

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permendikbud No 22 Tahun 2016 pasal 1 ayat 2 menyatakan bahwa “Media Pembelajaran merupakan berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran.”

Media pembelajaran merupakan sarana untuk memudahkan pendidik (guru) dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menarik kefokusannya, perhatian, mempengaruhi perasaan dan juga dapat memotivasi peserta didik sehingga semakin tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran maka proses kegiatan pembelajaran dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik (Sadiman,dkk., 2010).

Media pembelajaran merupakan jalan keluar bagi pendidik saat ini untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah kepada peserta didik. Menurut Yoselia Alvi Kusuma penerapan media pembelajaran yang cocok digunakan pendidik agar tetap menjalankan kewajibannya terhadap perkembangan peserta didiknya pada masa pandemi sekarang ini dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis *e-learning* (Kusuma, 2020). *Quizizz* dapat dijadikan

solusi sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk game. Menurut Leony Sanga Lamsari Purba, *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). *Quizizz* dengan tampilan yang lebih menarik dengan tambahan unik pada permainan seperti avatar, *background* lebih bewarna, dan disertai musik sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik.

Pada akhir Desember tahun lalu semua masyarakat dunia terutama masyarakat Indonesia digemparkan dengan kemunculan *Covid-19*. Pandemi *Covid-19* ini sangat berimbas pada semua bidang yang ada, terutama pada dunia pendidikan sehingga menjadi tantangan besar yang dihadapi pendidikan saat ini.

Sejalan dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* yang menyatakan bahwa “Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Sehingga untuk tetap menjalankan kegiatan pembelajaran pada masa pandemi saat ini salah satu solusinya dengan melakukan proses pembelajaran secara daring (*online*). Sesuai situasi saat ini pendidik dituntut agar mampu

menggunakan teknologi serta menemukan media pembelajaran yang cocok untuk menunjang kegiatan belajar mengajar secara daring.

Pada saat kegiatan pembelajaran dilakukan akan ada saatnya peserta didik merasa tidak tertarik atau bosan dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dengan cara monoton dan tidak menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi. Untuk terhindar dari situasi seperti itu maka pendidik (guru) hendaknya mempunyai kemampuan untuk mengelola dan menentukan materi pelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga suasana pembelajaran dapat terasa lebih menarik perhatian dan membangkitkan semangat belajar peserta didik. Agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif maka harus ada media pembelajaran yang mampu memudahkan penyampaian materi pembelajaran sehingga keseluruhan kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik.

Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan peneliti mendapati kegiatan pembelajaran secara daring dilakukan dengan berbagai macam jenis media pembelajarannya, mulai dari grup WA, Video pembelajaran, dan via *Zoom meeting*. Pada kelas VIB peneliti menemukan kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan media *Zoom*. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring ditemukan beberapa masalah seperti peserta didik merasa jenuh dan sedikitnya peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran, dari 29 peserta didik kelas VIB hanya 11 peserta didik yang mengikuti kegiatan

pembelajaran melalui *Zoom*. Kegiatan pembelajaran tersebut bisa dikatakan kurang efektif. Peserta didik yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kendala seperti aplikasi yang belum terinstal, gangguan jaringan internet, waktu pelaksanaan pembelajaran dan lain sebagainya. Dengan adanya permasalahan ini ditakutkan akan berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan oleh pendidik (guru). Karena pemahaman mengenai materi pembelajaran sangat penting bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas masalah tersebut memerlukan solusi serta penyelesaian yang tepat sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan dapat dipahami oleh peserta didik. Salah satu solusi yang dapat diambil yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan ini. *Quizizz* juga menyediakan fitur “pekerjaan rumah” yang mana dengan fitur ini peserta didik yang tidak bisa mengikuti kegiatan pembelajaran bisa mengakses kembali materi pembelajaran yang diajarkan. *Quizizz* diharapkan dapat menjadi alternatif bagi pendidik dan peserta didik terutama pada sekolah dasar. Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Keefektifan *Quizizz* sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang mampu menyalurkan materi pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih mudah dipahami dan juga berkesan bagi peserta didik pada masa pandemi saat ini, hal ini dikarenakan *Quizizz* dilengkapi berbagai fitur menarik sehingga lebih komunikatif serta memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari penjabaran identifikasi masalah diatas, maka untuk menyederhanakan dan merujuk penelitian ini peneliti membatasi masalah yang diteliti. Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini mengenai “Keefektifan *Quizizz* sebagai media alternatif pembelajaran daring pada kelas VI di Sekolah Dasar”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah penelitian ini yaitu “Apakah *Quizizz* Efektif digunakan sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk Mengetahui apakah *Quizizz* Efektif digunakan sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1.7.1 Manfaat Teoretis

Amri dan Shobri (2020) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi dan web tool yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. *Quizizz* dengan tampilan yang lebih menarik dengan tambahan unik pada permainan seperti avatar, *background* lebih bewarna, dan disertai musik sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media *Quizizz* diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan informasi bagi guru dalam memilih alternatif media pembelajaran daring di Sekolah Dasar.

1.7.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, yakni sebagai berikut :

1. Bagi Guru Sekolah Dasar

Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi serta diharapkan dapat menyempurnakan proses pembelajaran dan sebagai bahan untuk meningkatkan perhatian peserta didik, serta memberikan dorongan (*impuls*)

pada peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara *online* (daring).

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan sekolah dalam menerapkan *Quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran daring.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat memperoleh pengetahuan serta mendapatkan pengalaman dalam menerapkan *Quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran daring.