

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah salah satu hal yang penting untuk kehidupan manusia karena akan membawa perubahan positif dalam kehidupan yang dijalani. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat tujuan, peserta didik, pendidik, metode, media pembelajaran, serta memiliki lingkungan pendidikan. Setiap komponen yang terdapat dalam pendidikan memiliki fungsi tersendiri dan bersifat unik serta tentunya bermanfaat bagi komponen lainnya. Pendidikan juga dikenal sebagai sebuah proses belajar mengajar dan juga mengembangkan keterampilan serta pengetahuan bagi orang-orang yang menjalani pendidikan yang mana hal ini juga mencakup berbagai upaya yang dilakukan guna membantu mengembangkan potensi individu secara maksimal dimulai dari potensi fisik, mental, sosial maupun emosional. Selain itu, pendidikan juga merujuk pada kegiatan mentransfer suatu informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan berbagai nilai-nilai.

Menurut Yusuf. M (2021), pendidikan merupakan sebuah proses yang di dalamnya berisikan berbagai bentuk kegiatan individu yang cocok untuk kehidupan sosialnya dan juga dapat membantu serta meneruskan adat maupun budaya hingga kelembagaan sosial dari berbagai generasi.

Dalam dunia pendidikan terdapat banyak mata pelajaran yang diajarkan, di Indonesia sendiri secara umum ada 10 mata pelajaran yang dipelajari didalam kelas dan memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk

menyampaikan konten atau informasi dengan cara yang lebih menarik yang mana salah satu pembelajaran yang sering kali memanfaatkan media pembelajaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Menurut Kelana, J B & Pratama, D F (2019), Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu kegiatan yang berfokus untuk mengkaji alam beserta proses-prosesnya melalui proses ilmiah. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) atau biasa dikenal dengan mata pelajaran *Sains* ini merupakan bidang studi yang berfokus pada penelitian dan juga pemahaman mengenai alam sekitar beserta isinya seperti perubahan cuaca, keanekaragaman hayati, berbagai jenis gaya dan lain-lain. Kata *Sains* sendiri awalnya diambil dari bahasa Latin yaitu kata *Scientia* yang memiliki arti "saya tahu". Kata "*sains*" juga berasal dari bahasa Inggris "*sciente*", yang berarti "pengetahuan". Selain itu, *Sains* memunculkan dua disiplin ilmu: ilmu pengetahuan alam, yang juga dikenal sebagai ilmu pengetahuan alam (IPA) dalam bahasa Indonesia, dan ilmu pengetahuan sosial, yang juga dikenal sebagai ilmu pengetahuan sosial (IPS). Dalam pembelajaran IPA sendiri prosesnya seringkali berhubungan dengan kegiatan bereksperimen yang tentunya selalu menggunakan sebuah media untuk membantu dan mempermudah serta sebagai penyalur informasi yang baik kepada para peserta didik. Pembelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran dengan penggunaan media belajar paling umum jika dilihat dari seluruh pelajaran yang ada hal ini dikarenakan dalam pembelajaran IPA kita akan sering melakukan sebuah percobaan atau eksperimen yang mana tanpa media dan alat bantu kegiatan eksperimen pada mata pelajar IPA akan terasa kurang menarik

sehingga para siswa lebih mudah jenuh dan sulit untuk fokus pada saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran IPA dikenal sebagai salah satu pembelajaran yang menarik. Karena pendidikan sains memungkinkan siswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan eksperimental, salah satu mata pelajaran yang paling menarik adalah *sains*. Namun demikian, seperti yang terlihat dari rendahnya nilai akhir atau hasil pembelajaran *sains*, sejumlah besar siswa masih kesulitan dalam pelajaran *sains*. Pada pembelajaran IPA hasil belajarnya sering kali jauh dari target KKM karena berbagai alasan. Hasil pengamatan saya menunjukkan bahwa penyebabnya antara lain adalah penggunaan metode pembelajaran yang terkesan monoton, seperti penggunaan metode ceramah sebagai satu-satunya metode pembelajaran, dan tidak maksimalnya penggunaan media belajar sehingga kurang menarik bagi siswa, seperti LKS dan buku pelajaran yang hanya berisi materi tertulis.

Salah satu penelitian yang dilakukan pada salah satu SD menunjukkan bahwa rata-rata nilai IPA pada siswa kelas IV hanya sebesar 46 sedangkan masing-masing siswa memiliki nilai dalam rentang 0-55 yang tentu saja tidak memenuhi target KKM dengan nilai 75 ( Darwis, U. 2023).

Menurut observasi yang telah peneliti lakukan di dukung dengan berbagai penelitian yang telah diterbitkan di berbagai jurnal menunjukkan bahwa pada saat mengajar, guru seringkali hanya menggunakan 1 metode sehingga membuat suasana kelas menjadi kurang menyenangkan untuk peserta didik.

Umumnya guru hanya menggunakan metode pembelajaran dengan ceramah dan hanya memberikan materi penjelasan pada media papan tulis dan hanya terdiri dari tulisan saja. Guru-guru pada umumnya hanya menggunakan media belajar berupa tulisan yang panjang seperti LKS membuat siswa seringkali merasa bosan, kehilangan fokus dan minat belajar menyebabkan antusiasme pada pembelajaran menurun dan mempengaruhi hasil belajarnya (Lianita, S. S. 2020).

Pendidikan pada era sekarang sudah mulai banyak didominasi dengan penggunaan berbagai macam teknologi guna membantu proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif. Berbagai macam bentuk teknologi sudah diciptakan guna memenuhi kebutuhan para pelajar dalam mempelajari hal-hal baru didalam kelas sehingga diharapkan teknologi-teknologi yang diciptakan akan membuat para siswa semakin mudah untuk memahami apa yang mereka pelajari. Selain itu, penggunaan teknologi di dalam kelas sebagai media tambahan pembelajaran juga digunakan agar proses pembelajaran sejalan dengan perkembangan zaman yang ada, menjadikan siswa terus dapat mengikuti setiap perkembangan yang terjadi dari segala sisi. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan yang dilakukan siswa, dan ketersediaannya secara substansial dapat membantu para pengajar dalam proses penyampaian materi kepada siswa dengan cara yang segar dan menarik. Bagi peserta didik, media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang mereka miliki sehingga proses penerimaan informasi yang disampaikan dengan bantuan media pembelajaran

dapat diterima dengan lebih mudah, selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat perhatian siswa lebih berfokus pada informasi yang mereka terima melalui media pembelajaran yang disampaikan dengan menarik.

Di era modern, media pendidikan tidak hanya mengikuti metode tradisional seperti sebelumnya, namun juga harus mengikuti perkembangan zaman, terlebih pada era berkembangnya teknologi seperti sekarang. Dalam hal ini, guru harus fleksibel dalam mengajar agar siswa dapat menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam mengajar, seperti internet, aplikasi, perangkat lunak, dan perangkat keras lainnya. Melalui penggunaan media yang tepat dan menarik, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran dapat menjadi semakin efektif dan juga meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, menumbuhkan kreativitas, dan mengidentifikasi hasil yang positif bagi siswa. Perkembangan teknologi ini dapat bermanfaat dan bisa digunakan untuk mencari informasi yang diperlukan dalam proses belajar mengajar (Azizah, W., & Dewi, D. A., 2022).

Saat ini, proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada buku dan panduan belajar, namun ada banyak sumber daya pendidikan yang dapat digunakan oleh para guru contohnya seperti media pembelajaran visual (peta, gambar atau foto, bagan dan globe), media pembelajaran audio (lagu, *podcast*, *story telling* dan radio), media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan antara media audio dan media visual dalam satu media (video, tv, dan film).

Dengan berkembangnya zaman dan di ikuti dengan berkembangnya teknologi saat ini media pembelajaran semakin menjadi bervariasi, berbeda

dengan media pembelajaran zaman dulu yang hanya terbatas pada media yang berisi tulisan saja atau berisi tulisan serta gambar saja seperti buku paket, modul atau LKS saat ini media pembelajaran juga dilengkapi dengan penambahan fitur baru seperti tulisan yang bisa bergerak dan berubah, variasi warna yang lebih banyak dan menarik, gambar yang dapat bergerak dan didukung dengan warna yang tidak hanya terbatas pada hitam dan putih saja, penambahan fitur audio sehingga tulisan atau gambar memiliki suara sebagai pendukung yang membuat media berbasis teknologi ini semakin menarik. Beberapa contoh media berbasis teknologi yang telah diciptakan yaitu e-book, e-modul, aplikasi game pembelajaran seperti *Quizizz*, *Canva* dan lain sebagainya.

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur seperti game dan merupakan media pembelajaran yang dapat menayangkan dalam bentuk gambar (Gustanu dkk, 2023). Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi kuis interaktif dan memiliki berbagai bentuk soal formatif dan juga menyenangkan bagi peserta didik (Salsabila dkk, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini berfokus pada penggunaan Aplikasi *Quizizz* untuk melihat hasil belajar pada peserta didik kelas IV SDN Bajulan dengan judul “Efektivitas Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iv Sdn Bajulan”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dilakukannya batasan-batasan guna keberhasilan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pada pelajaran IPAS.
2. Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN Bajulan kelas IV.
3. Penelitian hanya ditujukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran IPAS.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Bajulan?”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk mengetahui efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran *Aplikasi Quizizz* terhadap hasil belajaran siswa pada kelas IV SDN Bajulan”.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Dilakukannya penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat membantu atau memberikan kontribusi bagi berbagai pihak agar menambah peningkatan kualitas di dalam proses belajar mengajar yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hal ini dimaksudkan agar semua orang dapat memperoleh manfaat dari kesimpulan penelitian ini. Selain itu, penelitian ini akan sangat membantu

dalam mengembangkan strategi pengajaran dan memberikan informasi di bidang pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu anak-anak sekolah dasar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diyakini akan memberikan manfaat bagi para pendidik untuk menjadi lebih proaktif dan mengembangkan kemampuan kreatif mereka dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang ada dan dapat membuat peserta didik lebih mudah menerima dan memahami informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran.

### c. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini, diharapkan peneliti dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengolah dan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media tambahan dalam pembelajaran dan juga dapat menambah dan meningkatkan wawasan serta dapat menyelesaikan/ memecahkan permasalahan yang diteliti.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2018), mengungkapkan bahwa Secara harfiah kata media berarti "perantara", yang berasal dari bahasa Latin "medium" atau

"pembawa pesan". Kata media juga dapat merujuk pada perangkat yang digunakan untuk memproses, mengatur ulang, dan merekam informasi lisan atau visual juga dapat disebut dengan istilah ini. selain itu terdapat juga beberapa perbedaan pendapat dari berbagai ahli mengenai definisi atau arti dari kata media, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Magdalena, I. (2024), dalam bukunya yang berjudul "Media Pembelajaran Sekolah Dasar" menyatakan bahwa pengertian media pembelajaran mencakup lima unsur yaitu 1) sebagai penyalur informasi atau petunjuk pada saat proses belajar mengajar, 2) sebagai media pembelajaran, 3) sebagai metode guna mengoptimalkan motivasi pemahaman siswa, 4) sebagai instrumen ampuh untuk menghasilkan hasil belajar yang komprehensif dan signifikan, 5) sumber belajar dan mengembangkan kemampuan. Maka dari itu istilah media pembelajaran mengarah kepada berbagai jenis alat komunikasi yang memiliki manfaat untuk menyebarkan berbagai informasi maupun pesan kepada para peserta didik dari berbagai sumber yang berfungsi untuk membangkitkan minat belajar serta memusatkan fokus peserta didik setelah pembelajaran usai. Selain itu dalam bukunya ia juga menuliskan bahwa Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) menjelaskan bahwa media merupakan suatu bentuk komunikasi, yang mencakup cetak ataupun audiovisual, beserta perlengkapannya.

- b. Menurut Hikmatul Mutiara, M. A. (2022), dalam jurnalnya yang membahas mengenai pemanfaatan media pembelajaran menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumbernya kepada penerima informasi.
- c. Menurut Fadilah A, dkk (2023), menyatakan bahwa “Media belajar ialah suatu alat yang digunakan untuk membantu terlaksananya proses belajar dengan lebih optimal serta efektif”.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar dalam konteks ini dapat dipahami sebagai produk akhir yang diterima siswa dari sekolah mereka. Namun hasil belajar juga memiliki beberapa definisi, berdasarkan pendapat beberapa pakar dibidangnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Sriwahyuni, S. (2018), dalam jurnalnya mengemukakan bahwa hasil belajar ialah suatu perubahan perilaku kearah yang positif disertai dimilikinya kemampuan interaksi pada tindakan belajar mengajar yang terdiri dari kemampuan kognitif, intelektual, sikap dan nilai, verbal, inovasi, dan hasil belajar motorik.
- b. Lazim, A. (2018), dalam jurnalnya mengemukakan bahwa hasil belajar ialah penilaian berulang pada proses pengakuan yang di sebut hasil pembelajaran.