

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pengajaran yang dijalankan di lembaga pendidikan masih kurang memiliki variasi dalam pelaksanaannya. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode biasa dan tidak memberikan perhatian lebih pada bidang pemahaman siswa mengenai materi yang dijelaskan. Permasalahan pada saat aktivitas pembelajaran yang sering dihadapi guru khususnya di pendidikan dasar adalah ketika aktivitas pembelajaran sedang berlangsung, siswa tidak aktif memberikan respon terhadap materi yang disampaikan, minimnya sikap tanggung jawab siswa yang dibuktikan dengan sedikitnya siswa yang mengumpulkan tugas yang diberikan dan siswa kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh gurunya serta kebanyakan model pembelajaran siswa diposisikan sebagai objek yang banyak menulis dan membaca sehingga materi pelajaran berubah menjadi materi yang mesti dihafalkan bukan dipahami. Sejauh ini di dalam dunia pendidikan siswa masih menjadi objek utama pasif dan guru berperan sebagai satu-satunya sumber ilmu yang mesti diperatikan dengan seksama. Mestinya siswa saat ini mampu mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber. Namun, posisi guru masih memegang peranan utama dan penting karena menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan aktivitas pembelajaran.¹ Bentuk interaksi peserta didik bisa dilaksanakan dengan memanfaatkan media dan metode dan dengan semua kemampuan yang dimiliki peserta didik akan berinteraksi secara aktif dalam aktivitas pembelajaran. media yang ditunjukkan memiliki fungsi untuk memberikan pengetahuan yang lebih jelas, mempermudah siswa dalam memahami, memberikan motivasi pada siswa, dan meningkatkan daya ingat siswa dalam aktivitas belajar mengajar.

UU RI Nomor 20 Tahun 2003 atau dikenal dengan UU Sisdiknas dalam pasal 40 menjelaskan bahwasannya guru dan tenaga kependidikan berkewajiban memberikan suasana

¹ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Internusa, 2002), 1.

pembelajaran yang dialogis, dinamis, kreatif, menyenangkan dan bermakna.² Hal ini juga sudah jelas dinyatakan dalam Permendikbud RI Nomor 22 Tahun 2016 yang bunyinya media pembelajaran ialah alat bantu aktivitas belajar mengajar dalam mentransfer materi pembelajaran.³

Proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan sangat membutuhkan adanya media pembelajaran karena memiliki peranan yang sangat penting yaitu menjadi penunjang keberhasilan aktivitas belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran ialah sarana atau alat yang membantu guru dalam mentransfer materi pelajaran kepada siswa agar mudah dirangsang.⁴ Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu teknologi dan ilmu pengetahuan di era revolusi industri 4.0 merubah kehidupan manusia secara signifikan khususnya guru dan peserta didik. Agar manusia tidak ketinggalan dengan kemajuan dan perkembangan teknologi, maka diperlukan adaptasi yang berkenaan dengan faktor pembelajaran di lembaga pendidikan. Perkembangan teknologi sudah terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa di terapkan di sekolah.

Seiring berkembangnya zaman penggunaan teknologi di dalam dunia pendidikan akan selalu berkembang dan tumbuh. Media sudah eksis sejak masa Nabi Sulaiman dimana media ini digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi sesuai dengan Q.S An-Naml ayat 27-30.

أَذْهَبَ بِكَيْتِي هَذَا فَأَلْقَهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ~ قُلْتُ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُؤُا إِنِّي أَنفِي
إِلَيْكُمْ كِتَابٌ مِنِّي كَرِيمٌ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya : “Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan. Berkata ia (Balqis): Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan surat

² Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Pasal 40

³ Permendikbud, “Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah”.

⁴ Sapriyah, Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Serang Indonesia*, Vol. 2, No. 1. (2019), 470.

itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)nya: Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyanyang.” (QS. An-Naml ayat 27-30).⁵

Tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan menjelaskan bahwa menggunakan media untuk menyampaikan materi pelajaran mestilah di sertai dengan penggunaan bahasa yang santun dan bermuatan positif yang menjadi sarana penyampaian pesan pembelajaran dan ketika pendidik memberikan jawaban mestilah disertai dengan jawaban logis yang mampu diterima oleh siswa. sedangkan, *Tafsir Jalalain* menyatakan pula bahwa penggunaan burung Hud-Hud pada masa Nabi Sulaiman sebagai sarana penyampai pesan kepada Ratu Balqis bisa menjadikan komunikasi menjadi lebih efisien dan efektif. Melalui hal ini, bisa disimpulkan bahwa menggunakan media bisa melancarkan komunikasi dan dapat sarana media pembelajaran dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.⁶

Menurut peneliti dalam memahami kedua tafsir di atas menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu melancarkan pembelajaran tersebut karena media pembelajaran adalah sarana dalam menyampaikan materi agar siswa berminat dalam mempelajari materi tersebut. Dalam masa pandemi saat ini media bisa memberikan pengaruh pada minat belajar siswa sehingga siswa merasa ingin selalu mengikuti apa yang di jelaskan dengan media tersebut. Dalam hal ini terdapat suatu media pembelajaran yang mampu mengikuti perkembangan teknologi dan pengetahuan yang dipilih peneliti ialah aplikasi *Quizizz*.

Sebagai media pembelajaran dengan basis digital, *Quizizz* diupayakan mampu memberikan bantuan kepada pendidik dalam meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Quizizz* disusun untuk

⁵ M. Ramli, Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits, *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, No. 23. (2015),144-145.

⁶ M. Ramli, Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits, *Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13, No. 23. (2015), 146-147.

mengaktifkan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas supaya tidak memunculkan rasa bosan dalam diri siswa ketika mengikuti aktivitas belajar mengajar. Aplikasi game edukasi *Quizizz* ini mempunyai keunggulan yaitu koleksi kuis yang diberikan dalam *Quizizz* mempunyai waktu yang terbatas. Keterbatasan waktu ini menuntut siswa agar selalu berpikir dengan cepat dan tepat ketika mengerjakan *Quizizz* yang diberikan. Melalui *Quizizz*, guru dan siswa tetap bisa menjalankan aktivitas pembelajaran walaupun dilaksanakan secara daring. Pendidik bisa melaksanakan pembelajaran dengan menyampaikan tugas dan materi pelajaran dengan memanfaatkan *Quizizz* sehingga pendidik tetap bisa mengontrol peserta didik walaupun tidak datang ke sekolah. sedangkan peserta didik bisa mengerjakan tugas dan belajar tanpa ada halangan.⁷

Game edukasi *Quizizz* ini bisa di akses di *website* menggunakan laptop ataupun *smartphone* dan dapat di gunakan dimanapun berada. Di dalam *Quizizz* terdapat materi yang didesain menjadi pertanyaan yang menarik, menyenangkan, dan aktif. *Quizizz* juga bisa menampilkan statistik dan data hasil belajar siswa secara real time. *Quizizz* tidak hanya bisa dilakukan sambil belajar didalam kelas tapi juga bisa dibuat untuk PR. Sehingga, bisa dijalankan kapanpun dan dimanapun oleh siswa namun tidak melebihi batasan waktu yang sudah ditentukan.⁸

Berdasarkan penelitian Agung Setiawan berjudul “Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang” menjelaskan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* bisa memberikan peningkatan pada hasil belajar siswa pada

⁷ Yosela Alvi Kusuma, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Online dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press, 2020), 3.

⁸ Yosela Alvi Kusuma, *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Online dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Press, 2020), 4.

materi Matematika dengan bantuan metode determinan dan eliminasi pada materi sistem persamaan linier tiga variabel.⁹

Melalui hasil wawancara peneliti pada hari Sabtu, 27 Februari 2021 dengan salah satu guru MI Datuk Singaraja yaitu ibu Sofi Widdi Astutik selaku pengajar materi pelajaran Bahasa Inggris di kelas V mengatakan bahwasannya lingkungan belajar sangat bermanfaat dalam aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan di dalam ataupun di luar kelas. Pasalnya, aktivitas belajar mengajar di sekolah akan selalu berkembang khususnya bila memanfaatkan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang. Di tengah pandemi covid-19 proses pembelajaran dan evaluasi tetap dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Evaluasi masih bisa dilakukan meskipun terhalang jarak, karena saat ini tidak sedikit aplikasi yang dipakai oleh setiap guru untuk menyampaikan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan aplikasi online ialah Quizizz. Game edukasi ini belum banyak di ketahui pendidik meskipun sudah ada namun masih banyak yang belum tau tentang pemanfaatannya. Game edukasi *Quizizz* ini hanya di terapkan di kelas V dimana kelas tersebut sebagian peserta didiknya sudah memegang smartphone sendiri tetapi tetap masih dalam pengawasan orang tua. Aplikasi *Quizizz* ini sendiri sudah di terapkan di pertengahan pandemi covid-19 dan digunakan tepatnya pada bulan Oktober 2020 yang sedang meningkat dan berakibat pada pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan banyak pertimbangan oleh pihak sekolah.

Melalui observasi pendahuluan pada Sabtu, 27 Februari 2021 memperlihatkan bahwasannya penggunaan media berbasis digital yaitu aplikasi *Quizizz* ini karena minat belajar siswa yang rendah pada materi pelajaran Bahasa Inggris. Sebelum diterapkan pembelajaran menggunakan game edukasi *Quizizz* ini proses kegiatan belajar mengajar terlihat bahwasannya 60% peserta didik *slow respon*, kurang aktif terhadap informasi yang diberikan guru, minimnya sikap tanggung jawab sehingga berdampak pada nilai peserta didik. Dampak permasalahan ini

⁹ Agung Setiawan, Implementasi Media Game *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA NEGERI 15 SEMARANG, *Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS* (2019), 167-173.

ialah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris sebelum menggunakan game edukasi *Quizizz* secara bersama-sama belum bisa memenuhi standar nilai rata-rata yaitu 65 yang menjadi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).¹⁰ Terdapat berbagai faktor yang menjadi penyebab utama munculnya masalah dalam kegiatan belajar mengajar yaitu: 1) minimnya kreativitas dan inovasi guru dalam merangkum materi pelajaran, 2) kurang tertariknya siswa pada materi yang disampaikan oleh guru dan monotonnya sumber atau bahan pelajaran. Oleh karena itu dengan adanya penggunaan aplikasi *Quizizz* ini diharapkan siswa bisa memanfaatkan penggunaan *smartphone* dengan benar dan baik, meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keefektifan siswa. Melalui aplikasi ini diharapkan memberikan kemudahan kepada siswa ketika memahami materi pelajaran Bahasa Inggris dan memotivasi siswa dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar dan kepuasan belajar siswa.

B. Fokus Penelitian

Deskripsi latar belakang permasalahan yang sudah disampaikan, memerlukan fokus penelitian dimana pada penelitian ini fokus penelitiannya ialah guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Datuk Singaraja Kerso Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara Tahun ajaran 2020/2021.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan atau cara penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Datuk Singaraja pada mata pelajaran Bahasa Inggris ?
2. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar ?

¹⁰ Wawancara dengan Narasumber pada 27 Februari 2021 di MI Datuk Singaraja Kerso Kedung Jepara

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan atau cara penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui faktor apa yang menjadi penghambat dan faktor pendukung pada penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

Ada berbagai kemanfaatan yang didapatkan setelah penelitian ini dilaksanakan dimana manfaat ini bisa dikategorisasikan kedalam beberapa hal yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sumbangsih ilmu pengetahuan dan teknologi bidang pendidikan. Di samping itu, bisa dijadikan sebagai bahan ajar yang berkelanjutan untuk siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Sebagai pengembangan media pembelajaran
- 2) Memahami peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran Bahasa Inggris dengan memakai media aplikasi *Quizizz*.

b. Bagi peserta didik

- 1) Bisa memanfaatkan *smartphone* dengan hal yang positif khususnya untuk belajar.
- 2) Bisa mencapai hasil belajar sesuai yang diinginkan dengan adanya media pembelajaran berbasis teknologi

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terdiri atas lima bab, dan pada setiap bab terbagi menjadi beberapa sub bab. Adapun garis besar sistematika penulisan skripsi ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal terdiri atas: halaman sampul, halaman judul, pengesahan Majelis Penguji Ujian Munaqosah, pernyataan keaslian Skripsi, abstrak, motto, persembahan, pedoman transliterasi arab0latin, kata pengantar, daftar isi.

2. Bagian Inti

Pada bagian inti terdiri atas bab satu, bab dua, bab tiga.

Bab satu adalah pendahuluan, yang meliputi lima sub bab antara lain: sub bab latar belakang masalah, sub bab rumusan masalah, sub bab tujuan penelitian, sub bab manfaat penelitian, dan sub bab sistematika penulisan skripsi.

Bab kedua adalah kerangka teori, yang meliputi beberapa sub bab antara lain: sub bab pertama pengertian aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris, penerapan atau cara menggunakan aplikasi *Quizizz*, faktor penghambat dan pendukung selama pembelajaran terlaksana, sub bab kedua penelitian terdahulu, dan sub bab ketiga kerangka berfikir.

Bab tiga adalah metode penelitian meliputi tujuh sub bab antara lain: jenis dan pendekatan. Setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik analisis data.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri atas daftar pustaka, daftar riwayat pendidikan, dan lampiran-lampiran”.