

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam mengembangkan kemampuan baik itu dari pikiran dan juga perilaku. Pendidikan menjadi landasan yang sangat baik untuk di perhatikan. Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia di pandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak bangsa dan Negara”.

Belajar adalah suatu proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam ranah baru yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungan dan informasi yang didapatnya. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. Gagne (dalam Ibut dan Via, 2016:57) mengatakan, “pembelajaran merupakan pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berguna.”

Ketika proses belajar berlangsung akan ada dimana siswa merasa tidak tertarik dengan proses pembelajaran tersebut, dan materi yang telah disampaikan oleh guru. Biasanya guru hanya melakukan proses pembelajaran yang monoton sehingga proses belajar yang dialami oleh peserta didik menjadi jenuh, sehingga guru harus memiliki konsep proses belajar kemudian siswa dapat memiliki suasana

belajar yang merangsang dan menantang, permasalahan dibuat karena adanya pembelajaran dalam jaringan yang biasa disebut daring yang terjadi saat ini.

Menurut Daryanto (2010, hlm 169) “perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka kemungkinan yang luas untuk dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan pesatnya teknologi komunikasi dan informasi yang sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia”. Salah satu pengembangan IT dalam dunia pendidikan adalah mulai diterapkannya media pembelajaran yang berbasis internet sebagai pengganti dari media pembelajaran yang bersifat konvensional.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis e-learning. E-learning sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi ini memungkinkan penyampaian pelajaran dengan kualitas yang relative lebih standar dari pada pembelajaran di kelas yang tergantung pada selera dan kondisi fisik dari instruktur. Salah satu jenis e-learning yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diakses melalui *website*. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah game atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang gairah siswa untuk belajar karena *Quizizz* dirancang dalam sebuah konsep yaitu permainan kuis yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Dewi, cahya (2018:43) mengatakan, “Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media

pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal”.

Dengan penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran, diharapkan motivasi belajar siswa dapat meningkatkan minat belajar tersebut. *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, serta penerapan sistem “belajar sambil bermain” melalui aplikasi *Quizizz*, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa untuk dapat mempelajari berbagai mata pelajaran. Selain itu, adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah siswa untuk dapat memahami materi pembelajaran sehingga motivasi belajarnya akan bertambah.

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Ria Yunitasari, Umi Hanifah (2020) menyatakan, “Pengaruh Aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa”. Terkait dengan itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya**”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti dapat membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan alat evaluasi untuk proses pembelajaran yaitu aplikasi *quizizz*, meliputi pengertian, langkah-langkah, kekurangan dan kelebihan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran.
2. Penelitian ini mengacu pada pengaruh aplikasi *quizizz*..
3. Penelitian ini berfokus pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia, materi pokok “Kalimat Ajakan”
4. Penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 (Tematik, Tema 1 Sub Tema 2 Pembelajaran 2).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan oleh peneliti maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi peneliti
Hasil penelitian ini dapat digunakan peneliti sebagai alat evaluasi pembelajaran untuk mengajar di masa yang akan datang, diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang alat evaluasi online untuk mengukur keterampilan menganalisis dan literasi digital siswa.
2. Bagi Peserta Didik
Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara efektif. Serta diharap membantu peserta didik mendapat penegasan dan focus dalam mengulas kembali materi dari pembelajaran daring pada kegiatan penutup.
3. Bagi Guru
Sebagai tenaga pendidik para guru diharapkan dapat melaksanakan proses pembelajaran daring secara kreatif dan interaktif melalui media *internet*. Sekaligus referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran agar lebih variatif, terutama dalam kegiatan penutup.
4. Bagi Sekolah
Sebagai sumber informasi tentang pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya.