

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 6). Belajar adalah sebuah proses yang dimana seseorang yang ingin mengetahui sesuatu hal. Hal ini dapat mengembangkan diri seseorang mendapatkan dan menambah pengetahuan dengan adanya stimulus dan respon.

Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia untuk mengubah cara penyampaian materi pelajaran serta mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajaran, perubahan ini pun secara tidak langsung menuntut guru maupun siswa untuk membiasakan diri atau beradaptasi dengan perkembangan ini, sehingga munculnya fenomena-fenomena pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era ini sering sekali dijumpai.

Perkembangan pendidikan di Indonesia bisa berkembang dengan pesat salah satunya dengan hadirnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), di era digital sekarang ini, yang merupakan bagian terpenting dalam pendidikan. TIK juga merupakan bagian dari media pembelajaran di sekolah, terutama dalam pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada pendidik, dan juga sebagai

sumber belajar. Pembelajaran berbasis TIK, bagi peserta didik dengan adanya internet dan gawai, akan mendapatkan berbagai macam informasi yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Untuk itu, semua lembaga pendidikan dan orang-orang yang bergerak dalam pendidikan membutuhkan kemajuan teknologi. Hal ini merupakan sebuah tantangan bagi guru melaksanakan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Fenomena kemajuan teknologi setidaknya dapat disertakan dengan kemajuan pendidikan. Dengan berkembang pesatnya kemajuan teknologi, secara tidak langsung hal ini juga menuntut sekolah dan lembaga pendidikan untuk selalu mengikuti perubahan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Guru merupakan faktor penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran yang berkualitas. Berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan selalu berkaitan erat dengan kemajuan guru. Sehingga, peningkatan kualitas pendidikan harus dimulai dengan peningkatan kualitas guru. Guru yang berkompeten antara lain mengetahui dan memahami perannya dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Pendidik harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran salah satunya memfasilitasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat teroptimalkan. Pembelajaran yang kurang inovatif dan kurang menarik dapat berakibat siswa sukar memahami materi dan salah satunya menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Sudjana dalam Siregar (2019, hlm 218) menjelaskan hasil belajar sebagai berikut:

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang *relative* permanen pada diri orang belajar. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya.

Perubahan-perubahan tersebut diantaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikap terhadap suatu objek.

Pada kenyataan yang terjadi guru dianggap oleh siswa sebagainya satu-satunya sumber belajar yang dapat diperoleh, siswa hanya menunggu materi yang diberikan oleh guru tanpa berusaha mencari tahu sendiri, hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak terbiasa untuk melatih kemampuan berfikirnya.

Hasil belajar yang memuaskan adalah salah satu harapan bagi siswa, guru, dan orang tua siswa. Tetapi, harapan tersebut kenyataannya masih belum terpenuhi, seperti pada SMAN 1 Nagreg masih terdapat siswa yang mendapatkan hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada mata pelajaran ekonomi yang telah ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan hasil observasi awal dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi SMAN 1 Nagreg yaitu Ida Halida, diperoleh hasil ulangan harian dari materi pendapatan nasional mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS 2 pada semester ganjil dengan nilai rata-rata terkecil jika dilihat dari hasil ulangan harian seluruh kelas XI IPS SMAN 1 Nagreg.

Tabel 1. 1

**Hasil Ulangan Harian Materi Pendapatan Nasional Kelas XI IPS 2
SMAN 1 Nagreg Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa yang belum memenuhi KKM	Jumlah Siswa yang memenuhi KKM	Jumlah Keseluruhan Siswa
XI IPS 2	75	27	9	36

Sumber: Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI SMAN 1 Nagreg, data ini terlampir (lampiran 3)

Tabel di atas bahwa nilai ulangan harian siswa materi pendapatan nasional di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Nagreg masih banyak siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah peran guru dalam menetapkan instrumen pembelajaran, menurut Arsyad (2014, hlm, 24) mengatakan bahwa “Pengaturan jadwal yang kaku di mana proses belajar mengajar hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran guru sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar dan guru juga menjadi sumber belajar yang dominan”.

Saat melakukan observasi peneliti melihat kurangnya penggunaan media pembelajaran, dimana hal ini mengakibatkan kurangnya antusias siswa untuk belajar dan akhirnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hanifah dalam Oktafiani (2017, hlm 20) mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

Latar belakang siswa, pengajar yang profesional, atmosfir pembelajaran partisipatif dan interaktif yang dimanifestasikan dengan adanya komunikasi timbal balik dan multi arah secara aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan, sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran dan kurikulum

Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih tertarik akan materi, pendidik harus mampu mengubah cara penyampaiannya. Pendidik dapat menggunakan alat bantu salah satunya dengan media pembelajaran. Setelah proses pembelajaran guru dapat menggunakan alat evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan.

Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, *smartphone*) dengan aplikasi IOS, Android, dan Chrome. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di *quizizz*, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan game code. Quiz dapat kita bagikan untuk digunakan pihak lain (www.quizizz.com , 2018).

Menurut informasi yang dihimpun dari laman resmi *Quizizz* (www.quizizz.com) telah 10 juta siswa menggunakan *Quizizz*, 1 dari 2 sekolah

di Amerika Serikat menggunakan metode quiz, dan 500 juta pertanyaan terjawab setiap bulan. Sampai saat ini, di SMAN 1 Nagreg belum pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang telah di pelajari. *Quizizz* dapat membantu siswa maupun guru dalam kegiatan pembelajaran, contohnya pada saat pembelajaran mata pelajaran ekonomi berlangsung. Dengan visualnya yang menarik membuat siswa tidak bosan. Selain itu, dengan kemudahan dalam menggunakan *Quizizz* dapat membantu guru untuk membuat materi dan kuis interaktif saat pembelajaran.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dan penelitian dikaitkan dengan penelitian ini, Menurut Sukmah (2021) dengan judul Pengaruh Media *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa menjelaskan bahwa media *Quizizz* dapat memfasilitasi tercapainya salah satu tujuan dari kegiatan penutup yaitu kegiatan meninjau kembali, hal tersebut dapat mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Adapun penelitian menurut Fitriani, Nofitri, dan Halimah (2023) dalam penelitiannya dengan judul Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa menjelaskan bahwa rata-rata skor penilaian formatif kelas eksperimen menggunakan *Quizizz* adalah 84,40 lebih tinggi dari rata-rata skor penilaian formatif kelas kontrol pada tes tertulis sebesar 73,13. Dengan demikian hipotesis penelitian dapat diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penilaian formatif dengan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN 33 Kalumbuk. Menurut Mahayana (2021) dalam penelitiannya dengan judul Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Media Interaktif *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas XI SD Islam Sultan Agung 1 Semarang menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bisa memberikan manfaat terutama agar tujuan dari pengajaran yang dilaksanakan bisa tercapai. Dari penelitian ini, maka peneliti menyimpulkannya bahwa terdapat pengaruh pembelajaran

berbantuan media interaktif *Quizizz* terhadap hasil belajar kelas V SD Islam Sultan Agung.

Dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dan berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik mengkaji dan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu:

1. Era revolusi industri 4.0 menjadi tantangan besar bagi para guru Indonesia, untuk mengubah cara mendidik serta mengimplementasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajarannya.
2. Guru maupun siswa di tuntut untuk menggunakan teknologi karena mengikuti perkembangan zaman
3. Pemanfaatan gadget lebih sering digunakan siswa untuk bermain *game* dibanding digunakan siswa untuk membantu proses pembelajaran.
4. Kurang optimalnya hasil belajar siswa
5. Suasana kelas ketika proses pembelajaran kurang menarik
6. Kurangnya kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah penulis pilih maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Nagreg tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Nagreg tahun ajaran 2023-2024?

3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Nagreg tahun ajaran 2023/2024?

D. Tujuan Penelitian

Bersumber pada uraian dalam perumusan masalah tersebut, sehingga dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Nagreg tahun ajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Nagreg tahun ajaran 2023-2024
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Nagreg tahun ajaran 2023/2024

E. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian adalah untuk menjawab masalah yang disajikan. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan ilmu atau masukan dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan dan pemikiran mengenai penerapan media evaluasi *Quizizz* yang akan mempengaruhi hasil belajar untuk kepentingan dunia pendidikan khususnya di dalam ilmu ekonomi.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk pengambilan kebijakan dalam mengembangkan dunia pendidikan, khususnya dalam melihat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Nagreg. Melalui penelitian ini dapat membantu guru

mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang aktif serta hasil belajar siswa yang meningkat.

3. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Manfaat yang dirasakan langsung oleh siswa adalah memiliki hasil dalam mempelajari mata pelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* yang lebih menarik. Dengan media ini diharapkan siswa memiliki nilai lebih tinggi pada mata pelajaran ekonomi.

b) Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar siswa tidak bosan dan lebih tertarik dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi dengan cara menggunakan media aplikasi *Quizizz*.

c) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu dengan adanya penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat dijadikan rujukan atau masukan bagi guru dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

d) Bagi FKIP

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dapat mengambil manfaat dengan adanya hasil penelitian ini sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya atau penggunaan media pembelajaran bagi guru untuk siswa dalam proses belajar mengajar.

e) Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan media aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Dan memberi gambaran yang lebih jelas sejauh mana penggunaan media evaluasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

f) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengambil manfaat agar digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat dikembangkan dalam konteks yang lebih luas pada kelas- kelas dan materi yang berbeda dengan penggunaan media pembelajaran ini.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Dapat berguna sebagai gambaran oleh pihak yang membutuhkan informasi untuk membandingkan metode pengajaran guru yang menerapkan media pembelajaran *Quizizz* dengan yang tidak menerapkan media aplikasi *Quizizz*. Serta diharapkan mampu menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media evaluasi *Quizizz*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk memperjelas istilah – istilah yang digunakan serta menghindari perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”, maka definisi operasionalnya sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Hasan (2021, hlm. 4) Segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Menurut Adam & Syastra (2015, hlm 79) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Memperhatikan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, hal ini didukung dengan berbagai peningkatan teknologi, informasi dan komunikasi yang dapat membantu mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disampaikan.

2. Quizizz

Quizizz adalah alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, smartphome) dengan aplikasi iOS, Android, dan Chrome. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di *quizizz*, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan game code. Quiz dapat kita bagikan untuk digunakan pihak lain (www.quizizz.com, 2018).

Menurut Citra (2020 hlm. 264) Media pembelajaran berbasis game yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah diajarkan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa.

3. Hasil Belajar

Hamdan & Khader dalam Meilani & Ricardo (2017, hlm. 84) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan antara apa yang akan dipelajari siswa dan

bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah siswa ketahui dan kembangkan.

Adapun menurut Meilani & Ricardo (2017, hlm. 84) bahwa hasil belajar merupakan akumulasi pembelajaran yang didapatkan oleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar adalah tujuan pendidikan yang diejawantahkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, serta mengaplikasikan pengetahuan yang diterimanya.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang tercantum dalam Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Unpas (2022) menggambarkan hal-hal berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Latar belakang masalah
- b) Identifikasi masalah
- c) Rumusan masalah
- d) Tujuan penelitian
- e) Manfaat penelitian
- f) Definisi operasional menurut para ahli
- g) Sistematika skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Kajian teori yang berkenaan sesuai dengan judul penelitian, seperti media pembelajaran, aplikasi *Quizizz*, dan minat belajar siswa
- b) Hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian
- c) Kerangka dan diagram/skema pradigma penelitian
- d) Asumsi dan hipotesis penelitian

3. BAB III Metode Penelitian

Peneliti akan menuliskan langkah-langkah yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, adapun beberapa subbab diantaranya.

- a) Metode penelitian
- b) Desain penelitian
- c) Subjek dan objek penelitian
- d) Pengumpulan data dan instrumen penelitian
- e) Teknik analisis data
- f) Prosedur penelitian

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Deskripsi hasil dan temuan penelitian
- b) Pembahasan penelitian

5. BAB V Simpulan dan Saran

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Simpulan
- b) Saran