

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia. Mulai dari kecil hingga dewasa manusia membutuhkan pendidikan. Dalam kehidupannya, manusia bisa mendapatkan 3 pendidikan yakni berupa pendidikan formal, non-formal, dan juga pendidikan in-formal. Pendidikan formal sendiri merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang, yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan tinggi. Untuk pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan yang dapat dilaksanakan terstruktur dan berjenjang. Sedangkan pendidikan informal merupakan jalur pendidikan yang ada pada keluarga dan lingkungan sekitar (Depdiknas, 2003). Pendidikan sendiri merupakan sebuah proses yang dilaksanakan guna mendewasakan manusia agar nantinya dapat bertanggung jawab pada semua kewajibannya baik sebagai individu ataupun sebagai makhluk sosial (Alawiyah, 2011). Untuk pendidikan formal dalam kehidupan manusia bisa didapatkan melalui kegiatan bersekolah.

Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan pun butuh terus untuk diinovasikan, agar nantinya dalam pendidikan khususnya pendidikan Indonesia dapat lebih maju dan lebih baik lagi. Salah satu inovasi dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan media pembelajaran. Namun media yang digunakan harus disesuaikan dengan jamannya. Untuk saat ini kegiatan belajar lebih moderen dibandingkan kegiatan pendidikan yang telah lalu. Media yang digunakan pun juga berbasis teknologi. Teknologi dalam kegiatan sendiri dipakai karena perkembangan teknologi informasi untuk beberapa tahun belakang ini sangat berkembang dengan cepat, sehingga hal ini telah mengubah pemikiran masyarakat dalam mencari sebuah informasi yang tidak terbatas. Kegiatan mencari informasi itu bisa didapatkan dari media internet, begitu juga dalam kegiatan pendidikan yang akan terus berkembang (Suendri, 2022).

Namun terkadang dalam kegiatannya siswa belum terbiasa akan kegiatan pembelajaran yang lebih moderen dan harus lebih cepat dalam penggunaannya. Maka dari itu guru diharuskan untuk selalu *up to date* dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya dalam menggunakan teknologi dalam evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran. media pembelajaran sendiri memiliki berbagai macam kegunaan. Salah satu kegunaan yang sering kita dengar yakni media pembelajaran berguna sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan stimulus motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Namun selain itu menggunakan media yang baik juga sebagai alat bantu yang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna (Muhammad Hasan, 2021).

Media pembelajaran dalam kegunaannya juga beragam, termasuk juga dalam penggunaannya dalam kegiatan evaluasi yang digunakn guru dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan evaluasi pembelajaran sendiri digunakan untuk mengetahui tentang keefektifan dan efisiensi sistem pembelajaran (Asrul, 2014). Salah satu sistem pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media. Media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media *Quizizz* yang berisi sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Dalam kegunaannya media ini berisi tentang soal evaluasi berbentuk pilihan ganda yang berfokus pada materi Makna Sila Kedua Pancasila pada kelas 4 yang mana materi tersebut ada pada buku tema 4 subtema 2 pembelajaran 2. Isi soal evaluasi memiliki sifat HOTS (*High Order Thinking Skills*) dan juga soal memenuhi ranah kognitif C1-C6 Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan evaluasi untuk siswa dengan menggunakan media *Quizizz*.

B. Rumusan Masalah

Terkait dengan judul dan latar belakang yang telah disampaikan maka perumusan masalah yang akan dikembangkan

dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan Media *Quizizz* pada Evaluasi Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila kedua Pancasila pada Mata Pelajaran PKN di Kelas 4 SD?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini berdasarkan dari perumusan masalah yang telah disampaikan. Maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui Proses Pengembangan Media *Quizizz* pada Evaluasi Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila kedua Pancasila pada Mata Pelajaran PKN di Kelas 4 SD.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun agar dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Siswa
Penelitian ini diharapkan agar nantinya siswa dapat lebih paham dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam evaluasi pembelajaran PKN menggunakan media *Quizizz*.
2. Bagi Guru
Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru nantinya dalam mengajar, karena dapat memberikan kemudahan dan keefektifan dalam memberikan evaluasi menggunakan media *Quizizz* saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Peneliti
Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti karena dapat mengetahui media *Quizizz* dapat membantu kegiatan evaluasi dalam pembelajaran atau kurang membantu, sehingga nantinya dapat diperbaiki pada penelitian yang akan datang.
4. Bagi Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi sekolah, agar nantinya dapat dijadikan sebagai salah satu evaluasi yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di

sekolah dan nantinya diharapkan dapat digunakan dengan baik dan bijak sesuai dengan kebutuhan.

E. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Produk pengembangan evaluasi berbasis media *Quizizii* ini diharapkan mampu untuk membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran dengan mudah.
2. Media *Quizizz* ini dapat diakses oleh siswa menggunakan aplikasi yang dapat diunduh melalui *appstore* atau melalui *website*.
3. Media *Quizizz* ini berisi soal sebagai evaluasi dan digunakan sebagai selingan dalam kegiatan pembelajaran untuk penguatan materi sebelumnya, agar siswa tidak merasa bosan dalam pembelajaran.
4. Produk pengembangan ini disesuaikan dengan materi tentang makna sila kedua Pancasila yang ada pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 2 di kelas 4 SD.
5. Media *Quizizz* ini berisi soal sebagai evaluasi dengan materi PKN yang bersifat HOTS (*High Order Thinking Skills*) dan memenuhi ranah kognitif C1-C6 di kelas 4 SD.