

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Teknologi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Pada halnya pengaruh globalisasi ini dapat berdampak positif dan negatif pada suatu negara. Selain itu perkembangan teknologi ini telah membawa arus yang sangat besar pada berbagai bidang kehidupan terutama pada dunia pendidikan. Menurut Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran pada peserta didik secara aktif dan mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlakukan oleh dirinya masyarakat, negara dan bangsa. Adapun Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sedangkan Sistem Pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pada dasarnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut juga dapat semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan yang dilakukan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi pada pembelajaran dikalangan sekolah. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada, maka pembelajaran akan lebih terlihat menarik dan peserta didik semakin semangat dalam belajar.

Salah satu upaya yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan menggunakan media secara efektif dan interaktif yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Pada dasarnya terdapat beberapa faktor yang

mempengaruhi keberhasilan dalam pendidikan yaitu : guru, peserta didik, lingkungan pendidikan, metode pembelajaran serta sarana dan prasarana. Dari beberapa faktor tersebut, seorang guru memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran tanpa mengabaikan alat penunjang lainnya, guru dalam hal ini sebagai subjek dalam pendidikan yang dituntut untuk dapat menggunakan media yang sedang berkembang pada saat ini serta dapat membuat persiapan ataupun perencanaan sebaik mungkin. Sehingga mampu membantu guru dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang penting pada pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Namun saat ini dunia sedang di landa musibah yaitu dengan adanya wabah covid 19 yang berdampak pada dunia pendidikan. Dengan adanya covid 19 ini dapat menghambat proses pembelajaran yang biasanya dapat berlangsung secara tatap muka.

Dengan adanya pandemi pembelajaran dapat dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan teknologi informasi. Masa pandemi covid 19 ini berdampak sangat besar pada berbagai sektor terutama bidang pendidikan. Anjuran yang harus di terapkan juga yaitu dengan belajar dari rumah dengan sistematis pendidikan yang dilakukan secara daring atau pembelajaran jarak jauh yang di lakukan oleh peserta didik, pada pembelajaran tersebut menjadi aktivitas adaptasi baru dalam dunia pendidikan. Menurut Dabbagh dalam Hasnah.Dkk (2020:3) Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui *aplikasi Whatsapp, Google Meet , Zoom, Game Quizizz*, dan lain sebagainya. Meskipun belajar dari rumah peserta didik harus tetap belajar secara mandiri. Pendidik harus memastikan proses pembelajaran dapat berjalan, meskipun peserta didik berada dirumah. Solusinya pendidik harus mendesain media pembelajaran sebagai inovasi bahkan menjadi alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran daring.

Penggunaan *game berbasis Quizizz* pada pembelajaran yang dimaksud yaitu untuk mengatasi dan membantu permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Justru dengan pembelajaran daring hasil belajar siswa tinggi, ini beberapa fakta yang sering saya temukan saat berdiskusi dengan

beberapa guru dan pengalaman saudara saya yang anaknya masih SD . Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain pada metode, strategi, media pembelajaran yang di gunakan sampai pada minat belajar peserta didik yang semakin berkurang. Kurangnya kosentrasi, perhatian pada peserta didik, kurangnya respon peserta didik karena pembelajaran yng disampaikan oleh pendidik kurang merangsang atau memahami serta suasana pembelajaran tidak menyenangkan.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat melalalui salah satu aplikasi pendidikan yang memuat berbagai mata pelajaran yaitu dengan menggunakan *Game Quizizz*.

Pada dasarnya peserta didik dalam pembelajaran perlu menggunakan alat evaluasi yang konkrit, menyenangkan dan membantu pemahaman dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Game Quizizz*

Game Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Sifat-sifat cahaya yang ada di kelas. Menurut purba (2019) dalam dalam nurhaini. Dkk (2020) *Game Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang membawa aktivasi multi permainan dan membuat latihan soal secara interaktif yang dapat menyenangkan bagi peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Pelajaran sifat-sifat cahaya menggunakan alat evaluasi pembelajaran *Quizizz* dapat memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik.

Game berbasis Quizizz ini digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara yang mungkin berbeda. Dengan latihan soal sifat-sifat cahaya dengan menggunakan *Quizizz* memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar lebih giat karena pada alat evaluasi *Quizizz* peserta didik dapat berlomba untuk dapat peringkat teratas. Peserta didik harus menjawab soal yang di berikan dengan benar untuk mendapat hasil kuis atau latihan soal yang memuaskan pada peserta didik dengan menggunakan media *Game Quizizz*. Untuk menjawab soal dengan benar maka peserta didik harus belajar dengan lebih giat.

Dengan demikian bahwa dapat dikatakan media pembelajaran dengan menggunakan game *Quizizz* ini memberikan tantangan tersendiri bagi peserta didik di dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media game ini pendidik dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang telah disampaikan dengan cara berbeda dan menarik bagi peserta didik.

Evaluasi pembelajaran menggunakan game *Quizizz* ini dapat ditempuh secara individu oleh peserta didik. Selain itu evaluasi pembelajaran seperti ini dapat digunakan untuk berbagai materi seperti sifat-sifat cahaya dan lain sebagainya ini dapat menggunakan media media kuis interaktif dengan *Quizizz*.

Kesulitan belajar pada peserta didik dapat diatasi dengan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam belajar sehingga peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Alat evaluasi pembelajaran digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran agar dapat mengetahui sejauh mana media tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Game Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Siswa Kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya”

B. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda maka ruang lingkup dari peneliti ini di batasi pada :

1. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya.
2. Hasil belajar Siswa Kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya Surabaya dengan menggunakan *Game Quizizz*.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan oleh peneliti maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Adakah pengaruh game *quizizz* terhadap hasil belajar siswa?”

D. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Game Berbasis Quizizz terhadap Hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi quizizz pada materi Sifat-sifat cahaya siswa kelas IV SDN Margorejo I/403 Surabaya Surabaya.

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan membawa manfaat baik dalam pembelajaran :

1. Bagi siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memotivasi siswa agar lebih giat untuk belajar. Siswa juga dapat lebih mudah memahami materi dalam pembelajaran.

2. Bagi guru

Memberikan masukan kepada guru, agar dapat memotivasi pembelajaran dengan menggunakan *Game Quizizz* agar siswa tidak jenuh dalam melakukan pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Sebagai pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar peserta didik tidak monoton saat melakukan pemahaman materi.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini menambah wawasan pengetahuan dan keterampilan khususnya yang terkait dengan penggunaan *Game Quizizz* pada pembelajaran siswa.