

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan (Abd Rahman BP, 2022). Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan strategis sebagai pondasi utama dalam pembangunan bangsa dan negara. Namun demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala yang menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal, terutama di jenjang pendidikan dasar.

Salah satu penyebab utama rendahnya mutu pendidikan adalah metode dan media pembelajaran yang belum sepenuhnya efektif dan menarik bagi siswa. Pendekatan pembelajaran yang konvensional dan kurang variatif membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi pelajaran, khususnya materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam. Hal ini terlihat jelas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 4, terutama pada materi kalimat transitif dan kalimat intransitif, yang sering dianggap sulit dan membosankan oleh sebagian besar siswa.

Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana serta media pembelajaran yang mendukung juga menjadi faktor yang memengaruhi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Lingkungan belajar yang kurang kondusif, kurangnya variasi media

pembelajaran, dan ketidaksesuaian media dengan karakteristik peserta didik menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan kurang menyenangkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam mengatasi kendala tersebut dengan memilih dan mengimplementasikan strategi dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang terbukti efektif meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa. Model ini mengajak siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dalam kelompok kecil, dan kemudian berbagi hasil diskusi dengan kelompok yang lebih besar atau seluruh kelas. Dengan TPS, siswa didorong untuk lebih aktif berpartisipasi, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan membangun rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat (Sulistio et al., 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi solusi yang sangat potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah aplikasi *quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan aplikasi kuis berbasis permainan yang menyajikan soal-soal latihan dalam format permainan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa secara signifikan. Melalui fitur-fitur menarik seperti kuis bergaya permainan balapan atau ular tangga dengan elemen visual dan audio yang menyenangkan, *quizwhizzer* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus menantang. Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan, bahwa adanya sebuah inovasi yang perlu dilakukan dalam sebuah pembelajaran di kelas dengan menggunakan

media yang berbasis digital yang dirasa sangatlah efektif untuk sebuah pembelajaran dan memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Dari permasalahan diatas, peneliti melihat adanya kebutuhan untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran *Quizwhizzer* pada Siswa Kelas 4 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Kalimat Transitif dan Kalimat Intransitif”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, serta hasil belajar siswa pada materi kalimat transitif dan intransitif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya di kelas 4, melalui inovasi media pembelajaran digital yang interaktif dan menyenangkan.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* pada kelas 4 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
2. Apa keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran *Quizwhizzer*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas , maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* pada kelas 4 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Untuk mengetahui keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran *Quizwhizzer*.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai pemanfaatan teknologi bagi dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan sarana bagi guru untuk mengetahui cara mengimplementasikan media pembelajaran berbasis digital untuk kelas 4 SD.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam melakukan perkembangannya tentang pemahaman materi yang diajarkan.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk pengembangan kemampuan diri dalam mengembangkan dirinya dalam membuat media digital yang menarik bagi siswa.

E. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan oleh seorang guru untuk membuat komunikasi lebih efektif dan menciptakan sebuah interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di dalam kelas. Yang nantinya akan menambah pemahaman bagi siswa tentang materi yang dipelajari. Dalam media pembelajaran terdapat media pembelajaran yang berbasis digital yaitu *Quizwhizzer*.

2. *Quizwhizzer*

Quizwhizzer merupakan salah satu jenis aplikasi permainan berbasis android yang di dalamnya terdapat sebuah aktivitas multi pemain dalam menyelesaikan soal atau kuis, sehingga berdampak pada suatu pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dalam pemanfaatan *Quizwhizzer* yang mengharuskan seorang guru harus kreatif dan tepat dalam memilih media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizwhizzer* menjadi salah satu alternatif pilihan.

3. Kalimat transitif

Kalimat transitif merupakan kata kerja yang memerlukan sebuah objek atau benda untuk melengkapi sebuah makna. Dalam kalimat transitif ini subjek melakukan tindakan secara langsung mengenai objek. Untuk struktur kalimat transitif sendiri biasanya terdiri dari Subjek (S) + Predikat

(P) + Objek (O), dan bisa juga dilengkapi dengan keterangan. Contoh:
Ayah sedang mencuci mobil.

Ciri-ciri dari kalimat transitif yaitu antara lain:

- a. Memiliki objek yang menerima tindakan dari subjek melalui predikat.
- b. Kata kerja berimbuhan me-, me-kan, me-i, yang menandakan tindakan yang memerlukan objek.

4. Kalimat intransitif

Kalimat intransitif merupakan kata kerja yang tidak memerlukan sebuah objek untuk melengkapi sebuah maknanya. Dalam kalimat intransif tindakan yang dilakukan subjek tidak ditujukan kepada sebuah objek. Struktur pada kalimat intransif terdiri dari Subjek (S) + Predikat (P), dan bisa juga dilengkapi dengan keterangan. Contoh: Ardi bermain di lapangan.

Ciri-ciri dari kalimat intransif yaitu antara lain:

- a. Tidak memiliki sebuah objek
- b. Kata kerja biasanya berimbuhan ber-, ter-, se-, ke-an, atau ber-an.
- c. Tidak dapat diubah menjadi kalimat pasif karena tidak ada objek.
- d. Dapat tersebar dengan keterangan waktu, tempat, atau cara.