

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan nasional menjadi kebutuhan pokok yang harus diperhatikan terutama dalam sektor pembangunan bangsa. Karena bangsa yang maju itu dipengaruhi oleh kualitas pendidikan yang baik. Oleh sebab itu, bangsa yang dikatakan berhasil apabila bangsa itu dapat memberikan sumber daya manusia yang berkualitas pula.

Pentingnya pendidikan dalam mencetak sumber daya manusia yang berkualitas, membutuhkan sistem pendidikan yang bagus. Sedangkan untuk mencapai hal tersebut diperlukan adanya perubahan. Perubahan sistem pendidikan dapat dilihat melalui penggunaan kurikulum sebagai acuan dalam pengembangannya. Pergantian kurikulum ini dilakukan guna mewujudkan visi Indonesia agar tercapai secara maksimal.

Pendidikan yaitu proses mempengaruhi.<sup>1</sup> Maksud kata mempengaruhi, adalah apabila individu dapat memposisikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya karena dibekali aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang memadai. Sehingga aspek-aspek tersebut akan berguna untuk memberikan perubahan dalam dirinya agar bisa bertahan dalam hidup di lingkungan masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan memiliki peran besar sebagai pembangun jati diri peserta didik agar bisa menyeimbangkan diri untuk menghadapi perubahan dunia.

Menurut “Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Pendidikan pada Bab II Pasal 3, pendidikan nasional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Pengembangan kemampuan bertujuan untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 3.

demokratis serta bertanggung jawab.”<sup>2</sup> Kemampuan inilah yang akan membuat siswa dalam berkomunikasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Laju pendidikan akan senantiasa tumbuh dan berkembang. Untuk mengimbangi laju pendidikan itu diperlukan peran penting dari guru dan siswa agar kegiatan pembelajaran tersebut dapat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Maka dari itu, guru yang notabennya sebagai pengajar dan pendidik harus bisa menguasai kondisi kelas sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.<sup>3</sup> Dengan kondisi belajar tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat berhasil apabila ditinjau dari segi hasil belajar siswa yang memperoleh peningkatan setelah diberi umpan balik oleh guru.

Hasil belajar yaitu hasil yang harus menjadi hak siswa selepas menerima pengalaman belajar. Benyamin Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain salah satunya adalah kognitif.<sup>4</sup> Sedangkan hasil belajar kognitif adalah kemampuan yang berasal dari seberapa besar siswa memahami sesuatu. Melalui kemampuan kognitif, siswa bisa meningkatkan tingkat intelegensinya terhadap pemahaman dan penguasaan materi pada pelajaran tertentu. Misalnya pada Mata Pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

IPA menjadi salah satu Mata Pelajaran yang wajib di tingkat SD/MI. Mempelajari IPA sangatlah berguna untuk mengetahui keadaan alam sekitar beserta fenomenanya.<sup>5</sup> Sama halnya dengan teori Trianto yang menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran IPA salah satunya yaitu memberi pengetahuan kepada siswa terkait bagaimana bersikap dan memposisikan diri ditempat hidup dengan alam sekitar.<sup>6</sup> Bagi anak usia

---

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia, “Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,” (8 Juli 2003).

<sup>3</sup> Nursalim, *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018), hlm. 118.

<sup>4</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 130.

<sup>5</sup> Siti Rohmawati, dkk, “Penerapan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPA di MTS Putri Nurul Masyithoh Lumajang”, *JKTP Vol. 1 No. 3*, 2018, hlm. 207.

<sup>6</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 99.

SD/MI mempelajari IPA merupakan suatu hal yang sangat membosankan. Hal ini dikarenakan bahan materi IPA identik dengan banyaknya hafalan yang harus dikuasai siswa. *Mindset* atau pola pikir siswa yang tidak suka dengan Mata Pelajaran IPA menjadi tantangan bagi pendidik untuk bisa menarik perhatian siswa dalam menyukai pembelajaran IPA.<sup>7</sup> Dapat disimpulkan, bahwa mempelajari IPA sama saja belajar bagaimana bersikap dan memposisikan diri untuk mengetahui keadaan alam sekitar beserta fenomena yang ada. Dalam mempelajari IPA, peran seorang guru sangatlah dibutuhkan. Karena guru memiliki peran penting untuk ikut kontribusi dalam proses terjadinya pembelajaran yang berkualitas.

Guru dianggap sebagai peran yang menjadi tolak ukur keberhasilan pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya, seorang pendidik harus cakup untuk bisa menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan di kelas. Adapun hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk mewujudkan kegiatan belajar dan mengajar agar bisa berjalan dengan baik dan hasil belajar dapat tercapai sesuai yang diharapkan, diperlukan beberapa terobosan. Salah satunya yaitu penggunaan media di ruang lingkup pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa serta membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam menyerap bahan dan materi pembelajaran.<sup>8</sup> Guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mewujudkan suasana kondusif serta interaktif dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media dapat diberikan ketika guru ingin menilai sejauh mana tingkat penguasaan materi oleh siswa. Dengan kata lain, media dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi siswa seperti media *paper test*. Pengertian dari *paper test* sendiri adalah tes tertulis yang menggunakan media kertas sebagai alat bantu dalam menyediakan soal maupun

---

<sup>7</sup> Siti Rohmawati, dkk, “Penerapan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPA di MTS Putri Nurul Masyithoh Lumajang”, hlm. 207.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada 2017), hlm. 10.

menjawab soal tersebut.<sup>9</sup> Dapat disimpulkan bahwa *paper test* ini dilaksanakan melalui tes tertulis dan cara menjawabnya pun juga harus tertulis dalam lembaran kertas.

Media *paper test* adalah media berbasis kertas yang dapat digunakan sebagai alat ukur siswa. Namun, selain media *paper test*, guru juga dapat menginovasi pembelajaran seperti memanfaatkan teknologi yang telah ada di dunia pendidikan. Salah satunya yang bisa berguna dalam proses belajar mengajar yaitu handphone atau *smartphone*.

Penggunaan teknologi berupa telepon pintar dalam proses pembelajaran tidak selamanya berdampak buruk bagi siswa. Guru yang memiliki inovasi dan daya kreativitas bisa mengembangkan teknologi tersebut dengan pemanfaatan *game* edukasi. Tujuannya siswa akan termotivasi belajar dan lebih mudah paham materi karena *game* edukasi dipadukan dengan butir-butir pertanyaan sebagai bahan evaluasi agar pembelajaran lebih menarik. Sehubungan dengan itu, Henry dalam bukunya yang berjudul “Cerdas dengan *Game*” menjelaskan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif seperti kesenangan dan memberikan latihan berupa pemecahan masalah maupun logika bagi peserta didik.<sup>10</sup> Berdasarkan teori Henry, penggunaan *game* edukasi merupakan salah satu terobosan yang dapat memberikan manfaat berupa kesenangan dalam belajar. Salah satu *game* edukasi yang bersifat kesenangan ini dan bisa bermanfaat dalam proses pembelajaran yaitu Quizizz.

Aplikasi Quizizz adalah media berbasis online yang bisa mengajak siswa ke dalam ruang bermain ketika menjawab soal yang telah dibuat oleh guru. Quizizz berisi karakter permainan layaknya meme, avatar, tema, dan instrumen lagu yang membuat siswa merasa senang saat proses pengerjaan kuis.<sup>11</sup> Tak hanya membuat siswa terhibur,

---

<sup>9</sup> Mirna Santi, Skripsi: “*Analisis Implementasi Ujian Nasional Berbasis Kertas (Paper Based Test) dengan Ujian Berbasis Komputer (Computer Based Test)*”, (Banda Aceh: UIN Ar Raniry Darussalam Banda Aceh, 2018), hlm. 20.

<sup>10</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2010), hlm. 53.

<sup>11</sup> Fang Zhao, “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom”, *International Journal of Higher Education*, Vol. 8, No 1, 2019, hlm. 37.

Quizizz juga memberikan peringkat kepada siswa saat benar menjawab butir pertanyaan. Akibatnya siswa termotivasi untuk mendapatkan nilai tinggi dan menang diposisi pertama.<sup>12</sup> Sedangkan keuntungan yang diterima oleh guru adalah laporan hasil benar salahnya siswa dalam menjawab kuis akan terekap bila guru mengunduhnya dalam bentuk *excel*. Keunggulan tersebut justru memudahkan guru dalam menilai kinerja siswa saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan di kelas.<sup>13</sup> Tersedianya Quizizz akan memberikan kontribusi bagi siswa untuk bersemangat menjawab soal sehingga hasil belajar yang diraih menjadi lebih baik.

Berdasarkan penuturan guru kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus diperoleh informasi bahwa nilai pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya pada ranah kognitif siswa kelas V masih terdapat beberapa siswa yang memiliki hasil di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu sebesar 70. Perolehan nilai yang masih berada di bawah KKM tersebut sebagian besar berasal dari penggunaan media konvensional berupa media *paper test*.

Permasalahan lainnya yang timbul di kelas adalah ketika pengerjaan tes, siswa merasa bosan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Hal tersebut yang mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa. Sebagai seorang guru perlu adanya tindakan langsung untuk bisa mengoptimalkan hasil belajar siswanya. Maka dari itu, guru menginovasi pada salah satu pembelajaran saat materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan dengan memanfaatkan media *game* edukasi Quizizz.<sup>14</sup>

Quizizz merupakan media *game* edukasi berupa platform yang berisi pertanyaan-pertanyaan kuis. Tak hanya itu, siswa bisa mengerjakan soal layaknya bermain *game*

---

<sup>12</sup> Tamilarasu Rajendran, dkk., "Pupils' Motivation and Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza", *International Journal of Scientific and Research Publications*, Vol. 9, No. 1, 2019, hlm. 222.

<sup>13</sup> Mutia Dewi Kinanti dan Mas Subagio, "Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar", *JPGSD Vol. 8 No. 3*, 2020, hlm. 3.

<sup>14</sup> Malikhatin, *selaku Guru mata pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus*. (22 September 2020).

sehingga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dalam mendapatkan hasil belajar yang baik. Bahkan setelah siswa mengerjakan kuis, nantinya hasil kerja siswa itu sudah dirangking melalui papan peringkat di aplikasi Quizizz.<sup>15</sup> Penggunaan media Quizizz ini peneliti nilai sangatlah efektif karena bisa dijadikan sebuah inovasi baru dalam pelaksanaan ulangan yang semula menggunakan kertas (*paper test*) lalu diinovasi dengan media *game* edukasi Quizizz yang mana bisa menarik minat siswa untuk bisa memperbaiki hasil belajar kognitifnya.

Penelitian yang relevan dan mendukung penelitian ini adalah hasil riset dari Fatmawati pada tahun 2021 dengan judul “Perbandingan Alat Penilaian Quizizz dengan Alat Penilaian *Paper Test* terhadap Hasil Belajar Siswa”.<sup>16</sup> Temuan riset ini menyatakan bahwa secara hasil rata-rata kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Riset ini juga menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar biologi siswa yang menggunakan alat penilaian Quizizz dengan yang menggunakan alat penilaian *paper test*.

Berdasarkan permasalahan di atas dan hasil dukungan riset yang relevan, maka peneliti tertarik melakukan riset untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif dengan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul “**Studi Komparasi Media *Game* Edukasi Quizizz dan Media *Paper Test* terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus**”.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media *game* edukasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPA di kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus?

---

<sup>15</sup> Tamilarasu Rajendran, dkk., “Pupils’ Motivation and Perceptions Towards Learning English Using Quizvaganza”, hlm. 222.

<sup>16</sup> Fatmawati, Skripsi: “Perbandingan Alat Penilaian Quizizz dengan Alat Penilaian *Paper Test* terhadap Hasil Belajar Siswa”, (Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2021), hlm. 55.

2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa menggunakan media *paper test* di kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus?
3. Bagaimana perbedaan antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus?

### C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan *game* edukasi Quizizz pada Mata Pelajaran IPA di kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan media *paper test* pada Mata Pelajaran IPA di kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus.
3. Mengetahui perbedaan antara penggunaan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI Maslakul Falah Klaling Kudus

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Bagian manfaat teori sebagai bukti bahwa media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test* memiliki perbedaan hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas V MI.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi sekolah

Riset ini dijadikan inovasi baru untuk MI terkait penggunaan media *game* edukasi Quizizz yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
  - b. Bagi guru

Riset ini bisa memberikan pengalaman bagi pendidik untuk berinovasi dalam mengembangkan media dengan mengintegrasikan teknologi canggih yang telah tersedia.
  - c. Bagi siswa

Riset ini memberikan motivasi bagi peserta didik khususnya kelas V agar bisa meningkatkan hasil

belajar kognitif dengan menggunakan media *game* edukasi Quizizz dan media *paper test*.

## E. Sistematika Penulisan

### 1. Bagian muka

Bagian ini meliputi *cover* judul, lembar pengesahan, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi Arab-Latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

### 2. Bagian isi

#### Bab I : Pendahuluan

Bab I terdiri dari latar belakang permasalahan yang ada, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### Bab II : Landasan teori

Bab II terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.

#### Bab III : Metode penelitian

Bab III terdiri dari jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, populasi dan sampel, identifikasi variabel, definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan

Bab IV meliputi gambaran umum obyek penelitian, deskripsi hasil data penelitian, serta analisis data dan pembahasan.

#### Bab V : Penutup meliputi simpulan dan saran.

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir meliputi daftar pustaka, lampiran, foto-foto dokumentasi, dan daftar riwayat hidup.