

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya pendidikan telah menjadikan pendidikan sebagai kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Bahkan pemerintah telah mewajibkan warga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan selama 12 tahun dan disarankan lebih dari itu. Secara sederhana, pendidikan dapat menjadi sarana untuk dapat terhindarkan dari kebodohan. Semakin tinggi pendidikan maka akan semakin tinggi pula pengetahuan yang akan didapatkan.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu pendidikan juga termaktub dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia sebagai tujuan negara yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Penyelenggaraan pendidikan harus mempertimbangkan berbagai aspek termasuk kualitas pendidikan. Hal tersebut dikarenakan pendidikan menjadi salah satu tujuan negara yang tertuang pada pembukaan UUD 1945. Semakin baik kualitas pendidikan yang ada dalam suatu negara, maka lulusan yang dihasilkan pun akan menjadi sumber daya manusia yang cerdas dan mampu bersaing membanggakan negara.

Sekolah sebagai penyelenggara pendidikan utama di negara ini, memiliki peran penting dalam mengantarkan generasi bangsa menjadi generasi yang berkualitas. Bagaimana tatanan pendidikan harus diperhatikan sedemikian rupa dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Setiap tingkatan pendidikan memegang peran masing-masing untuk semakin melengkapi pengetahuan dan penguatan karakter.

Sekolah dasar sebagai penyelenggara pendidikan formal tingkat awal, adalah tonggak keberhasilan pendidikan. Dikatakan sebagai tonggak pendidikan karena pada sekolah dasarlah ilmu-ilmu dasar diterima para siswa. Ilmu-ilmu dasar yang menjadi pengetahuan awal bagi siswa. Ilmu tersebut yang kemudian akan dilanjutkan pada pendidikan menengah pertama, menengah atas hingga perguruan tinggi.

Besarnya peran dan tanggungjawab pendidikan dasar, menuntut kerja keras penyelenggara pendidikan untuk mampu mentransfer keilmuan secara maksimal. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin dinamis, dunia pendidikan pun beriringan mengembangkan berbagai inovasi untuk menunjang terselenggaranya pendidikan yang berkualitas. Peningkatan mutu pengajar hingga pemenuhan sarana dan prasarana penyelenggara pendidikan gencar dilakukan.

Penyesuaian keadaan zaman pun tak lepas dari pantauan dunia pendidikan. Sehingga banyak modifikasi penyelenggara pendidikan yang dilakukan demi sesuainya konsep pendidikan yang berlangsung dengan keadaan zaman. Seperti masa kini, erat kaitannya dengan globalisasi dan

modernisasi yang mengakibatkan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi. Sehingga dalam dunia pendidikan pun mengikuti arus perkembangan teknologi dengan banyak melakukan inovasi pendidikan melalui perkembangan teknologi.

Bangkit dari hiruk pikuk Pandemi Covid-19 yang lalu, banyak inovasi yang telah dilakukan di dunia pendidikan. Utamanya tentang berbagai inovasi pembelajaran jarak jauh yang dapat dikatakan mampu menunjang terlaksananya pendidikan di masa pandemi. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran pada saat itu. Namun, dengan berhentinya peraturan sekolah secara *online*, kini siswa telah kembali merasakan kehangatan suasana sekolah secara langsung. Bertemu guru dan teman-teman serta melakukan pelajaran secara langsung di ruang kelas.

Keberhasilan pembelajaran *online* saat pandemi tersebut memunculkan banyak inovasi aplikasi yang menjadi alternatif kegiatan belajar mengajar pada saat itu. Berbagai aplikasi pun masih relevan digunakan hingga saat ini, bahkan melakukan berbagai *online* fitur yang memungkinkan menjadi semakin canggih. Salah satu aplikasi yang menjadi media pembelajaran pada saat itu adalah aplikasi Quizizz.

Quizizz adalah platform keterlibatan yang memungkinkan guru untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Quizizz dapat diakses melalui website serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut. Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung.

Kemungkinan Quizizz tersebut kemudian memunculkan ide peneliti untuk menggunakan aplikasi Quizizz dalam penelitian yang diangkat oleh skripsi ini. Topik yang muncul kemudian adalah efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam penguatan motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi Quizizz tersebut akan dilaksanakan di salah satu penyelenggara pendidikan dasar yaitu di sekolah dasar. Hal tersebut dikarenakan pada sekolah dasar cakupan murid biasanya merupakan murid satu daerah. Sehingga pada masa pandemi pun sekolah tidak sepenuhnya secara *online* menggunakan media internet akan tetapi hanya tidak melakukan tatap muka. Bahan belajar masih dapat dijangkau oleh murid dengan cara mengambil secara berjadwal di sekolah.

Diasumsikan aplikasi Quizizz dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa di sekolah dasar. Sekolah dasar yang diputuskan untuk dipilih sebagai lokasi penelitian ini adalah SDN Sukoharjo. SDN Sukoharjo dipilih karena berdasarkan pengamatan keseharian, masih rendahnya motivasi belajar siswa. Rendahnya motivasi belajar tersebut dikarenakan semangat belajar masih timbul tenggelam sesuai pandemi. Selain itu masih kurangnya inovasi pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman tentang pelajaran yang disampaikan guru saat pembelajaran berlangsung. Aplikasi Quizizz kemudian diasumsikan dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Selesai kebijakan pemerintah “pembelajaran jarak jauh” karena berakhirnya pandemi Covid-19.
2. Timbul tenggelamnya semangat siswa mengikuti pembelajaran langsung di sekolah.
3. Penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut kurang efektif.
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
6. Pembelajaran berbasis IT yang kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah ditetapkan, tidak semua dikaji. Dikarenakan agar penelitian ini berfokus dan lebih mendalam, maka permasalahan ini dibatasi pada Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Penguatan Motivasi Belajar Siswa SDN Sukoharjo. Pada siswa kelas V mengambil materi pembelajaran dalam tema IPA semester I tahun pelajaran 2023/2024.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dirumuskan beberapa permasalahan pokok yang dibahas lebih lanjut.

1. Bagaimana penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik di SDN Sukoharjo.?
3. Apa faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk,

1. Memperoleh deskripsi tentang penerapan Quizizz sebagai media pembelajaran di SDN Sukoharjo.
2. Memperoleh deskripsi tentang efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo ditinjau dari respon peserta didik di SDN Sukoharjo.

3. Memperoleh deskripsi tentang faktor pendukung dan penghambat penggunaan aplikasi Quizizz di SDN Sukoharjo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai studi pengembangan media pembelajaran.
- b. Penelitian ini juga memberikan sumbangan konseptual keilmuan pada bidang tekstual dalam ranah pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang pengembangan media pembelajaran dengan basis teknologi modern.

b. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Dapat digunakan untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai penelitian pengembangan penggunaan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung proses membaca.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi mengenai sistem penyelenggaraan pembelajaran.

e. Bagi Pembaca

Memberikan motivasi dan referensi kepada pembaca untuk meneliti tekstual dan kontekstual tentang pemahaman penerapan media pembelajaran.

