BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dengan harapan mampu membuat perubahan yang lebih baik bagi manusia dan dapat memajukan bangsa. Pendidikan juga merupakan sarana investasi jangka panjang bagi kehidupan, karena hasil dari proses pendidikan akan dirasakan baik untuk saat ini maupun untuk masa yang akan datang. Menurut Sutrisno (2016:29) pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain. Berbicara tentang pendidikan, tentu tidak akan terlepas dari upaya mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas itu dapat dilihat dari segi pendidikan. Sebuah produk yang ingin dihasilkan dari segi pendidikan ialah berupaya lulusan-lulusan yang mampu menghadapi dan melaksanakan perannya di masa yang akan datang. Pada dasarnnya, setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut untuk berperan secara maksinal guna meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu inti pendidikan yang bermutu terletak pada proses pembelajaran dalam kelas.

Hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, untuk memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan juga merupakan suatu upaya yang terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal itu sesuai dengan peraturan pemerintahan republik Indonesia pada Undang- Undang Nomor 28 tahun 1990 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan

sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Potensi yang dimiliki oleh peserta didik tentu berbeda beda yang nantinya adalah tugas seorang pendidik untuk mampu melihat dan mengasah potensi yang dimiliki peserta didiknya sehingga mampu berkembang menjadi berguna bagi masyarakat, oleh karena itu tenaga pendidik harus kompeten dan harus mempunyai kemampuan dalam mendesain dan merencanakan pembelajaran yang bermakna dan bermanfaat untuk pengembangan pengetahuan peserta didik. Contohnya menyiapkan suatu media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik.

Negara kita saat ini telah menghadapi pandemik virus Covid-19 sehingga pemerintah menerapkan kebijakan new normal yang implementasinya berpengaruh terhadap sektor pendidikan. Covid-19 juga telah mengoncang hampir seluruh sudut kehidupan salah satunya dunia pendidikan. Perjalanan pendidikan pada masa pandemi ini tidak berjalan seperti dengan masa masa sebelumnya, banyak yang berubah mulai dari tempat belajar yang seharusnnya bisa belajar disekolah tetapi dimasa pandemi ini peserta didik hanya bisa belajar di rumah dan didampingi oleh kedua orang tua, yang biasa belajar dengan tatap muka sekarang lebih banyak dalam jaringan internet.

Metode belajar yang awalnya tidak terpikirkan menggunakan metode yang dapat diakses dengan jaringan. Sekarang ini banyak yang dimodifikasi agar materi bisa disampaikan memalui metode yang dapat dengan mudah diakses peserta didik dirumah. Hal tersebut bisa diatasi dengan merancang media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pendidik hanya bertindak sebagai fasilitator. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik

untuk dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran daring.

Rivai dan Sujana (2011:1) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang penting dalam metodologi pengajaran yang fungsinya sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran berbasis *smartphone* yaitu *Quizizz* yang merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permaianan kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Samet (2018:299) *Quizizz* merupakan alternative pilihan terbaik yang digunakan sebagai media pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *mobile* seperti *android* dan *app store* serta dapat digunakan sebagai situs *web browser*.

Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kartas dan polpen tetapi berupa pertanyaan-pertanyaan yang dibuat oleh seseorang pada *Quizizz.com* untuk dikerjakan oleh orang lain dengan cara memasukan kode join. Penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon seluler peserta didik, hal ini merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran daring.

Selain itu fitur yang tersedia dalam *Quizizz* juga dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam pemberikan tugas dan proses penilaian yang dapat diunduh dalam format excel. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, aplikasi *Quizizz* memiliki permainan seperti avatar, tema, meme, dan yang dapat menghibur dalam proses pembelajaran. Keunggulan dari aplikasi *Quizizz* selain dapat digunakan evaluasi di dalam kelas, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk pekerjaan rumah atau (PR), selain itu kelebihan yang lain adalah siswa satu dengan lainnya tidak dapat menyontek karena soal yang diberikan berbeda atau diacak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, makan peneliti melakukan penelitian dengan judul “

Penerapan Aplikasi *Quizizz* Berbasis *Smartphone* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Daring Dikelas V SDN Margorejo I Surabaya".

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan agar penelitian tidak meluas dan fokus pada satu tujuan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan untuk mendisikripsikan proses penerapan aplikasi *Quizizz* berbabis *smartphone* dikelas V SDN Margorejo I Surabaya
2. Penelitian ini dilakukan untuk mendiskripsikan respon siswa saat proses penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dikelas V SDN Margorejo I Surabaya
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada peserta didik kelas V SDN Margorejo I Surabaya

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* sebagai media dalam pembelajaran daring dikelas V SDN Margorejo I Surabaya?
2. Bagaimana
3. respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphon*e sebagai media dalam pembelajaran daring dikelas V SDN Margorejo I Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang diajukan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan proses penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* sebagai media dalam pembelajaran daring dikelas V SDN Margorejo I Surabaya
2. Untuk mendiskripsikan respon siswa terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphon*e sebagai media

dalam pembelajaran daring dikelas V SDN Margorejo I Surabaya

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini tidak hanya tujuan saya yang dijelaskan, melainkan terdapat manfaat juga yang melandasi penelitian ini. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan membaca baik secara teoritis maupun secara praktis antara lain.

1. Manfaat Teoritis

   Secara umum penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan pada saat pembelajaran khususnya pembelajaran di Sekolah Dasar utamannya yang berkaitan dengan penerapan media aplikasi *Quizizz.*

2. Kegunaan Praktis
   a. Bagi Sekolah
      Sekolah akan mendapatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini akan meningkatkan kualitas sekolah di mata masyarakat sekitar, melalui penerapan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan kualitas lulusan-lulusan sekolah.
   b. Bagi Pendidik
      Memberikan gambaran bagiamana proses dan kendala penerapan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* serta meningkatkan kreatifitas guru untuk menerapkan media didalam pembelajaran daring.
   c. Bagi Peneliti
      Mengetahui bagaimana proses dan kendala penerepan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* sebagai media dalam pembelajaran daring dikelas tinggi Sekolah Dasar.
   d. Bagi Peserta Didik
      Meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.

F. Definisi Istilah

Penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, aplikasi ini berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan polpen tetapi berupa pertanyaan- pertanyaan yang dibuat oleh seseorang.
2. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa meteri ajar serta sarana dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
3. Media pembelajaran berbasis *smartphone* adalah media pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik karena menggunakan smartphone siswa dalam pengembangkan pembelajaran melalui internet, serta melatih keterampilan mereka dalam melaksanakan pratikum kerena prinsip mobilitas yang dimiliki oleh *smartphone*