

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pasca pandemi *Covid-19*, sistem pendidikan di Indonesia mengalami penurunan kualitas. Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi pengajar dan orang-orang yang terlibat di bidang pendidikan, karena dituntut lebih kreatif dan melakukan inovasi untuk mengembangkan kemampuan peserta didik. Bidang teknologi dan komunikasi berdampak terhadap perubahan dalam kegiatan pembelajaran yang menyebabkan guru diharuskan lebih kreatif serta inovatif, dapat menyesuaikan, serta memilih pendekatan yang menarik perhatian peserta didik (Arsana, 2019).

Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan sumber daya manusia. Hal tersebut tentunya akan diperoleh dari potensi yang dimiliki peserta didik, yang dibantu oleh pendidik. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Dikutip dari (Bachtiar, 2016) pembelajaran sebagai suatu proses belajar yang dibangun oleh pendidik untuk mengembangkan kreatifitas dalam berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui berbagai inovasi sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai pembangun dalam proses belajar agar peserta didik mampu mengembangkan kreatifitas dalam berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir, serta dapat meningkatkan kemampuan membangun dan menghasilkan pengetahuan baru dengan berbagai inovasi sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Indonesia menjadi negara terdampak wabah virus *Covid-19* yang merajalela dan tentunya hal ini berdampak pada bidang pendidikan. Seluruh aktifitas pembelajaran tatap muka (PTM) dialihkan ke pembelajaran *online* yang melibatkan teknologi. Mau tidak mau seluruh masyarakat Indonesia mulai menyesuaikan pembelajaran yang bisa digunakan saat masa pandemi *Covid-19* ini.

Pada tahun 2022 ini, wabah virus *Covid-19* mulai mereda dan sistem pendidikan di Indonesia mulai menyesuaikan ke pembelajaran berbasis *hybrid* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (PTM) dengan pembelajaran *online*. Hal ini bisa menjadi nilai positif, karena dengan adanya wabah virus *Covid-19*, Indonesia menjadi lebih unggul dalam bidang teknologi, terutama bagi generasi muda. Nadiem Makarim menyampaikan: "Walaupun masih tidak ideal dan masih tidak optimal, memang pembelajaran dengan metode tatap muka itu banyak positifnya tapi jika kita menggunakan dan dikombinasikan dengan teknologi potensi belajarnya menjadi luar biasa. Kalau ada kombinasi antara *face to face* tapi juga ada dengan *remote learning* dan *online learning*, itu potensinya menjadi lebih efektif menurut saya".

Pendidikan berbasis teknologi dapat terlaksana melalui proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan kreatifitas dari pendidik dan juga peserta didik. Pengaruh kemajuan teknologi membawa dampak positif bagi kehidupan manusia (Aini, 2019). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini akan mengubah metode pembelajaran dari metode tradisional menjadi penggunaan teknologi pembelajaran yang lebih baik. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang harus dimulai dengan pergeseran paradigma dimana pendidikan harus terus ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi yang selalu berubah ke arah yang lebih baik. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat digolongkan ke dalam tiga jenis, yaitu sebagai media pendidikan yang hanya menjadi pelengkap untuk memperjelas materi ataupun uraian yang disampaikan; sebagai sumber informasi dan mencari informasi; dan sebagai sistem pembelajaran (Sugiarto, 2020). Melalui pendidikan berbasis teknologi, peserta didik dapat meningkatkan *critical thinking* (berpikir kritis), *creative thinking* (berpikir kreatif) dan *never stop questioning* (tidak pernah berhenti bertanya). Teknologi digital merupakan salah satu pengaruh dalam sistem pendidikan dunia saat ini. Hal ini disebabkan karena aspek efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis teknologi digital (Kamsina, 2020).

Banyaknya manfaat dari pendidikan berbasis teknologi yang didalamnya terdapat berbagai media pembelajaran yang menarik, akan memberi dampak positif bagi peserta didik. Berkembangnya kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk meminimalisir rasa bosan karena sistem pembelajaran yang monoton (Srinawati et al., 2022). Peserta didik akan lebih memahami pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk mencapai kompetensi belajar karena lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan. Maka dari itu, penelitian ini akan membahas secara khusus mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang melibatkan terjadinya kegiatan pembelajaran di dunia maya. Aplikasi *Quizizz* ini masih jarang digunakan dan bahkan belum digunakan oleh sebagian guru di Indonesia. Dengan adanya aplikasi *Quizizz* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Di dalam aplikasi *Quizizz* ini memiliki banyak fungsi yang bukan hanya menjadi ruang kelas, tetapi bisa juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan siswa pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung pada layar *handphone*, *laptop*, *macbook*, dan alat elektronik lainnya. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari alat elektronik yang dimiliki peserta didik agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan salah satunya *handphone* sebagai alat media pembelajaran. Dan pendidikpun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi akhirnya berubah menjadi menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang diajukan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda terhadap batasan

rumusan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi dalam lingkungan kelas VIII SMP Wiyata Dharma Kesamben. Penelitian ini difokuskan pada upaya Guru PPKn dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik saat menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran?
3. Apa saja hambatan yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran peserta didik
2. Mengetahui hasil belajar peserta didik saat menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran
3. Mengetahui hambatan selama menggunakan aplikasi *Quizizz* selama pembelajaran

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Sebagai objek kajian lebih lanjut oleh peneliti dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Serta menjadi bahan bacaan untuk menambah wawasan para pembaca, yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan kemampuan dan menambah *value* dala diri pembaca.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai inovasi baru dan informasi tambahan bagi sekolah tentang cara meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.

b. Bagi Guru/Pendidik

Sebagai pengetahuan baru bagi guru yang tentunya dapat menjadikan guru lebih baik dan mengetahui lebih dalam lagi mengenai pendidikan berbasis teknologi yang mampu meningkatkan hasil siswa dalam belajar menggunakan aplikasi *Quizizz*. Akan ada *grading* otomatis, kemudian *Quizizz* membuat analisis butir soal, yang dapat diunduh berupa file *excel*.

c. Peserta Didik

Sebagai media dalam menambah wawasan peserta didik tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, serta menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.