

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut (Ambar, 2020) Pendidikan mempunyai arti tersendiri, yakni upaya untuk menumbuhkan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang dengan proses pembelajaran. Seperti yang sudah dijelaskan pada Undang – undang tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional yakni meningkatkan kemampuan, membentuk karakter, serta bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Menurut (Fazriah, 2020) Pembelajaran saat ini sudah mencapai era revolusi industri di era 4.0. Dimana Revolusi industri 4.0 sendiri merupakan suatu hal berupa tantangan yang di dalamnya terdapat seluruh bidang ilmu yang secara khusus dalam bidang pendidikan.. Selain itu, tugas guru juga sebagai perencana (disini guru yang tahu jenis tugas yang seperti apa yang harus dikerjakan oleh siswa) , sebagai fasilitator dan *evaluator*(pemberi umpan balik dan penguatan). Sedangkan siswa sendiri ialah bagian yang ingin mendapatkan cita – cita, mempunyai sebuah tujuan serta meraihnya dengan optimal (Rahman, 2020).

Pembelajaran matematika juga bisa menjadi terbentuknya karakter bagi siswa. Pembelajaran matematika juga memerlukan proses berpikir karena berkenaan dengan ide abstrak. Oleh karena itu, dalam mempelajari matematika kurang tepat bila dilakukan dengan menghafal (Agustina, 2019). Menurut (Tiana, 2021) bilangan pecahan digunakan untuk menyatakan bagian dari suatu benda yang utuh. Pelajaran matematika cenderung kurang diminati oleh siswa karena pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton sehingga tidak menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu permasalahan tersebut perlu diberikan solusi dengan menyajikan inovasi pembelajaran yang menarik seperti kuis interaktif.

Pembelajaran saat ini menurut (Anggraini, 2020) sangat tidak asing dengan teknologi informasi. Salah satu contoh dari kegunaan kemajuan teknologi yakni adanya kuis interaktif. Dimana kuis interaktif yakni sebuah aplikasi mengenai materi

seperti soal yang telah di sampaikan pada saat pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik. Salah satu aplikasi dalam evaluasi pembelajaran berbasis e – learning yakni menggunakan aplikasi *quizizz*. Aplikasi *quizizz* yakni salah satu bentuk inovasi dalam media belajar untuk kegiatan evaluasi pembelajaran yang memiliki banyak fitur yang dapat dimanfaatkan yakni soal pilihan ganda, soal isian serta uraian.

Penelitian terdahulu oleh (Pusparani, 2019) yang berjudul, “Media *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur kota Cirebon”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mendeskripsikan media *quizizz* sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran dan meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran melalui media *quizizz*. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa *quizizz* merupakan media pembelajaran untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Terdapat interaksi ketika peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik merasa termotivasi untuk mengerjakan evaluasi dan merasa senang. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari peningkatan hasil *quizizz*.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gayungan II Surabaya mendapatkan hasil bahwa sekolah dasar negeri memiliki kapasitas yang bagus akan tetapi perlunya pembinaan dalam hal literasi digital. Siswa di sekolah dasar negeri diizinkan menggunakan alat – alat dalam pembelajaran dikarenakan kemampuan orang tuanya cukup baik. Setelah dilakukan observasi ternyata alat alat yang ada di kelas hanya menonton *youtobe* dan *googling* saja dan belum digunakan media interaktif dalam pembelajaran. Sementara itu alat – alat pembelajaran akan berguna jika kegunaannya semaksimal mungkin oleh pendidik.

Menurut saya, Permasalahan di sekolah adalah guru kelas belum menguasai aplikasi pembelajaran serta kurangnya pada proses pembelajaran dan dapat membantu pendidik menemukan materi yang dianggap lemah seperti materi pecahan. Sehingga menjadi alasan utama dilakukannya penelitian kuantitatif deskriptif dengan judul “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam

Evaluasi Materi Pecahan Kelas V di SDN Gayungan II Surabaya”.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan agar bisa menghindari adanya pelebaran pokok masalah sehingga penelitian tersebut lebih terarah serta tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa Ruang lingkup dan batasan dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan aplikasi *quizizz*.
2. Penelitian ini dibatasi pada materi pecahan.
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 5 sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas guru pada penerapan aplikasi *quizizz* tentang materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya ?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* tentang materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya ?
3. Bagaimana respon siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya ?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan aplikasi *quizizz* tentang materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya

2. Mendeskripsikan aktivitas siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* tentang materi pecahan kelas V di Gayungan II Surabaya
3. Mendeskripsikan respon siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya
4. Mendeskripsikan hasil belajar siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi materi pecahan kelas V di SDN Gayungan II Surabaya

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini adalah aplikasi *quizizz*

F. Variabel Operasional

Definisi operasional adalah suatu nilai dari kegiatan yang memiliki variasi yang sudah diputuskan oleh peneliti agar dipelajari dan setelah itu menarik kesimpulan. Definisi dari variabel penelitian harus dirumuskan agar terhindar dari kesesatan dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini, definisi operasional variabel adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *quizizz* yakni sebuah web tool yang berbentuk kuis online dan juga salah satu bentuk inovasi dalam media belajar untuk kegiatan evaluasi pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* ini didapatkan dengan mendownload di *googleplaystore* atau dapat juga mengetikkan *quizizz.com* di browser pada perangkat kita.

Penerapan aplikasi *quizizz* ini sangat mudah tetapi perlunya sarana dan prasarana yang mencukupi seperti laptop, *smartphone*, dan koneksi internet untuk mengaplikasikan model evaluasi ini. Siswa mengerjakan evaluasi dengan mandiri untuk menjawab soal pilihan ganda melalui aplikasi *quizizz*.

Penelitian ini menggunakan aplikasi *quizizz* untuk mengukur kemampuan menganalisis siswa serta terdapat keunggulan yang dimilikinya.

2. Materi pecahan adalah materi yang terdapat pada kelas 5 semester 1 dengan alokasi jam pelajaran adalah 30 menit.

Materi ini terdapat 2 pokok bahasan yaitu penjumlahan pecahan dan pengurangan pecahan. Materi pecahan ini diukur dengan tes hasil belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan materi pecahan dikarenakan termasuk dalam materi yang susah untuk dipahami oleh siswa dan sangat cocok dihubungkan dengan teknologi dan matematika. Pada materi ini dibutuhkan keterampilan menganalisis siswa agar bisa memahami materi dengan baik.

3. Aktivitas guru

Aktivitas guru yakni suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Aktivitas guru ini diukur dengan lembar observasi aktivitas guru. Indikator aktivitas guru berupa : guru telah menjelaskan konsep materi pecahan, guru menjelaskan aplikasi *quizizz*, guru menjelaskan aturan dalam menggunakan aplikasi *quizizz*, guru menyampaikan hasil kuis yang telah dikerjakan oleh siswa, guru memberikan reward bagi pemenang skor tertinggi, guru memberikan motivasi, semangat pada siswa yang belum berhasil, guru memberikan pesan moral kepada siswa, guru menyampaikan tindak lanjut penggunaan kuis dalam aplikasi *quizizz*.

4. Aktivitas siswa

Aktivitas siswa yakni suatu rangkaian aktivitas siswa yang beraneka ragam yang dimulai dari kegiatan fisik yang mudah disaksikan sampai yang sulit diamati. Aktivitas siswa ini diukur dengan lembar observasi aktivitas siswa.

Indikator aktivitas siswa pada penerapan aplikasi *quizizz* ini yang harus diperhatikan berupa: siswa menyimak penjelasan konsep materi pecahan yang disampaikan oleh guru, siswa menyimak penjelasan tentang aplikasi *quizizz* dan tata cara penggunaan aplikasi *quizizz* yang dijelaskan oleh guru, siswa mengerjakan kuis dengan mengikuti petunjuk penggunaan aplikasi *quizizz* yang dijelaskan oleh guru, siswa antusias dalam mengerjakan kuis menggunakan aplikasi *quizizz*.

5. Angket (Kuisisioner) adalah teknik dalam pengumpulan data yang dilaksanakan dengan memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Aktivitas siswa

ini diukur dengan lembar angket respon siswa. Indikator angket pada penerapan aplikasi *quizizz* ini yang harus diperhatikan berupa: Saya menyukai pembelajaran daring dengan Aplikasi Quizizz, Saya merasa kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan Aplikasi Quizizz, Saya memahami kalimat mengenai soal yang terdapat pada Aplikasi Quizizz, Saya senang mengerjakan soal pada Aplikasi Quizizz, Nilai saya semakin meningkat menggunakan Aplikasi Quizizz, Pembelajaran matematika yang dirancang melalui aplikasi Quizizz dapat membantu saya memahami materi pelajaran, Saya lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan media yang dirancang melalui Quizizz, Menurut saya, pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi *quizizz* berjalan dengan baik, Quizizz membuat saya berpikir kritis, Saya merasa tertantang mengerjakan soal melalui aplikasi Quizizz

G. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru
 1. Memberikan pengalaman langsung bagi guru untuk menerapkan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi
- b. Bagi siswa
 1. Mengetahui hasil belajar bagi siswa
 2. Siswa menjadi lebih faham aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran karena aplikasi ini mempunyai banyak fitur yang membuat siswa menjadi lebih aktif serta tidak bosan, seperti : karakter tema, *avatar*, dan musik yang menghibur saat proses pembelajaran , latihan atau mengerjakan kuis.
- c. Bagi Peneliti
 1. Memberi pengalaman tentang bagaimana proses penerapan aplikasi *quizizz* dalam evaluasi.