

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan yang sudah diwajibkan di negara kita. Dalam dunia Pendidikan terjadi kegiatan pembelajaran antara pendidik dan peserta didik guna menciptakan perubahan menjadi lebih baik. Tujuan dari Pendidikan tentu saja melahirkan siswa yang cerdas, aktif dan juga kreatif. Dari tujuan itu maka tidak terlepas dari peran seorang guru yang harus merealisasikan dalam kehidupan nyata.

Dalam era perkembangan zaman yang teramat pesat ini, kita sebagai pendidik dituntut untuk terus kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sudah diikuti oleh segala kalangan baik tua maupun muda tidak menutup kemungkinan juga para siswa, maka kita harus memanfaatkan keadaan ini dengan cara positif.

Kegiatan positif yang bisa kita lakukan adalah dengan mengikutsertakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Minat yang besar akan kecanggihan teknologi terkadang membuat siswa menyalahgunakan kemanfaatannya. Sebagai guru sudah seharusnya kita mengarahkan peserta didik agar lebih bijak dalam penggunaan teknologi

Selain menciptakan proses pembelajaran yang kreatif tentunya pendidik juga harus memikirkan hasil akhir atau nilai yang diperoleh oleh

peserta didiknya. Jadi media evaluasi juga sangat penting untuk ditingkatkan. Apalagi dalam soal sejarah atau IPAS Dimana siswa harus memahami banyak bacaan, cerita, hingga tanggal tanggal penting dalam sejarah. Jika guru tidak berinovasi dalam kelasnya maka siswa bisa bosan sehingga hasil akhir dari siswa kurang memuaskan.

Semangat belajar yang kurang oleh siswa, tentu mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar yang kurang maksimal inilah yang akan menjadi topik pembahasan dari penelitian ini. Pendidik yang kreatif tentu mengetahui solusi dari permasalahan yang terjadi di kelas. Salah satu upayanya adalah dengan penggunaan media yang menarik. Media adalah sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan pembelajaran dengan lebih menyenangkan.

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan salah satu perkembangan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yaitu *quizizz*. *Quizizz* adalah web yang menyediakan Kumpulan soal dari berbagai mata Pelajaran disemua tingkatan, salah satunya adalah materi IPAS pada kelas VI. Selain tampilannya yang menarik dalam *quizizz* ini Ketika setiap siswa menjawab satu soal maka akan langsung ada hasil jawaban yang benar. Ketika jawaban benar maka akan ada suara apresiasi, sedangkan jika ada jawaban yang salah maka juga ada kalimat motivasi. Timer dan rangking juga tersedia, sehingga siswa termotivasi untuk berpikir kritis dalam menjawab soal yang ada. Dengan ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan semangatnya meningkat dalam

menjawab rangkaian pertanyaan yang ada. Sehingga hasil belajar mereka kian meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti didapatkan hasil bahwa di kelas VI SDN Banjarejo 3 hasil belajar IPAS masih rendah hal tersebut disebabkan karena minimnya semangat siswa dalam mengerjakan soal soal evaluasi, maka dari itu sebagai pendidik berinovasi untuk menemukan cara mengerjakan evaluasi yang lebih menarik dan juga menyenangkan yaitu menggunakan media evaluasi *quizizz*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, masalah yang terjadi yaitu: Kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS membuat siswa kurang aktif terhadap pertanyaan yang diberikan oleh guru, selain itu siswa cenderung tidak sabar dalam mencerna pertanyaan yang tertulis dalam lembar soal. Hal ini membuat hasil belajar peserta didik semakin menurun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dan alternatif pemecahannya adalah :

1. Bagaimana hasil belajar pembelajaran IPAS dengan menggunakan media evaluasi *quizizz* pada siswa kelas VI SDN Banjarejo 3?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan hasil belajar pembelajaran IPAS dengan menggunakan media evaluasi *quizizz* pada siswa kelas VI SDN Banjarejo 3.

E. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian selesai dilaksanakan diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang pentingnya penerapan media evaluasi *quizizz* yang dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif, khususnya dalam upaya peningkatan hasil belajar IPAS.

2. Secara Praktis

- Bagi peserta didik, dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, motivasi belajar terhadap Pelajaran IPAS, dan kemampuan berpikir kreatif.
- Bagi guru, dengan penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki proses belajar mengajar dengan media yang lebih interaktif agar

hasil belajar dari peserta didik juga mengalami peningkatan.

- Bagi kepala sekolah, dengan meningkatnya hasil belajar siswa, maka diharapkan tujuan sekolah bisa tercapai, prestasi sekolah jadi meningkat, dan memberikan motivasi bagi pendidik lain agar lebih kreatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran.

F. Definisi Istilah

Agar tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan mengenai definisi istilah “Implementasi Media Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas VI Tahun Ajaran 2023/ 2024 Di SDN Banjarejo 3”: Adapun definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Implementasi

Implementasi dalam penelitian ini berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Salah satu upaya mewujudkan dalam suatu sistem adalah implementasi. Kebijakan yang telah ditentukan, karena tanpa implementasi sebuah konsep tidak akan pernah terwujud.

b. Media Evaluasi Pembelajaran *Quizizz*

Media evaluasi *quizizz* dalam penelitian ini adalah media

yang memberikan waktu berpikir kepada peserta didik. *Quizizz* merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Aplikasi ini dapat digunakan di manapun peserta didik berada.

c. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS dalam penelitian ini adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari alam sekitar secara sistematis melalui metode dan sikap ilmiah yang menghasilkan produk berupa konsep, prinsip dan teori yang diperoleh melalui pemahaman umum hingga pemahaman khusus.

d. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif berupa kemampuan mengingat dan menerapkan yang dicapai oleh peserta didik sekolah dasar setelah melalui proses pembelajrana IPAS. Hasil belajar IPAS tersebut diperlihatkan dengan jelas dan dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu. Selain itu jenjang kemampuan yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

