

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak dasar yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia. Pendidikan ini merupakan upaya pemerintah untuk dapat meningkatkan kemampuan belajar pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga pendidikan ini sangatlah penting untuk membentuk kecerdasan dan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik agar mendapatkan pendidikan yang berkualitas yang tentunya dapat bermanfaat bagi dirinya, keluarga, masyarakat, bangsa dan negaranya. Pendidikan ini dapat membentuk kecerdasan dan keterampilan peserta didik. Sehingga siswa harus memiliki kemampuan di dalam kehidupan bermasyarakat agar dapat menanamkan moral moral yang berlaku di Indonesia. Untuk menumbuhkan moral tersebut siswa harus membentuk pendidikan yang berkualitas terlebih dahulu yaitu di sekolah.

Pada saat pandemi COVID 19 ini siswa tidak diperbolehkan ke sekolah. Siswa dituntut untuk belajar di rumah atau sering disebut dengan belajar online atau daring. Pandemi ini membuat para pendidik yaitu guru harus memutar otak bagaimana menciptakan suasana belajar yang dinamis, kreatif dan dialogis. Karena guru memiliki kewajiban besar untuk melahirkan generasi generasi penerus bangsa agar dapat menjadi pribadi yang berkualitas baik dari segi intelektual maupun dari segi moral pada peserta didik. Selain itu guru bertanggung jawab untuk mengembangkan dan membentuk karakter peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga guru dapat memberikan bimbingan kepada peserta didik agar siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi materi yang telah diberikan pada proses pembelajaran tersebut.

Pada proses pembelajaran ini siswa belajar mata pelajaran IPA. IPA merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh para siswa. Karena di dalam mata pelajaran IPA banyak teori teori yang membuat siswa bosan dan tidak suka dengan mata pelajaran IPA tersebut dan banyak sekali hafalan hafalan tentang materi. Menanggapi hal tersebut, pada mata pelajaran IPA ini siswa harus meningkatkan kemampuannya untuk memecahkan masalah yang ada di masyarakat. Harus memiliki rasa ingin tahu terhadap lingkungan sekitarnya. Sering kali siswa tidak mampu memahami konsep konsep dengan kehidupan nyata yang ada di masyarakat.

Adapun kelemahan pembelajaran IPA selama ini bahwa pembelajaran yang menekankan pada pemahaman terhadap beberapa fakta dan konsep, yang tidak kondusif bagi siswa tidak hanya memperoleh hasil belajar kognitif, tetapi juga hasil belajar komprehensif psikomotorik yang efektif. Pembelajaran IPA biasanya dilaksanakan dalam bentuk latihan soal tes, murni untuk mencapai target skor tes tertulis, dan evaluasi hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur prestasi siswa dan keberhasilan belajar guru. Pembelajaran saintifik semacam ini tentunya lebih menekankan pada penguasaan beberapa konsep, dan kurang menekankan pada penguasaan keterampilan kerja ilmiah dasar atau keterampilan proses ilmiah. Proses pembelajaran IPA di sekolah dasar ini memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran menurut Wijayama (2019:2).

Guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa guru susah membawa media pembelajaran atau sekadar menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Perlu adanya perubahan dalam penggunaan media pembelajaran agar siswa lebih memiliki motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi

siswa. Kurang inovatifnya guru dalam mengatur suasana belajar akan membuat motivasi belajar siswa menurun. Hal ini dapat dibuktikan dengan kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran dan kurangnya persiapan siswa terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, siswa akan bosan dengan pembelajaran yang monoton. Ada atau tidaknya motivasi siswa akan berdampak pada hasil belajar siswa. Sehingga motivasi belajar siswa tinggi dalam pembelajaran, maka akan mendapatkan hasil belajar yang dicapai. Sebaliknya, apabila motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar yang dicapai tidak memenuhi target menurut Solikah (2020:2) Sehingga guru harus memilih media pembelajaran yang cocok pada pembelajaran IPA tersebut.

Untuk itu diperlukan pemilihan media pembelajaran yang harus menarik dan efektif. Media juga dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini terjadi karena media dapat menciptakan lingkungan belajar interaktif yang bermanfaat sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna dan memuaskan dalam (Purba & dkk, 2021, hal. 44) dalam (Puspitarini & Hanif,2019).

Media pembelajaran yang digunakan yaitu Aplikasi *Quizizz*. Aplikasi pendidikan ini berbasis game yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas, dan melakukan interaksi kelas serta latihan menarik (Ramadhani & dkk, 2020, hal. 40) dalam (Purba, 2019, hal. 5). Sehingga di dalam Aplikasi *Quizizz* ini guru dapat memberikan soal soal yang berupa kuis kepada peserta didik agar mereka lebih bermotivasi. Di dalam Aplikasi *Quizizz* ini agar siswa dapat membangkitkan motivasi hasil belajar dan minat yang mereka miliki. Media pembelajaran *Quizizz* ini sangat cocok digunakan pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

Aplikasi *Quizizz* ini dapat dibandingkan dengan penggunaan LK yang biasanya digunakan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian melalui judul “ Pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian ini pada pembahasan tertentu dan menghindari deskripsi yang terlalu luas, penulis membatasi penelitian pada penelitian ini.

1. Penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran yang berupa Aplikasi *Quizizz* terhadap pembelajaran
2. Penelitian ini hanya menggunakan media pembelajaran yang berupa Aplikasi *Quizizz* tersebut hanya ditujukan pada mata pelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan pertanyaan dapat diajukan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Adakah pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas IV Sekolah Dasar.

E. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:39) Adapun variabel yang dalam penelitian ini memiliki dua jenis variabel yakni :

1. Variabel bebas (*independent Variabel*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen Pada penelitian ini mempunyai satu variabel bebas yaitu Aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* ini merupakan suatu media pembelajaran yang mempunyai edukasi yang berbentuk aplikasi berbasis permainan yang digunakan pada peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena Aplikasi *Quizizz* ini merupakan perangkat elektronik yang digunakan oleh peserta didik. Aplikasi *Quizizz* ini dapat digunakan oleh guru supaya siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Tidak hanya itu guru juga dapat mengetahui seberapa besar perkembangan siswa dalam belajar. Sehingga permainan *Quizizz* ini tidak seperti aplikasi pembelajaran yang lainnya. Aplikasi *Quizizz* ini memiliki permainan seperti avatar, tema, dan juga musik untuk menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru bisa menggunakan *Quizizz* ini untuk memberikan soal soal yang berbentuk kuis kepada peserta didik. Sehingga aplikasi ini dapat memberikan atau meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Apabila motivasi tersebut bertambah tentu hasil belajar siswa juga bisa meningkat.

2. Variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang disebabkan karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini terdapat dua variabel terikat (*dependent variabel*) yaitu motivasi belajar (Y1) dan hasil belajar (Y2) IPA kelas IV Sekolah Dasar.

Motivasi belajar adalah suatu kegiatan yang diberikan dorongan energi pada peserta didik sehingga siswa akan melakukan suatu tindakan yang akan memunculkan sikap keterampilan dan pengetahuan untuk menunjukkan kegiatan pembelajaran yang siswa inginkan. Pada motivasi belajar ini apabila tidak memiliki rasa tersebut siswa akan lebih mudah merasa bosan dan jenuh dalam setiap kegiatan yang siswa kerjakan. Karena motivasi belajar ini sangat memerlukan fisik dan psikis yang kuat untuk menghindari rasa kebosanan dan kejenuhan dalam diri siswa. motivasi belajar ini memiliki dua macam yaitu pertama, motivasi secara internal dan kedua, motivasi secara eksternal.

Hasil belajar merupakan suatu hasil dimana kegiatan yang telah diperoleh peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa ini dapat dilihat dari tingkat kemampuan peserta didiknya masing masing. Sehingga peserta didik harus aktif dalam proses pembelajara apabila ingin mendapatkan hasil yang optimal. Apabila siswa ingin mendapatkan hasil yang optimal, guru harus dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan baik agar siswa mendapatkan hasil yang memuaskan. Sehingga guru harus memegang peranan yang sangat penting pada peserta didik dalam perkembangan hasil yang siswa dapatkan. Peserta didik harus dapat memahami dan mempelajari apa yang sudah dijelaskan oleh guru tentang mata pelajaran yang sudah diajarkan. Di dalam hasil belajar ini mencakup dalam bidang kognitif, efektif dan psikomotor.

F. Manfaat Penelitian

Penulis mengaharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis :

1. Manfaat secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tentang penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Quizizz* ini dalam mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

2. Manfaat secara praktis :

a) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa Aplikasi *Quizizz* tersebut diharapkan siswa tidak merasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran. Karena didalam Aplikasi *Quizizz* tersebut bukan hanya sekedar memberikan soal kepada siswa, tetapi di dalam aplikasi tersebut siswa dapat belajar sambil bermain agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam menjawab soal soal pada Aplikasi tersebut. Sehingga dapat menumbuhkan sikap keinginan belajar secara terus menerus pada siswa.

b) Bagi Guru

Sebagai masukan dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* tersebut agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada proses pembelajaran. Sehingga dapat menjadi pertimbangan atau alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang cocok pada peserta didik agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Diharapkan setelah guru menggunakan Aplikasi *Quizizz* tersebut dapat menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Untuk objek penelitian atau sekolah, agar dapat memperoleh sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan untuk dapat meningkatkan kualitas siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang berharga dalam menerapkan praktik pendidikan yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran dengan baik agar dapat meningkatkan hasil kinerja dalam melakukan penelitian selanjutnya.

e) Bagi Pembaca

Sebagai sarana agar pembaca dapat memperluas wawasan tentang pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar IPA tersebut.