presentase ketuntasan perolehan nilai ≥ 80 sebanyak 60% termasuk kriteria cukup. Dan pada pertemuan kedua presentase ketuntasan perolehan nilai ≥ 80 sebanyak 88% termasuk kategori sangat tinggi. Dengan nilai rata-rata pada pertemuan pertama 80,67 dan pada pertemuan kedua 85,95. Dan nilai minimal 40 dan nilai maksimal 100.

b. Indikator

Indikator hasil belajar meliputi: penialain ranah kognitif, penilaian ranah afektif, dan penilaian ranah psikomotorik.

c. Skala Variabel

Peneliti pada variabel dependen menggunakan skala Nominal. Kemampuan berpikir kritis ditunjukkan melalui nilai hasil *Posttest*.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan yakni bisa membantu serta menambah pengetahuan atau ilmu mengenai aplikasi Quzizz peserta didik melalui mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pantun.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat mengikuti pembelajaran secara baik dan efektif, serta diharapkan bagi peserta didik dapat membantu agar tetap fokus dalam proses pembelajaran daring dan menjadi lebih semangat dengan penggunaan media yang tersedia.

b. Bagi guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada orang tua agar dapat menemani dan memberi bimbingan kepada anak dengan adanya media aplikasi yang cocok untuk pembelajaran daring dengan penggunaan media informasi dan komunikasi.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bagi guru sebagai seorang pendidik agar dapat mengikuti pembelajaran daring secara efektif dan interaktif melalui web yang dapat diakses melalui internet. Dapat juga ditambahkan dengan referensi dengan melakukan pembelajaran agar lebih variatif dan kreatif.

d. Bagi peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kemungkinan dapat dijadikan referensi dan dapat dijadikan peneliitian selanjutnya, serta dapat menambahkan kepustakaan terkait dengan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*.

