

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi dalam berbagai hal khususnya bidang pendidikan, pemerintah dalam hal ini pun bergegas mentransformasi sistem pendidikan menjadi sistem pendidikan berbasis teknologi. Dengan transformasi sistem pendidikan tersebut, pemerintah mengharapkan agar pembelajaran di sekolah menjadi lebih atraktif, mudah di akses dan transparan dengan tidak mengurangi kaidah-kaidah keguruan yang telah berjalan baik.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan merupakan proses transfer nilai-nilai kebudayaan (pendidikan bersifat reflektif). Pendidikan bersifat progresif, yaitu selalu mengalami perubahan perkembangan sesuai tuntutan perkembangan kebudayaan. Kedua sifat tersebut berkaitan erat satu dan lainnya. Kebudayaan menjadi cermin bagi bangsa, membuat perbedaan sistem, isi dan pendidikan pengajaran sekaligus menjadi cermin tingkat pendidikan dan kebudayaan. Pendidikan dan kebudayaan saling terkait, yaitu dengan pendidikan bisa membentuk manusia atau insan yang berbudaya, dan dengan budaya pula bisa menuntun manusia untuk hidup yang sesuai dengan aturan atau norma yang dijadikan pedoman dalam menjalani kehidupan.

Jika dilihat dari perspektif agama, Mohammad Fadhil al-Jamali menegaskan, pendidikan adalah sesuatu yang sangat esensial (inti) bagi manusia. Pendidikan menurut al-Qur'an adalah supaya manusia mengenalkan tanggung jawabnya sebagai makhluk individu dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat dan alam. Dengan pendidikan pula manusia mengetahui hikmah

penciptaan alam dan manfaatnya untuk dijaga dan dilestarikan sebagai bukti syukur seorang hamba yang harus selalu menyembah dan beribadah hanya kepada Khaliknya.

Pada surat An-Nahl: 125, Allah SWT memerintahkan umat Nabi Muhammad SAW menuju ke jalan yang benar dengan cara yang baik sesuai dengan tuntutan Islam. Siapa pun yang ingin berilmu, raihlah pendidikan dengan benar, bijak, dan dengan pengajaran yang baik.

ذُعْ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”*

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2013:62). Selanjutnya dengan nada yang sama, Suardi (2020, hlm. 16) juga berpendapat bahwa asil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 01 Leuwigoong. Terdapat permasalahan rendahnya hasil belajar pada pelajaran matematika yang dilihat dari hasil nilai Ujian Akhir Semester ganjil maka dapat diketahui dari jumlah peserta didik 19 orang, ada 5 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 14 siswa lainnya mendapatkan nilai di bawah KKM dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 55. Rendahnya hasil belajar disebabkan masih terjadinya *teacher center* dan model pembelajaran yang digunakan masih model konvensional, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk aktif terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. dari permasalahan tersebut terdapat berbagai macam karakteristik peserta didik yaitu peserta didik lebih senang memecahkan

masalah dan belajar dalam kelompok kecil. Oleh sebab itu peneliti tertarik ingin menguji menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* agar mampu mengatasi permasalahan tersebut.

Problem Based Learning merupakan pembelajaran yang berbasis masalah kehidupan sehari-hari untuk dilakukan penyelidikan, bekerjasama, dan mempresentasikan hasil sebagai bahan evaluasi (Akmal 2019). Sedangkan menurut Riyati (2019), *problem based learning* merupakan proses pembelajaran terkait dunia nyata untuk dilakukan penyelidikan secara berkelompok kemudian hasil penyelesaiannya di evaluasi bersama.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aisyah (2019) hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar pada materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang di kelas V SD Negeri 04 Garegeh. Hal ini dibuktikan dari hasil t-test dengan taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh t hitung (7,36) > t tabel (1,6694). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar menggunakan model Problem Based Learning (PBL) tergolong criteria sangat tinggi, dengan hasil belajar diperoleh skor maksimal adalah 100 dan skor minimal adalah 64 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 82,30. Dengan demikian model Problem Based Learning (PBL) dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas.

Pada masa Pandemi Covid-19 yang lalu, media pembelajaran yang banyak digunakan adalah *whatsapp group*, *google suite for education*, *ruangguru*, *zenius*, dan *zoom* (Atsani, 2020). Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya terbatas pada aplikasi yang disebutkan sebelumnya, masa-masa itu membuat guru berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran agar ilmu dan pengalaman belajar yang dapat dirasa penuh dan efektif.

Salah satu media berbasis *game* yang sering digunakan adalah *Quizizz*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, pembahasan, dan evaluasi. *Quizizz* menghubungkan seluruh guru-guru di dunia dan semua guru yang ada di dalamnya dapat mengakses *quizizz* secara gratis. Oleh karena itu, guru dapat berkreasi di dalam pembelajaran dan tidak kehabisan ide.

Penggunaan aplikasi ini bisa dilakukan dimana saja, tidak terikat oleh ruang dan waktu. Hal ini karena *Quizizz* memiliki pengaturan waktu, kapan kuis akan dibuka dan kapan berakhirnya. Siswa hanya perlu memasukkan kata sandi atau *game pin* untuk memulai kuisnya tanpa perlu berada dalam suatu tempat yang sama dengan guru atau teman-temannya. Melihat karakteristik dari *Quizizz* yang fleksibel penggunaannya, maka aplikasi ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran masa kini.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu diadakannya penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Leuwigoong”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Masih terjadinya *teacher center* sehingga mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk aktif terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran
2. Belum banyak guru yang menggunakan model pembelajaran;
3. Pembelajaran monoton belum menggunakan bantuan aplikasi belajar.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas, serta lebih terarahnya penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah, Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini hanya akan mengkaji atau menelaah tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.
2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 1 Leuwigoong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka rumusan

masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *problem based learnig* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Leuwigoong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut maka tujuan penelitian yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learnig* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan siswa yang menggunakan model konvensional.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Leuwigoong

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang model *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dengan peningkatan hasil belajar siswa SD.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya:

a. Bagi siswa

Kegiatan pembelajaran lebih menarik siswa sehingga membutuhkan keterampilan berpikir siswa.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran disekolah tersebut khusus pada guru sekolah dasar.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah tersebut khusus pada guru sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman mengenai istilah istilah yang digunakan pada *variable* penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Problem Based Learning

Problem Based Learning adalah proses pembelajaran untuk menemukan solusi dilandasi masalah kehidupan sehari-hari agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Huda, Mulyono, & Rosyida, 2019).

2. Quizizz

Quizizz merupakan suatu aplikasi pembelajaran berdasar permainan edukasi yang berisi berbagai jenis kuis yang inovatif dan interaktif. *Quizizz* biasanya dipakai pada proses belajar mengajar seperti-halnya dalam mengadakan *pretest/posttest*, soal-soal hingga permainan edukasi. Materi yang termuat mampu mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, perbaikan, serta PR dan lain-lain, dan lebih unik lagi karena terdapat banyak macam jenis soal tanya dan jawaban yang memuat varian gambar berwarna. (Citra, 2020 hlm 265)

3. Hasil belajar

Menurut Sudjana (2017, hlm. 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut dapat diketahui melalui berbagai teknik evaluasi berupa tes yang dapat menghasilkan skor. Seperti yang diungkapkan oleh Susanto (2017, hlm. 5) bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal jumlah materi pelajaran tertentu.

H. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan dalam pembahasan skripsi yang dibuat, maka pada

skripsi ini dibagi menjadi 5 bab yang saling berhubungan dan mendukung terkait antara satu dengan yang lainnya.

BAB I PENDAHULUAN

Tujuan pendahuluan adalah mengajak pembaca untuk mendiskusikan masalah. Inti dari pendahuluan adalah pernyataan masalah penelitian. Penelitian dilakukan karena ada masalah yang perlu diteliti lebih lanjut. Masalah penelitian muncul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca mendapat gambaran tentang masalah dan arah pembahasan. Pendahuluan harus memfasilitasi pemahaman ilmiah tentang poin-poin utama skripsi secara ilmiah. Bagian pendahuluan dari skripsi berisi hal-hal berikut ini. latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika penulisan

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah dan metode penyelesaian masalah dan kesimpulan secara sistematis dan rinci. Bab ini mencakup hal-hal berikut., Kajian Teori, Kajian teori dan kaitannya dengan yang akan diteliti, Penelitian terdahulu, Hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, Kerangka Pemikiran, Kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian; dan Asumsi dan Hipotesis Penelitian atau pertanyaan penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah dan metode penyelesaian masalah dan kesimpulan secara sistematis dan rinci. bab ini mencakup hal-hal berikut., pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua pokok permasalahan, yaitu (1) hasil penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dalam berbagai bentuk sesuai dengan urutan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian. yang terbentuk.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan adalah deskripsi yang menyajikan interpretasi dan makna peneliti terhadap analisis temuan penelitian. Kesimpulan harus sesuai dengan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, pada bagian kesimpulan disajikan interpretasi peneliti terhadap semua hasil dan hasil penelitian. Penulisan kesimpulan dapat dilakukan dengan salah satu dari dua cara, yaitu sebagai kesimpulan poin demi poin atau melalui uraian yang komprehensif. Untuk memudahkan penulisan kesimpulan, peneliti dapat merumuskan poin-poin sebanyak rumusan masalah atau pertanyaan penelitian.

Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau follow up dari hasil penelitian.