

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah salah satu aktivitas krusial dalam kehidupan manusia, dimana setiap individu pasti mengalaminya sepanjang hidupnya. Proses pendewasaan, baik secara fisik maupun psikologis, adalah kebutuhan bagi setiap orang. Pendewasaan seseorang tidak dapat tercapai dengan optimal tanpa adanya pengalaman melalui pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Dengan kata lain, belajar dan pembelajaran adalah proses esensial bagi seseorang untuk mencapai kedewasaan. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan dalam perilaku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Setiawan (2017) pada dasarnya, tujuan pembelajaran adalah untuk menghasilkan perubahan perilaku yang membantu pengembangan diri secara umum melalui interaksi antara individu dan guru. Proses ini bertujuan untuk membantu individu mencapai kedewasaan melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Pemahaman belajar adalah aspek krusial dalam proses pembelajaran. Menurut Nuraeni (2020:62) pemahaman berasal dari kata 'mengerti', yang mencakup pengetahuan, pendapat, pemikiran, atau perspektif, serta pemahaman yang benar. Oleh karena itu, pemahaman belajar adalah kemampuan untuk mengerti sesuatu yang telah dipelajari atau dimaksudkan untuk dipahami. Pittariawati (2020:74) berpendapat bahwa pemahaman merupakan kapasitas manusia dalam memahami makna dan arti dari materi yang dikaji,

yang mencerminkan inti utama dari teks atau mengubah informasi yang terkandung di dalamnya ke dalam bentuk lain. Pemahaman termasuk dalam ranah kognitif, karena tingkat kemampuan ini menuntut siswa untuk dapat memahami makna atau konsep, situasi, serta fakta yang mereka ketahui. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya diharapkan untuk menghafal secara verbal, tetapi juga untuk benar-benar mengerti atau memahami konsep atau fakta yang ditanyakan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman menyeluruh dari para siswa. IPAS adalah pembelajaran tentang organisme hidup, benda mati, dan keberadaan manusia sebagai entitas yang berhubungan dengan ekosistemnya. Pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan konten dari Ilmu Sosial (IPS) dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) ke dalam satu tema pembelajaran menghasilkan IPAS. Menurut Subron dkk. (2019:32), IPA adalah usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui observasi yang cermat, prosedur yang sistematis, dan penjelasan yang logis. Sementara itu, Febriani (2021:63) menyatakan bahwa IPS mencakup berbagai disiplin ilmu sosial seperti antropologi, geografi, sosiologi, psikologi, sejarah, dan ekonomi, dengan materi yang sederhana dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas IV SDN 55/1 Sridadi, diperoleh permasalahan bahwa tingkat pemahaman belajar siswa masih rendah. Tampak melalui total 23 siswa di kelas IV, diperoleh 7 orang siswa yang memiliki pemahaman belajar yang baik pada materi IPAS, sedangkan 14 orang siswa lainnya kurang dalam pemahaman belajar. Hal ini terlihat dari indikator pemahaman belajar menurut Pratama

(2020:127) yaitu: (1) dalam poin menjelaskan secara lisan, hanya 8 mempresentasikan hasil diskusi dengan lancar, mampu menguraikan kalimat presentasi menggunakan bahasa sendiri atau tanpa text book. (2) pada poin memberi contoh, hanya 10 siswa memberikan contoh sesuai konteks materi yang diajarkan, mengetahui tanda-tanda suatu konsep dan kemudian menerapkan ciri-ciri tersebut untuk membuat contoh. (3) pada poin menguraikan gagasan, hanya 7 siswa yang dapat mendeskripsikan lagi, atau memberikan penjelasan ulang materi pembelajaran. (4) pada poin membuat ringkasan, 8 siswa dapat menghubungkan informasi yang ada untuk membuat suatu kesimpulan.

Penyebab rendahnya pemahaman belajar siswa dalam proses pembelajaran diantaranya adalah kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kurangnya media yang digunakan serta kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran yang menimbulkan dampak siswa akan merasa bosan atau jenuh dan tidak memperhatikan pembelajaran.

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu kreatif untuk memperbaiki proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif serta menggunakan bantuan teknologi yang dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Media pembelajaran menurut Djamarah, SB, dan Zain A (2020: 121) merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran secara efektif sangat penting untuk proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran imajinatif dan kreatif dapat secara efektif mendukung pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran juga diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Untuk membantu dalam proses belajar mengajar, teknologi dianggap sebagai sumber daya yang berguna. Menurut Jamun (2016:144), pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat dilihat dari perkembangan e-learning yang telah berkembang pesat, memudahkan transformasi cara belajar melalui berbagai media elektronik seperti audio/video, TV interaktif, compact disc (CD), dan internet. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran pada saat ini adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan media presentasi interaktif yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Media presentasi merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara visual dan verbal, dengan tujuan memudahkan pemahaman audiens. Media ini biasanya menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya untuk membuat penyampaian informasi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Menurut Rahmawati (2019), media presentasi berbasis multimedia yang memanfaatkan kombinasi elemen visual, audio, dan interaksi terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan..

Berdasarkan kondisi yang ada, perlu diterapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Salah satu media yang cocok diterapkan dalam penelitian ini adalah media presentasi berbasis *Quizizz*. Diharapkan dengan memanfaatkan *Quizizz* sebagai media presentasi, peningkatan pemahaman belajar meningsiswa dapat tercapai. Evaluasi keberhasilan belajar dapat diukur melalui perubahan yang terlihat sebelum dan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul yang ajukan adalah **“Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Presentasi Berbasis Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 55/I Sridadi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi IPAS Kelas IV SDN 55/I Sridadi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi IPAS Kelas IV SDN 55/I Sridadi.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa temuan penelitian ini akan bermanfaat dari sudut pandang teoritis dan praktis. Di antara manfaat yang didapatkan adalah:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis kegunaan hasil penelitian ini adalah untuk menjelaskan meningkatnya pemahaman belajar siswa menggunakan media presentasi berbasis *Quizizz* pada materi IPAS Kelas IV SDN 55/I Sridadi, dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi guru, harapannya adalah dapat dijadikan kontribusi bagi refleksi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, serta informasi tambahan kepada guru tentang penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* dalam pembelajaran.
- 2) Bagi siswa, diharapkan penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran serta menambah pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah, informasi ini dapat menjadi tambahan referensi dalam menetapkan kebijakan dan peraturan terkait dengan implementasi media presentasi berbasis *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa pada materi IPAS di Kelas IV SDN 55/I Sridadi.
- 4) Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi tentang penggunaan media presentasi berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.