

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah proses perubahan perilaku setiap siswa yang dihasilkan setelah proses pembelajaran selesai. Hasil belajar memegang peranan penting yang mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh siswa. Siswa dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran apabila mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa ditunjukkan dalam segala bentuk seperti perubahan pemahaman pengetahuan, perubahan sikap, perubahan tingkah laku, dan daya penerimaan siswa. Kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang telah dilaksanakan selama jangka waktu tertentu disebut sebagai hasil belajar (Pratiwi, 2015).

Siswa yang mengalami perubahan, baik perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai merupakan suatu hasil dari materi yang telah dipelajari. Hasil belajar yang diharapkan siswa berupa nilai akhir yang maksimal setelah melalui jangka waktu proses pembelajaran. Pemahaman siswa terlihat saat ia memiliki hasil belajar yang memuaskan. Hasil belajar yang memuaskan ditandai dengan tingginya nilai saat dilaksanakan ujian dan terlihat saat siswa aktif dalam mengikuti kegiatan (Hulu & Telaumbanua, 2022). Siswa yang telah mendapatkan hasil belajar maksimal berarti telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat sejak awal proses pembelajaran. Siswa tersebut dipastikan mengalami perubahan yang positif.

Terdapat beberapa permasalahan yang mempengaruhi keberhasilan suatu proses pembelajaran. Siswa yang tidak aktif dalam menggali informasi dan mencoba memahami materi dari guru dapat menurunkan hasil belajar (Yanuar & Pius, 2023). Setiap siswa harus diupayakan untuk berhasil dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki hak yang sama untuk selalu meningkat dalam setiap proses pembelajaran. Hal ini memerlukan bantuan guru untuk memotivasi dan mendorong siswa agar dalam proses belajar terlibat secara aktif. Guru yang kurang memahami dan mengetahui tujuan pembelajaran itu sendiri menyebabkan mereka mengajar dengan ngasal tanpa tujuan dan penggunaan model yang jelas. Pembelajaran yang berhasil harus menentukan, tujuan, model, dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Lingkungan belajar juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Lingkungan belajar maksudnya adalah kualitas pengajaran yang diberikan oleh guru efektif dalam mencapai tujuan yang di kehendaki dari pembelajaran tersebut. Pembelajaran bisa dikatakan berhasil ketika pada prosesnya terjadi interaksi yang baik, serta sesuai dengan tujuan yang direncanakan yaitu siswa menguasai hal baru. Dalam upaya untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajar, siswa dituntut lebih aktif, karena aktivitas menjadi tanda adanya kegiatan belajar menurut (Prameswara & Pius X, 2023). Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai siswa. Pada akhirnya setiap proses pembelajaran selalu dilakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu.

Pada materi teks argumentasi ada 4 komponen keterampilan berbahasa menurut (Silaswati et al., 2019) yaitu keterampilan menyimak (*listening skill*), keterampilan berbicara (*speaking skill*), keterampilan membaca (*reading skill*), dan keterampilan menulis (*writing skill*). Keempat keterampilan ini terdapat dalam indikator hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi. Namun kenyataanya, terdapat beberapa permasalahan yang menyebabkan siswa belum memenuhi kriteria indikator ketercapaian tersebut. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di materi teks argumentasi masih rendah. Siswa bisa membaca namun belum bisa menangkap maupun memahami makna dari apa yang telah dibacanya (Sadli & Saadati, 2019) . Berdasarkan penelitian di Sekolah Dasar Teluk yang dilakukan oleh (Dakhi, 2020) hasil belajar siswa yang belum maksimal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di materi teks argumentasi karena sedikitnya kegiatan literasi yang dilakukan di masyarakat maupun di jenjang pendidikan formal.

Adanya penelitian tersebut membuat pemerintah melaksanakan berbagai upaya. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah yaitu menggantikan Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Data dari PISA Rapor Pendidikan Asesmen Nasional di tahun 2024 terjadi penurunan skor. Skor PISA literasi Indonesia turun dari 371 (2023) menjadi 359 (2024) . Pada tahun 2024 indikator literasi siswa SD secara nasional berkisar angka 70-80 dan meningkat menjadi 86 tahun 2025. Hal tersebut dikarenakan adanya penerapan Kurikulum Merdeka di seluruh wilayah Indonesia yang mulai memperkenalkan kemampuan "Bernalar Kritis" pada bagian teks argumentasi.

Saat Kurikulum 2013 masih berlangsung materi teks argumentasi baru dikenalkan siswa pada kelas V. Tetapi, pada Kurikulum Merdeka teks argumentasi sudah dikenalkan kepada siswa sejak kelas IV SD.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Maospati 3 menunjukkan bahwa materi teks argumentasi sebagian siswa kesulitan menjawab soal tentang menentukan isi bacaan, dan struktur dari teks argumentasi yang sudah dijelaskan oleh guru. Siswa merasa kebingungan dalam memahami teks argumentasi yang sudah dibacakan guru. Saat proses pengamatan, pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi belum mengkolaborasikan menggunakan media digital. Hanya berpedoman kepada buku cetak LKS.

Saat mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi siswa kesulitan dalam memahami fakta dan opini, menentukan argumen, dan menentukan simpulan. Dapat dibuktikan saat mengerjakan latihan soal yang diberikan guru menunjukkan bahwa dari 28 siswa hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai sesuai dengan (KKM), sedangkan 21 siswa yang lain masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Sebanyak 25% siswa telah tuntas, tetapi sebanyak 75% siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu diangka 75. Siswa terlihat kurang tertarik terhadap pembelajaran ini sehingga menyebabkan hasil belajar masih minimum.

Permasalahan yang ada di SDN Maospati 3 ini terjadi karena teks argumentasi mungkin membosankan bagi beberapa siswa yang tidak suka membaca. Siswa kelas IV SDN Maospati 3 sudah terbiasa melakukan

pembiasaan literasi membaca buku kesukaan mereka masing-masing. Saat dihadapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di materi teks argumentasi, siswa kurang minat karena pembahasan yang berkaitan dengan isu sosial budaya dan politik. Topik pada teks argumentasi yang sedang dibahas dalam pembelajaran sekolah dasar harus sesuai dengan tren, yang sering ditemui siswa di lingkungan sekitar, sehingga siswa tertarik untuk membaca dan memahami teks tersebut.

Beberapa siswa di kelas IV SDN Maospati 3 kurang minat saat membaca teks argumentasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kurang memanfaatkan teknologi digital yang interaktif membuat siswa malas membaca karena pembelajaran masih konvensional. Seperti buku cetak siswa berwarna hitam putih, buku tidak menarik karena tidak berwarna sehingga menyebabkan siswa malas membaca. Guru masih mengajar dengan cara metode ceramah yaitu menjelaskan dan membacakan teks di depan siswa. Sedangkan siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan. Diperlukan media pembelajaran digital selain buku yang mampu menjembatani kesenjangan antara teks yang dianggap membosankan.

Media dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa agar meningkatkan hasil belajar siswa (Dakhi, 2020). Diperlukan adanya kolaborasi dua media abstrak dan media konkret, seperti media pembelajaran abstrak *QuizWhizzer*. Melalui *Quizwhizzer*, siswa tidak hanya membaca teks argumentasi secara pasif, tetapi terlibat dalam tantangan interaktif yang melatih kecepatan dan ketepatan pemahaman bacaan. Guru perlu membuat media berbasis digital

yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Media yang tepat sasaran akan membuat siswa berhasil memahami isi teks. Siswa yang kurang bisa memahami teks dapat meningkatkan hasil belajar.

Salah satu media digital yang bisa dilakukan saat pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks argumentasi adalah *QuizWhizzer*. Aplikasi atau website yang dirancang untuk membuat pembelajaran dalam bentuk games. Media ini dapat menunjang materi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wafara, 2023). Aplikasi ini terdapat berbagai pilihan cara membuat soal seperti pilihan ganda, isian, uraian, pernyataan benar salah, dan menjodohkan. Ada fitur gambar, audio, bahkan video pada soal dan jawabannya, tidak hanya tulisan. Siswa akan tertarik membaca teks argumentasi karena dapat dibaca dan didengarkan melalui audio. *Quizwhizzer* sebagai media interaktif, memberikan banyak pilihan dan manfaat dalam pembelajaran. Seorang guru harus memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, (Lailatul et al., 2025).

Penelitian terkait media belajar *QuizWhizzer* telah dilakukan oleh (Iskandar et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa *QuizWhizzer* sangat inovatif, menyenangkan, dan cocok digunakan untuk media pembelajaran berbasis evaluasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan tingginya presentase yang menunjukkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran digital *QuizWhizzer* ini. Media pembelajaran ini memiliki kelebihan seperti dapat diakses dimana saja dan kapan saja asalkan ada jaringan internet. Tidak perlu mendownload aplikasi, siswa hanya mengklik link yang dikirim untuk mengakses.

Berdasarkan penelitian sebelumnya penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk guru dalam menarik minat siswa, terutama dengan berbagai templat kuis yang dapat disesuaikan. Aplikasi ini juga membantu guru dalam membuat soal berbasis HOTS, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada abad ini, serta menyusun soal evaluasi berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Tak hanya itu, penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif di dalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap guru dan dan siswa tersebut (Daniyati et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Digital *QuizWhizzer* pada materi Teks Argumentasi Kelas IV di SDN Maospati 3” yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam teks argumentasi yang meliputi kemampuan menemukan informasi, dan kemampuan memahami isi bacaan serta struktur teks argumentasi yang dibantu melalui media pembelajaran digital *QuizWhizzer*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 1V di SDN Maospati 3 pada materi Teks Argumentasi setelah menerapkan media digital *Quizwhizzer*?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran digital *QuizWhizzer* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks argumentasi di kelas IV SDN Maospati 3.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan diharapkan memberikan kegunaan yaitu :

1. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Kegunaan praktis

a. Bagi siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan memberikan motivasi dalam pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Memperluas informasi yang didapatkan siswa melalui metode yang digunakan dalam media pembelajaran digital *QuizWhizzer*.

b. Bagi guru

- 1) Penelitian ini memberikan manfaat kepada guru untuk dijadikan sebagai alternatif pendekatan yang baru kepada siswa.
- 2) Menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendalam, menyenangkan dan sebagai bahan referensi pembelajaran yang baru bagi siswa.

c. Bagi sekolah

- 1) Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas sekolah dan meningkatkan sumber daya sekolah dengan meningkatkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi
- 2) Mendukung sekolah untuk mengkolaborasikan media pembelajaran konkret dengan abstrak di setiap pembelajaran.

d. Bagi peneliti selanjutnya

1) Pengembangan Media Digital

Memberikan dasar informasi mengenai efektivitas fitur-fitur spesifik dalam aplikasi Quizwhizzer (seperti sistem *race* atau tantangan interaktif) yang paling berdampak pada pemahaman teks argumentasi.

2) Perluasan Ruang Lingkup

Menjadi acuan bagi peneliti masa depan untuk menerapkan media Quizwhizzer pada materi Bahasa Indonesia lainnya. Untuk mengembangkan media baru yang dapat diterapkan pada materi Bahasa Indonesia.

3) Inspirasi Metodologi

Memberikan gambaran mengenai langkah-langkah tindakan (*action plan*) dan instrumen penilaian literasi digital yang dapat diadaptasi atau dikembangkan lebih lanjut agar lebih sempurna.

E. Definisi Istilah

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat.

2. Media Pembelajaran Digital *QuizWhizzer*

Quizwhizzer merupakan sebuah perangkat lunak yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis. Platform *QuizWhizzer* menyediakan fitur menarik berupa video, rekaman suara dan gambar. Dengan fitur permainan yang unik, platform ini sangat memotivasi siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan kompetitif. *QuizWhizzer* juga menyediakan informasi statistik mengenai hasil belajar siswa, yang bisa diunduh dalam format file excel.

3. Teks Argumentasi

Teks argumentasi adalah teks yang digunakan untuk mengemukakan pendapat atau argumen tentang suatu objek. Teks argumentasi terdiri dari tiga stuktur bagian yaitu pendahuluan, isi/argumen, dan penutup/penegasan ulang. Berbagai isu-isu penting seperti pada bidang ekonomi, sosial, budaya, pengetahuan, pengalaman, politik, hukum, dan berita yang sedang tren. Teks argumentasi harus

terdiri dari beberapa argumen dan beberapa ahli yang memberikan penegasan terkait topik yang sedang dibicarakan.

