

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dari dulu hingga saat ini, Pendidikan merupakan proses dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Proses pendidikan ini dapat diharapkan menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas dalam memproses informasi dengan baik dan benar. Pendidikan dapat meningkat dengan adanya pengembangan IPTEK yang semakin hari semakin pesat, serta mendorong dalam adanya peningkatan mutu pendidikan. Guru menjadi salah satu pelaksana pengelolaan pembelajaran, oleh itu dianjurkan dapat memperbaiki mutu pendidikan di dalam proses pembelajaran (Siregar & Dwi Aninditya Siregar, 2020, hal. 470).

Dunia pendidikan Indonesia saat ini dianggap belum dapat mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah. Pada zaman modern seperti saat ini teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Penggunaan internet ini, diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan

cepat, tepat, dan akurat termasuk dalam bidang pendidikan.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Pembelajaran yang merupakan perpaduan antara kebutuhan belajar dan aktivitas mengajar harus berjalan memenuhi harapan. Harapan tersebut adalah apa yang menjadi kebutuhan siswa dalam belajar, sehingga terarah tujuan pembelajaran yang dirumuskan guru. Seiring dengan tanggung jawab mengajar dalam proses pembelajaran, maka dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap guru dituntut untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan program pembelajaran yang akan berlangsung. Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, maka dalam menentukan strategi pembelajaran perlu dirumuskan komponen kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan standar proses pembelajaran. Media merupakan salah satu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peranan media dalam proses belajar mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran menurut Sharon E, Smaldino, et, al., (2005:09) merupakan alat bantu yang menyajikan pesan-pesan terkait dengan tujuan pembelajaran. Pernyataan ini mengandung pengertian bahwa media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi

instruksional di lingkungan siswa yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Penggunaan media telah membantu siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Senada dengan apa yang dikatakan oleh Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan pada saat proses belajar untuk menyampaikan materi sehingga siswa lebih paham terkait materi yang disampaikan oleh guru, hal tersebut sejalan dengan pendapat (Kustandi & Sutjipto, 2013 : 10) media merupakan alat bantu yang mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan siswa mengerti dan memahami tujuan yang diharapkan dengan baik tanpa mengurangi makna materi yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Media dapat digunakan untuk menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik yang disampaikan oleh guru. Sementara itu, strategi penyampaian dan pengorganisasian materi dikendalikan oleh metode pembelajaran. Selain itu, kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran dinilai melalui pengukuran hasil belajar yang efektif dan efisien. Lemahnya proses pembelajaran adalah masalah yang sering dihadapi industri pendidikan. Peserta didik mendapatkan lebih banyak pengetahuan teoritis melalui kegiatan yang berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran. Di dalam kelas, pembelajaran lebih berfokus pada

pemahaman anak terhadap materi. Sementara itu, teori yang dipelajari siswa kurang diterapkannya di dunia nyata. Akibatnya, siswa tidak memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang materi. Diharapkan dengan adanya guru dapat meningkatkan potensi dan kreativitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Hasilnya, siswa dapat memperoleh pengetahuan tidak hanya secara teoritis tetapi juga praktis untuk masa depan.

Telah dibuktikan bahwa teknologi pendidikan mutakhir memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dan memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang penting. Dunia pendidikan semakin dipermudah dengan adanya kemajuan teknologi dalam revolusi industri keempat. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat pembelajaran dikenal dengan istilah E-learning. Internet, seperti media pembelajaran Quizizz, digunakan dalam proses belajar dan pembelajaran untuk menghubungkan antara pendidik dan peserta didik. Quizizz merupakan sebuah web berbentuk permainan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran online. Proses pembelajaran online dapat memanfaatkan materi pembelajaran Quizizz. Siswa dapat memperoleh manfaat dari pengalaman belajar yang disediakan oleh fitur-fitur yang dimiliki Quizizz. Selain itu, media pembelajaran Quizizz dapat membantu pendidik dalam membuat materi dan soal-soal untuk siswa pembelajaran online.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar. Selama Proses pembelajaran seharusnya terjadi suasana yang asik dan menyenangkan terutama

pada jenjang Siswa Sekolah Dasar. Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan peran dari media.

awalnya Quizizz hanya bisa digunakan pada Gadget ataupun komputer melalui web ataupun aplikasi dengan jaringan internet, namun seiring dengan pembelajaran yang sudah dilakukan secara tatap muka dan tidak semua sekolah mengizinkan siswanya untuk membawa Handphone ke sekolah serta jika Quizizz digunakan pada kelas rendah hanya sedikit siswa yang memahami teknologi seperti penggunaan Handphone atau komputer sehingga Quizizz berinovasi dengan membuat atau menciptakan fitur menarik yang dapat dilakukan secara offline, fitur tersebut adalah Paper Mode. baru-baru ini memiliki fitur baru untuk terus melibatkan proses belajar mengajar. Fitur mode kertas (paper-mode) sangat berguna bagi guru untuk melakukan media evaluasi secara offline dengan menarik. akan membantu peserta didik melakukan evaluasi secara mudah tanpa smartphone, laptop, dan data internet. Selama pelajaran, para guru akan membekali peserta didik dengan mode kertas cetak Kuis atau disebut dengan magic paper. Kemudian, peserta didik harus memutar kertas untuk menunjukkan jawaban mereka untuk berpartisipasi.

Quizizz Paper Mode dapat dilakukan pada pembelajaran Offline dan siswa tidak perlu menggunakan Handphone atau komputer, Paper Mode praktis dan mudah dilakukan sehingga siswa kelas rendah di satuan pendidikan tetap bisa menggunakan Quizizz dalam pembelajaran mengingat siswa kelas rendah belum paham mengenai penggunaan Handphone atau komputer, menurut (Sedgwick et

al., 2016 : 13) penggunaan Computer Mode cenderung lebih sulit daripada penggunaan Paper Mode karena sebagian orang kurangnya pengetahuan tentang teknologi. Quizizz adalah salah satu platform terbaik yang digunakan dalam penilaian pembelajaran atau media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dimana digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Software ini pun tidak perlu di-download karena bisa diakses melalui website. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi alternatif media pembelajaran serta evaluasi tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal (Noor, 2020).

Terdapat beberapa hal yang terjadi pada penggunaan quizziz sebagai media dalam mendukung proses pembelajaran, dimana quizziz hanya dipakai sebagai media quizziz dapat dilakukan berbagai macam evaluasi pembelajaran yang formal seperti kuis, ujian akhir semester, penilaian harian, dan survei. Pada fitur quizziz cukup layak jika digunakan sebagai media evaluasi khususnya pada saat pembelajaran.

Dengan demikian, siswa dapat tetap terlibat dalam pelajaran sementara kertas sedang dipindai melalui satu smartphone guru dan pertanyaan ditampilkan oleh guru di layar. Dengan secara efisien, skor hasil masing-masing peserta didik akan muncul diakhir setelah menyelesaikan seluruh soal disertai dengan rank

(nilai tertinggi-terendah) nya. Lebih menariknya lagi, hasil nilai tersebut dapat dengan mudah di- export ke dalam bentuk excel.

Disini peneliti ingin mencoba menerapkan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz Bbebrbasi paper mode sebagai media pembelajarannya, apakah ada perbedaan yang signifikan antara pengajaran konvensional dan pengajaran media pembelajaran Quizizz.

Tetapi permasalahan yang baru muncul adalah siswa-siswi 28/IV Kota Jambi tidak diperbolehkan untuk membawa Handphone di area sekolah menimbang terlalu banyak dampak yang ditumbuulkan jika siswa membawa gadget kesekolah. Jadi, peneliti akan menggunakan media pembelajaran yang tetap ramah dan hemat untuk penelitian, yaitu menggunakan Quizizz Paper Mode. Quizizz paper Mode adalah kuis interaktif yang dapat dilakukan secara Offline menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (Q-Cards). Quizizz dengan fitur Paper Mode menggunakan QR Code pada lembar kertas yang bisa digunakan pada pembelajaran Offline hal ini untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran tatap muka yang inovatif berbasis kuis interaktif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis paper mode terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 28/IV Kota Jambi?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis paper mode terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 28/IV Kota Jambi?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat dan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis paper mode dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan berikut :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis paper mode terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 28/IV Kota Jambi.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz berbasis paper mode terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 28/IV Kota Jambi.
3. Mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis paper mode dengan kelas yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Penelitian Secara spesifik penelitian ini hanya fokus pada pengaruh media pembelajaran quizizz berbasis paper mode terhadap minat belajar siswa sdn 28/IV kota jambi. Yang mana penelitian ini terfokus pada 30 orang siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.
- Memberikan kontribusi terhadap teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif meskipun dalam bentuk sederhana (paper mode).

2. Manfaat Praktis

- Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah diterapkan di kelas, khususnya di sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi digital.
- Bagi Siswa: Meningkatkan minat dan motivasi belajar serta hasil belajar siswa melalui media yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.
- Bagi Sekolah: Menjadi acuan dalam pengembangan dan penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan efisien dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran.
- Bagi Peneliti Lain: Menjadi referensi dan bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.