

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Adanya pandemi Covid-19 yang melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data dari worldmeters.info tanggal 4 April 2021 tercatat sudah ada 131.47.619 kasus Covid-19 di seluruh dunia, dengan kasus aktif 22.762.626 dan 2.858.867. Kondisi pandemi Covid-19 telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu cara untuk memutus mata rantai penularan virus tersebut, banyak pembatasan yang dilakukan oleh pemerintah, termasuk pemerintah Indonesia. Pendidikan anak sekolah dasar adalah salah satu sektor yang sangat terdampak kondisi pandemi ini. Sampai saat ini, kemendikbud masih belum mengizinkan pemerintah daerah di selain zona kuning dan hijau untuk membuka sekolah. Pendidikan formal yang awalnya dilakukan secara langsung di sekolah dengan tatap muka menjadi terkendala karena pandemi ini.

Pemerintah dalam dunia pendidikan terpaksa meliburkan sekolah tatap muka dan dialihkan melalui pengaturan Belajar dari Rumah (BDR) sebagaimana tercantum dalam Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) yang diperkuat dengan SE Sekjen Nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid 19. Sebagai ASN, guru pada usaha menyelesaikan proses pembelajaran perlu dilakukan secara *online* atau dalam jaringan (daring).¹

Pembelajaran daring dapat dilaksanakan dari rumah masing-masing tanpa harus berinteraksi tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring diinginkan dapat menolong mengatasi permasalahan yang terjadi dalam bidang pendidikan selama masa pandemi. Pembelajaran dalam jaringan yang tidak melaksanakan tatap muka secara langsung tentu memiliki berbagai macam tantangan. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah fokus peserta didik pada pembelajaran berkurang karena tidak melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung. Selain itu waktu pada pembelajaran dalam jaringan juga sangat cepat sehingga keseluruhan

¹ Asrilia Kurniasari dkk, *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, “Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) Selama Pandemi Covid-19”, Vol 6, No 3, September 2020, hlm 1. diakses pada 4 Mei 2021, <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>.

kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan awal inti dan akhir menjadi terlupakan.

Pembelajaran jarak jauh dapat dikatakan tidak cukup baik apabila dibandingkan dengan pembelajaran secara luring atau tatap muka secara langsung. Metode tatap muka masih dipandang lebih baik dibanding pembelajaran dalam jaringan karena materi pelajaran yang akan lebih mudah dipahami serta lebih gampang dalam melaksanakan interaksi dengan pendidik. Meskipun pembelajaran daring juga mempunyai beberapa keistimewaan, seperti efisien dan elastis dalam waktu, keringanan dalam mengumpulkan tugas, dan keterbukaan nilai.² Pada pembelajaran online sangat dibutuhkan pembelajaran konvensional untuk memberikan timbal balik antara pengajar dan peserta didiknya. Agar saling menyempurnakan antara pembelajaran dalam jaringan dengan pembelajaran langsung, hadir model Blended Learning atau pembelajaran campuran sebagai jawaban untuk mengatasi kekurangan dari pembelajaran daring. Blended learning adalah integrasi dari dua model pembelajaran yang terpisah secara historis yakni sistem pembelajaran langsung dan sistem pembelajaran dalam jaringan dengan memberatkan peran pusat TIK dalam model pembelajarannya. Blended learning oleh para ahli dipandang sanggup menjadi penghubung tuntutan kemajuan sistem informasi yang berkembang sangat cepat dan tuntutan untuk mempertahankan nilai-nilai luhur atau karakter bangsa.

Blended learning merupakan jawaban dari kekurangan-kekurangan pembelajaran daring karena mengkombinasikan daring dan pembelajaran langsung. Pembelajaran daring terdiri atas media yang dilengkapi dengan alat pengawas yang digunakan oleh pemakai (user) sehingga pemakai (user) dapat membuka adapun media offline tidak dilengkapi dengan alat pengawas yang dapat digunakan oleh pemakai (user) yang tidak perlu terhubung dengan jaringan internet.³ Perlu adanya peningkatan kemampuan halus dan kemampuan keras peserta didik agar memiliki daya saing yang

² Tabah Heri Setiawan dan Aden, *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, "Efektivitas Penerapan Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology Di Masa Pandemi Covid-19", Volume 3, No. 5, September 2020, hlm 494-495, diakses pada pukul 14.22 4 Mei 2021. <http://scholar.google.com>

³ Walib Abdullah, *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, "Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran", Volume 7, Nomor 1, Juli 2018, hlm 858. Diakses pada pukul 14.47 4 Mei 2021. <http://ejournal.kopertais4.or.id>

tinggi pada masa milenial ini. Guna mengembangkan kemampuan akademik siswa, penggunaan model blended learning dengan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis internet. Quizizz adalah salah satu contoh media pembelajaran yang dapat dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi di bidang pendidikan.⁴

Media Quizizz adalah salah satu aplikasi dengan game interaktif berbasis android. Quizizz memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Pemanfaatan Quizizz dapat membantu pengajar dalam melakukan penilaian tidak terbatas ruang dan waktu. Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran dapat memanfaatkan media Quizizz yang terdapat serangkaian pertanyaan untuk menambah keaktifan, kecakapan, ketetapan serta fokus peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan.

Biqrotul Azizah, pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik”. Mengemukakan hasil penelitiannya bahwa pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Quizizz berjalan dengan lancar terlihat dari pernyataan siswa dalam pengisian kuesioner yang rata-rata skor yang tinggi. Yang berarti pemanfaatan Quizizz dapat membantu siswa belajar di kelas dengan perasaan suka cita.

Yoselia Alvi Kusuma, pada penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energy Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. Mengemukakan Hasil dari penelitiannya adalah (1) kuesioner respon peserta didik penggunaan media Quizizz pada kegiatan penutup pembelajaran daring fisika materi usaha dan energy sudah berjalan efektif dengan jumlah siswa yang masuk kategori sangat baik 56,50% dan siswa yang masuk kategori baik 4,50%; (2) hasil ulangan yang dilakukan oleh peserta didik menghasilkan persentase ketuntasan sebesar 91,30% dan sudah melebihi 75% dari jumlah peserta didik sehingga sudah dinyatakan efektif.

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media Quizizz dapat membantu keefektivan proses belajar mengajar serta penyampaian pesan isi pembelajaran. Media Quizizz bisa

⁴ Talkah, *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, “Efektivitas Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi *Quizizz* Di Tengah Pandemi Covid-19”, Volume 17 Nomor 1 Maret 2021 Hlm 28. Diakses pada pukul 11.32 5 April 2021. <https://jurnal.staidagresik.ac.id>

meningkatkan kemampuan akademis, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan pengartian data dan mendapatkan informasi.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Mayong adalah salah satu sekolah yang menggunakan sistem pembelajaran *blended learning*. Dimana proses pembelajarannya terdiri dari pembelajaran langsung dan daring. Berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini dengan adanya pandemi covid-19 menyebabkan pembelajaran kurang efektif karena penggunaan media pengajaran yang kurang interaktif dan tidak menyenangkan sehingga peserta menjadi kurang minat dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, cara yang tepat untuk melaksanakan proses belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan, penulis tertarik untuk menggunakan suatu media pembelajaran yang bisa membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan aktif yaitu media Quizizz, dengan adanya media Quizizz diinginkan dapat membantu peserta didik memahami suatu materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Pembelajaran Daring Blended Learning Dengan Media Quizizz Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDIT Al-Anwar Mayong Jepara Tahun Pelajaran 2021/2022.”**

B. Fokus penelitian

Fokus penelitian ini merupakan batasan peneliti untuk di tetapkan dan dijadikan titik fokus pelaksanaan penelitian pada :

Actor, adapun subjek yang terlibat di dalam penelitian ini adalah guru kelas dan peserta didik kelas VI. Dimana guru kelas dan peserta didik menjadi penentu untuk keberhasilan proses pembelajaran di kelas VI. Dalam penelitian ini harus melibatkan guru kelas dan peserta didik tentang bagaimana efektivitas pembelajaran daring *blended learning* dengan media *quizziz* di SDIT Al-Anwar Mayong Jepara.

Act, pada penelitian ini aktivitas yang terjadi adalah adanya interaksi antara pendidik dan siswa melalui media Quizizz dan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Place, tempat penelitian ini yaitu di SDIT Al-Anwar Mayong Jepara tentang efektivitas pembelajaran daring *blended learning* dengan media Quizizz pada masa pandemi covid-19 di SDIT Al-Anwar Mayong Jepara tahun pelajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah. Maka terdapat rumusan masalah yang didapat oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran daring blanded learning di SDIT Al-Anwar Mayong tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana pembelajaran daring blanded learning dengan media Quizizz di SDIT Al-Anwar Mayong tahun pelajaran 2021/2022?
3. Bagaimana efektivitas pembelajaran daring blanded learning dengan media Quizizz di SDIT Al-Anwar Mayong tahun pelajaran 2021/2022?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka penelitian ini diadakan dengan maksud tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pembelajaran daring blanded learning di SDIT Al-Anwar Mayong tahun pelajaran 2021/2022.
2. Untuk mengetahui pembelajaran daring blanded learning dengan media Quizizz di SDIT Al-Anwar Mayong tahun pelajaran 2021/2022.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring blanded learning dengan media Quizizz di SDIT Al-Anwar Mayong tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini, peneliti berharap terdapat manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan mengenai efektivitas pembelajaran daring blanded learning dengan media Quizizz.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti
Adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman dan wawasan yang banyak dengan melakukan penelitian secara langsung mengenai efektivitas pembelajaran daring blanded learning dengan media Quizizz dalam kajian pembelajaran.
 - b. Bagi peserta didik
Adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dalam jaringan dengan efektif,

dan diharapkan membantu siswa dalam mendapatkan pemahaman dan konsentrasi dalam pendalaman materi pada kegiatan evaluasi.

c. Bagi orang tua

Adanya penelitian ini, orang tua diharapkan menjadi masukan agar dapat mendampingi dan memberikan arahan kepada anak dengan adanya pembelajaran daring dengan pemanfaatan media komunikasi dan informasi.

d. Bagi guru

Adanya penelitian ini guru diharapkan dapat memaksimalkan pembelajaran daring secara kreatif dan interaktif melalui media internet dan metode yang sesuai.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika yang digunakan pada penelitian ini berisi uraian secara garis besar dari isi penelitian dalam setiap bab. Adapun uraian sistematika tersebut sebagai berikut:

Bab I pendahuluan. penulis mengawali dengan latar belakang masalah serta ringkasan pernyataan dan jawaban dalam penelitian ini. Dilanjutkan dengan rumusan masalah yang berisi beberapa pernyataan masalah yang akan dijawab dalam penelitian. Selanjutnya tujuan dan manfaat dalam hal ini yaitu menjelaskan hal-hal yang diharapkan dalam penelitian. Kemudian tentang sistematika penulisan yang menjelaskan mengenai ruang lingkup hasil penelitian secara deskriptif kualitatif.

Bab II Kerangka Teori. Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berkaitan dengan metode *blanded learning* dengan media Quizizz di kelas V SDIT AL-ANWAR Mayong yaitu pengertian pembelajaran daring, manfaat pembelajaran daring, metode *blanded learning*, manfaat metode *blanded learning*, dan definisi media Quizizz. Selain itu menguraikan tentang hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian. Metode Penelitian meliputi jenis dan pendekatan dalam penelitian, *setting* penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini menjelaskan deskripsi data penelitian mengenai gambaran umum keadaan lapangan yang akan diteliti, memaparkan data lapangan baik sebagai hasil wawancara, perekaman, pencatatan, dan pengamatan. Melaksanakan analisis data lapangan berdasarkan teori yang ada, menjelaskan tentang Efektivitas Pembelajaran Daring

Blanded Learning Dengan Media Quizizz Pada Masa Pandemi Covid-19.

Bab V Penutup. Bab ini adalah bagian penghujung sekaligus Penutup yang menampilkan kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian dimana sesuai dengan permasalahan penelitian diikuti pemikiran atau saran yang berkaitan dengan hasil penelitian sebagai bahan masukan bagi para pendidik dan penulis selanjutnya.

Daftar pustaka. Pada bab ini berisi terkait sumber referensi yang penulis masukkan dalam penulisan karya ilmiah. Sumber tersebut penulis dapatkan dari buku, skripsi, jurnal atau tesis, dan hasil wawancara dengan narasumber serta sumber lainnya.

