

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad 21 membuat kehidupan manusia mengalami perubahan dengan tata kehidupan sebelumnya ditandai dengan adanya keterbukaan dan semakin luasnya arah globalisasi. Saat sekarang ini telah memasuki era *society* 5.0 di mana teknologi digunakan dalam berbagai hal, salah satunya yaitu pendidikan. Kemajuan teknologi menjadi peringatan bagi para guru yang berusaha beradaptasi dengan dampak era 5.0 dalam pendidikan. Perkembangan abad 21 memiliki unsur dan peluang yang berkaitan dengan pembelajaran, khususnya menggali aspek perkembangan digital dan mengembangkan karakter siswa di dalamnya. (Fitria, 2021).

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan juga mengalami perubahan. Perubahan ini tidak jarang menimbulkan berbagai permasalahan di berbagai instansi pendidikan, diantaranya perubahan kurikulum baru saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum ini terintegrasi dengan perkembangan teknologi, namun dewasa ini ketersediaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi masih terbatas (Rosmana, 2023). Selain itu, adanya pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS juga menjadi tantangan baru bagi guru dan siswa. Hasil belajar IPAS berdasarkan observasi di beberapa Sekolah Dasar juga masih rendah. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran IPAS.

Kenyataan saat ini berdasarkan observasi dan wawancara di beberapa Sekolah Dasar di Kecamatan Binangun, yaitu SD Negeri Pasuruhan 01, SD Negeri Jati 01, dan SD Negeri Jati 02 didapatkan nilai rata-rata asesmen formatif IPAS pada sekolah tersebut sebesar 72. Sehingga siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Pada pembelajaran IPAS hanya memanfaatkan buku ajar IPAS dan LKS yang disediakan oleh pemerintah. Ketersediaan fasilitas seperti *chromebook*, *LCD*, dan *wifi* belum dimanfaatkan dengan baik. Sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa saat pembelajaran IPAS. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menyebarkan angket respon siswa yang disebar ke siswa kelas IV pada SD tersebut, hasilnya rata-rata siswa hanya bersemangat belajar di awal pembelajaran. Jika hal tersebut tidak segera diatasi, dikhawatirkan akan berdampak pada tujuan pembelajaran yang tidak dapat tercapai secara maksimal. Di akhir pembelajaran, siswa juga sering ramai sendiri ketika guru sedang mengoreksi tugas.

Perubahan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka yang pembelajarannya diharuskan terintegrasi dengan teknologi, membutuhkan cara baru untuk menyampaikan materi ajar. Penyampaian materi perlu suatu media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Arsyad, 2017). Media yang digunakan harus menantang, interaktif, menarik, dan mudah dipahami, maka diperlukan

suatu media berbasis *game* dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan mudah memahami materi.

Salah satu media pembelajaran berbasis *game* adalah media pembelajaran *quizizz*, karena media ini dapat diakses melalui *website* maupun aplikasi serta guru dapat memanfaatkan *slide* presentasi sekaligus soal evaluasi dalam satu aplikasi sehingga tidak membutuhkan *website* maupun aplikasi lain. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain yang tidak terbatas jadi bisa sebanyak mungkin siswa dapat mengikuti *games* di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Zhao, 2019). *Quizizz* adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara *real time*, pertanyaan juga dapat diacak untuk setiap siswa, melalui *quizizz* juga dapat memberikan pekerjaan rumah untuk memberikan latihan kepada siswa (Bury, 2017). Fitur baru *quizizz* menawarkan presentasi interaktif di mana bisa digunakan oleh guru untuk menampilkan *slide* materi dilanjutkan dengan soal evaluasi.

Penelitian terdahulu yang relevan tentang media pembelajaran *quizizz* yaitu penelitian (Dewi, 2020) di mana hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif karena setelah menerapkan *quizizz* pada asesmen formatif hasil belajar menjadi lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan metode *paper test*. Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh (Yenni, 2022) hasil penelitiannya menunjukkan pembelajaran CIRC dengan berbantuan *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar matematika materi sistem persamaan linear dua variabel. Penelitian yang dilakukan oleh

(Widayanti, 2021) juga menyebutkan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* memiliki pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Susukan 09 Pagi Jakarta Timur. Penelitian serupa yang dilakukan (Sanjaya et al., 2023) ditemukan bahwa setelah penerapan teknologi dalam pembelajaran yaitu dengan aplikasi *quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penelitian juga pernah dilakukan (Ramadhani, 2022) dihasilkan terdapat perbedaan yang signifikan pada tes kemampuan pemecahan masalah matematika setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Penelitian juga dilakukan oleh (Musbihin, 2022) didapatkan bahwa ada pengaruh minat pada evaluasi pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar.

Penelitian terdahulu memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran berbasis *quizizz*. Peneliti membedakan antara penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya dengan yang akan dilaksanakan, yaitu media pembelajaran *quizizz* ini diterapkan pada jenjang SD pada kelas IV mata pelajaran IPAS bertempat di SD Negeri Jati 02 Binangun. Penelitian ini juga tidak hanya menggunakan fitur *quiz*, tetapi menggunakan fitur presentasi interaktif. Selain itu, umpan balik akan dimodifikasi dengan menggunakan meme atau gambar yang diberi tulisan guna mendukung ekspresi dari gambar tersebut sehingga siswa akan mendapat pengalaman belajar baru yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hal di atas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun. Alternatif pemecahan tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran IPAS sehingga hasil belajar IPAS juga akan lebih baik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, ada beberapa masalah yang akan diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa hanya bersemangat di awal pembelajaran.
2. Siswa kurang berminat dalam pembelajaran IPAS karena media yang digunakan membosankan dan kurang menarik.
3. Hasil belajar IPAS masih rendah dan belum mencapai KKTP terbukti dari rata-rata nilai asesmen formatif yaitu 72.
4. Guru membutuhkan alternatif lain dalam mengoreksi hasil jawaban soal evaluasi.
5. Pembelajaran berbasis teknologi belum diimplementasikan secara optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dibatasi masalah yang akan diteliti agar pembelajaran lebih aktif dan permasalahan lebih terarah. Batasan masalah yang akan diteliti yaitu objek penelitian dibatasi pada optimalisasi penggunaan media pembelajaran *quizizz* dan hasil belajar IPAS. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SD Negeri Jati 01 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas IV SD Negeri Jati 02 sebagai kelas eksperimen. Bahasan yang akan diambil adalah BAB 8 membangun masyarakat yang beradab.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka peneliti dapat merumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun?
2. Bagaimana respon siswa kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* pada pembelajaran IPAS.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dapat diperoleh manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bukti nyata dalam memberikan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun.

b. Bagi Guru

Membantu guru untuk lebih kreatif dalam melaksanakan asesmen dengan menerapkan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan siswa dan materi, terutama pada pembelajaran IPAS.

c. Bagi Siswa

Menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga siswa dapat lebih tertarik dan senang mengikuti pembelajaran serta asesmen IPAS.

