

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang dilakukan oleh individu atau kelompok, yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pada intinya, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Secara umum, fungsi pendidikan dapat diringkas menjadi tiga poin utama yaitu mengembangkan potensi individu, melestarikan dan mentransfer kebudayaan, selain itu pendidikan berfungsi untuk membentuk dan mengembangkan bakat, minat, kreativitas, dan kemampuan pribadi peserta didik agar menjadi individu yang mandiri dan mampu mengatasi tantangan hidup. Melalui pendidikan, nilai-nilai, norma, pengetahuan, dan warisan budaya masyarakat diajarkan dan diwariskan kepada generasi muda, sehingga identitas sosial dan budaya tetap terjaga. Pendidikan membekali individu dengan pengetahuan dan keterampilan spesifik yang dibutuhkan dalam dunia kerja, sehingga dapat berpartisipasi dalam pembangunan ekonomi dan sosial negara.

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini tertuang pada UU no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 2. Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional

Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Tujuan utama pendidikan adalah untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Secara lebih sederhana, tujuannya adalah menciptakan pribadi yang utuh, seimbang antara kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial, serta mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan lingkungannya.

Untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional maka perlu adanya kurikulum yang berlaku untuk pendidikan yang ada di Indonesia. Dengan adanya kurikulum kita dapat mengetahui kemana tujuan pendidikan dijalankan. Pada lingkup sekolah kurikulum digunakan sebagai acuan untuk menentukan arah pembelajaran. Untuk itu kurikulum wajib bagi setiap institusi sekolah. Kurikulum terus dilakukan penyempurnaan agar sesuai dengan perkembangan zaman. Pada pendidikan abad 21 diharapkan siswa dapat memiliki ketrampilan dan kemampuan dalam melakukan pemecahan masalah di kehidupan nyata sehingga siswa dapat menghadapi kehidupan nyata dengan baik. (Tilar dalam wijaya, 2016) menyatakan bahwa ketrampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah dianggap sebagai ketrampilan yang mendasar dalam pembelajaran abad 21. Hariyanyo (2016) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa untuk saling bertukar informasi

Seiring berjalannya perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia, dimana sebagai seorang guru harus terus mengikuti perkembangan, termasuk perubahan kurikulum nasional, selain itu seorang guru harus dapat menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, sumber belajar dan media pendukung yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat ini agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, bagi lingkungan yang memiliki keterbatasan teknologi. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan ketrampilan sosial serta hasil belajar siswa secara optimal.

Namun, dalam praktiknya, keterbatasan sumber belajar dan media pendukung seringkali menjadi kendala dalam pembelajaran IPS, khususnya ketika membahas topik-topik terkait budaya atau kearifan lokal. Ini bisa menyebabkan peserta didik kesulitan untuk memahami secara mendalam. Hal ini sejalan dengan temuan dilapangan yang menunjukkan bahwa yang menjelaskan bahwa pemahaman siswa tentang beragam budaya dan kearifan lokal masih berbeda-beda. IPS sendiri memiliki konsep dan teori yang pakem untuk memahami dinamika masyarakat, seringkali peserta didik belum pernah mempelajarinya secara mendalam di jenjang sebelumnya.

Dari media pembelajaran juga menjadi kendala bagi guru dalam pembelajaran IPS, karena media pembelajaran yang kurang interaktif menjadi salah satu kendala, sehingga guru menjadikan bahan ajar buku paket serta menjadikan mengamati video dari youtube kemudian peserta didik merangkum materi sering

dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa tantangan dalam pengajaran IPS yang mendalam dan kontekstual di SMP adalah media pembelajaran yang interaktif, edukatif, menantang dan bervariasi bagi peserta didik sangat dibutuhkan peserta didik agar tidak bosan dan monoton.

Asesmen formatif merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi kepada guru dan peserta didik tentang kemajuan belajar peserta didik, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dan siswa dapat memperbaiki kesalahan mereka. Namun, asesmen formatif berbentuk kuis pilihan ganda sering membuat peserta didik terlalu lama dalam proses mengerjakan soal sekaligus peserta didik dengan mudah dapat mencari jawaban pada web lain, sehingga hasil asesmen formatif yang dihasilkan belum mencerminkan hasil dari kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.

Seringkali juga asesmen berbentuk pilihan ganda, jawaban singkat, uraian dengan gaya klasik dianggap membosankan dan kurang menarik bagi peserta didik. *Quizizz* adalah platform digital yang populer digunakan untuk membuat kuis interaktif. *Quizizz* Mode Kertas hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Meskipun setiap peserta didik di SMPN 13 Madiun telah mendapatkan Chromebook dan memiliki akses internet penuh, terkadang penggunaan perangkat digital secara terus menerus dapat menimbulkan kejenuhan. Variasi dalam pelaksanaan asesmen formatif diperlukan agar pembelajaran tetap menarik dan menyenangkan.

Selain itu, asesmen formatif di SMPN 13 Madiun, khususnya pada mata pelajaran IPS, masih menghadapi beberapa tantangan, antara lain kurangnya ketrampilan sosial peserta didik dalam mengikuti asesmen formatif konvensional. Quizizz Mode Kertas hadir untuk menjadi solusi alternatif membentuk karakter peserta didik yang jujur, menghargai waktu dan fokus saat mengerjakan asesmen formatif pada mata pelajaran IPS khususnya. Penerapan Quizizz Mode Kertas pada pembelajaran IPS berdampak positif pada peserta didik yang cenderung belum memiliki kematangan dan kesiapan. Kesulitan guru dalam memberikan umpan balik yang efektif dan efisien serta membutuhkan waktu yang lama untuk mengoreksi dan menganalisis hasil asesmen formatif teratasi dengan Quizizz Mode Kertas.

Fenomena rendahnya ketrampilan sosial belajar ini terindikasi kuat di SMPN 13 Madiun, khususnya pada kelas 7E. Berdasarkan hasil pra-observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas 7, ditemukan bahwa peserta didik kelas 7E menunjukkan kurangnya ketrampilan sosial belajar selama proses pembelajaran. Ketika diberikan asesmen formatif dengan menggunakan soal pada Google Form seperti biasa, peserta didik cenderung tidak fokus. Lebih lanjut, dengan jumlah 18 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan, peserta didik laki-laki di kelas ini cenderung pasif dimana kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam konteks belajar, seperti kerja sama kurang tampak, kurangnya kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman, Kondisi ini mengindikasikan adanya kejenuhan atau ketertarikan yang minim terhadap metode pembelajaran konvensional yang

diterapkan, sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi aktif belajar mereka dalam mata pelajaran IPS.

Keterampilan sosial dalam proses pembelajaran adalah kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam konteks belajar, seperti kerja sama, komunikasi verbal dan non-verbal, empati, serta penyelesaian konflik. Keterampilan ini mencakup kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman, memahami dan mengelola emosi, serta bertindak secara bertanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama.

Ketika ketrampilan soaial rendah, peserta didik cenderung pasif, kurang berinteraksi, dan sulit menyerap materi pelajaran. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi masalah ini, salah satunya melalui pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media pembelajaran, terutama yang bersifat interaktif dan familiar bagi peserta didik, memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kembali minat dan semangat belajar untuk meningkatkan hasil belajar

Dalam konteks era digital saat ini, media game edukatif menawarkan solusi yang relevan untuk mengatasi masalah ketrampilan sosial belajar peserta didik. Game edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan partisipatif, sehingga peserta didik tidak merasa terbebani tetapi justru tertarik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk game edukatif yang dapat diterapkan adalah game kuis, yang memungkinkan peserta didik berkompetisi secara sehat sambil menguji pemahaman, tingkat

emosional dan kerjasama mereka. Berangkat dari permasalahan yang ditemukan di kelas VII E SMPN 13 Madiun, peneliti berinisiatif untuk mengimplementasikan media game edukatif bernama "Quizizz Mode Kertas" dalam pembelajaran IPS. Media ini diharapkan dapat untuk meningkatkan ketrampilan sosial dan hasil belajar peserta didik

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, beberapa masalah dapat diidentifikasi, adalah sebagai berikut.

- a. Rendahnya ketrampilan sosial siswa kelas VII SMPN 13 Kota Madiun
Khususnya di kelas 7E SMPN 13 Madiun, peserta didik menunjukkan perilaku kurang kondusif, tidak fokus, dan kurang partisipasi aktif selama pembelajaran IPS. Peserta didik laki-laki di kelas ini cenderung pasif dimana kemampuan individu untuk berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam konteks belajar, seperti kerja sama kurang tampak, kurangnya kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman..
- b. Keterbatasan Sumber Belajar dan Media Pendukung: Guru mengalami kendala dalam pembelajaran IPS karena media pembelajaran yang kurang interaktif. Guru lebih sering mengandalkan buku paket yang kemudian dirangkum oleh peserta didik, yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan , menjadi pasif dan sulit menyerap materi sehingga mempengaruhi hasil belajar.

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media Quizizz Mode Kertas pada siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun?
2. Apakah penerapan media Quizizz Mode Kertas dapat meningkatkan ketrampilan sosial siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun?
3. Apakah penerapan media Quizizz Mode Kertas dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun?

Pemecahan masalah utama yang diusulkan adalah dengan mengimplementasikan media game edukatif "Quizizz Mode Kertas" dalam pembelajaran IPS. Media ini diharapkan dapat:

- a. Menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih interaktif, partisipatif, dan menyenangkan melalui elemen gamifikasi (permainan).
- b. Menjembatani keterbatasan teknis (seperti tidak semua siswa memiliki gawai atau koneksi internet yang stabil) melalui Mode Kertas (Paper Mode).
- c. Memberikan umpan balik (feedback) secara instan kepada siswa mengenai pemahaman mereka, sekaligus memberikan data diagnostik cepat bagi guru.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media Quizizz Mode Kertas pada siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun
2. Untuk mengetahui peningkatan ketrampilan sosial siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa Kelas VII E SMPN 13 Kota Madiun

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan hasil belajar, proses belajar lebih menyenangkan.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mendapat alternatif media mengajar yang inovatif (khususnya untuk *low-tech environment*), meningkatkan profesionalisme.

3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran di SMPN 13 Kota Madiun.

4. Bagi UNIPMA

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan reputasi akademik dan kontribusi penelitian fakultas di bidang keilmuan terkait.

Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian sejenis

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari ambiguitas dan menyamakan persepsi, beberapa istilah penting dalam penelitian ini didefinisikan sebagai berikut.

1. Ketrampilan Sosial

Ketrampilan Sosial adalah kemampuan seseorang untuk menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, dalam hal ini kerja sama tim diukur menggunakan lembar observasi peserta didik selama pembelajaran IPS.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan ini dapat bersifat kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan). Dalam hal ini hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPS yang diukur menggunakan tes obyektif di akhir setiap siklus

3. Quizizz Mode Kertas

Fitur inovatif dari platform kuis interaktif Quizizz yang dirancang untuk memungkinkan pembelajaran dan evaluasi yang menarik bahkan di lingkungan dengan keterbatasan perangkat digital atau akses internet. Ini adalah solusi yang memadukan pengalaman belajar digital dengan interaksi fisik.

4. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mata pelajaran inti di jenjang SMP yang bertujuan untuk membentuk individu yang beriman, berakhlak mulia, cakap, mandiri, dan bertanggung jawab, serta menanamkan cinta dan kebanggaan terhadap seni budaya bangsa dan memahami dinamika masyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Sadiman (2014), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam konteks pembelajaran IPS, media berfungsi sebagai jembatan untuk menghadirkan realitas sosial yang kompleks ke dalam ruang kelas. Sebagaimana diidentifikasi dalam Latar Belakang, penggunaan media yang monoton (seperti buku paket dan video rangkuman) dapat menurunkan minat dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan media inovatif yang bersifat interaktif dan partisipatif.

Quizizz adalah sebuah platform asesmen formatif dan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital mereka