BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berlangsung dengan sangat cepat telah menjadi kekuatan yang tak terelakkan dalam mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan di seluruh dunia. Saat ini, era digital menuntut lembaga pendidikan untuk terus beradaptasi dan mengadopsi TIK sebagai landasan pembelajaran yang sesuai, demi menjamin transfer pengetahuan yang sukses dan peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan pendapat Rodiansusila dkk. (2022) yang mengatakan bahwa TIK memegang peranan krusial dalam pendidikan, sehingga lembaga pendidikan sebaiknya memperkenalkan dan memanfaatkannya sebagai landasan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Pengintegrasian TIK yang seimbang dan terkelola dengan baik terbukti memberikan dampak positif dalam dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan Huraerah dkk. (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan TIK dalam pendidikan telah meningkatkan kualitas pembelajaran melalui beragam metode dan media yang mendorong interaksi aktif antara guru, peserta didik, dan pihak terkait lainnya. Selain itu, TIK memungkinkan akses cepat terhadap informasi serta memfasilitasi inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan TIK tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh.

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru, yang kemudian menghasilkan perubahan pada diri individu dalam hubungannya dengan lingkungan maupun orang lain (Wandini & Sinaga, 2018). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2, pendidik memiliki tanggung jawab untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang bermakna, menyenangkan, inovatif, aktif, dan komunikatif. Oleh karena itu, pada proses pembelajaran, guru harus mengetahui kondisi dan kebutuhan peserta didik agar

dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu upaya guru dalam mendukung keberhasilan penyampaian materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media pembelajaran.

Media merupakan komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dipahami sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar, mencakup keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Erawati, 2022). Lebih lanjut, hasil belajar juga merujuk pada perubahan yang terjadi pada individu setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Hal ini mencakup peningkatan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan aspirasi. Hasil belajar dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu peserta didik dan guru yang mencerminkan perkembangan mental peserta didik menjadi lebih baik dibandingkan sebelum mereka belajar. Hasil belajar mencakup berbagai aspek dan dapat berlanjut dalam kehidupan peserta didik karena telah menjadi bagian integral dari pengalaman belajar mereka (Sulistiasih, 2023, hlm. 3).

Namun dalam praktiknya, masih banyak tantangan yang dihadapi guru dalam mencapai hasil belajar optimal. Tidak semua guru memahami penggunaan media berbasis teknologi, kesulitan memilih media yang tepat, atau kurang memiliki keterampilan teknis, sehingga media yang digunakan kurang efektif. Akibatnya, metode konvensional seperti ceramah masih mendominasi pembelajaran. Pendekatan ini cenderung satu arah, berpusat pada guru, dan minim interaksi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini diperburuk oleh anggapan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang membosankan dan kerap dikesampingkan. Padahal, jika guru mampu membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menyenangkan, hasil belajar peserta didik akan meningkat, karena mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membentuk karakter agar peserta didik mampu menjadi warga negara yang baik dan cerdas (Widiatmaka, 2021). Permasalahan kurangnya pemahaman dan adaptasi guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran

berbasis teknologi ini kian menonjol pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun mata pelajaran ini krusial dalam membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, penyampaian materi yang monoton tanpa elemen interaktif seringkali menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi, yang pada akhirnya berujung pada penurunan perhatian dan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Yadika 2 Paseh, Kabupaten Bandung, diketahui bahwa fasilitas teknologi seperti jaringan internet, proyektor, dan komputer sudah tersedia dengan cukup lengkap. Namun, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih belum optimal karena sebagian guru belum terbiasa mengintegrasikan teknologi secara efektif. Pada saat kegiatan pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku paket dan buku tulis sebagai media utama. Kondisi ini membuat pembelajaran monoton, berpusat pada guru, dan kurang menarik bagi peserta didik. Data yang diperoleh dari salah satu guru Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa dari 32 peserta didik kelas VII, sebanyak 75% (tujuh puluh lima persen) atau sejumlah 24 peserta didik memperoleh nilai ulangan harian dan Penilaian Sumatif Tengah Semester di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Selain rendahnya capaian nilai, peserta didik juga terlihat pasif, kurang antusias menjawab pertanyaan guru, serta jarang terlibat dalam diskusi. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas teknologi dengan praktik pembelajaran di kelas, yang berdampak pada menurunnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dan perlu adanya solusi inovatif untuk mengatasi masalah ini.

Melihat kondisi tersebut, guru perlu mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Saat ini, berbagai media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak digunakan, salah satunya aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan. Peserta didik dapat berlomba menjawab soal untuk memperoleh skor tertinggi, sehingga lebih antusias dalam belajar (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 177). Selain itu, *Quizizz* memberikan *reward* tidak hanya berupa poin tetapi juga

reward lainnya yang istilahnya *PowerUp*. *PowerUp* berupa kesempatan untuk mendapatkan poin dua kali lipat jika dipakai untuk pertanyaan berikutnya, kesempatan untuk memperbaiki jawaban yang salah. *PowerUp* merupakan salah satu elemen permainan yang menyebabkan peserta didik senang dan terikat pada permainan. *Quizizz* mempunyai pendekatan *gamifikasi* yang unik. Dengan merasakan elemen permainan seperti poin, papan peringkat, dan avatar yang menarik, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk dapat berpartisipasi dan bersaing secara sehat dengan teman-teman mereka. Penggunaan fitur-fitur ini mengubah suasana evaluasi yang biasanya menegangkan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti kuis dan merasa termotivasi untuk belajar lebih baik (Aziz & Nurul Asri, 2024, hlm. 176).

Beberapa penelitian sebelumnya telah terbukti bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, N (2024) yang berjudul "Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar siswa pada Mata Pelajaran PPKN di SMP Yapia Pondok Aren", menunjukkan pengaruh signifikan dari penggunaan media *Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 (< 0,05). Demikian pula dengan penelitian Nababan, C., dkk (2023) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Melalui Penggunaan Media *Quizizz*", juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik, terlihat dari peningkatan minat belajar dan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta peningkatan keterlibatan dan pemahaman materi PPKn yang diajarkan.

Namun, sebagian besar penelitian terdahulu hanya menempatkan peserta didik sebagai pengguna soal yang dibuat oleh guru. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut pergeseran peran peserta didik dari sekadar konsumen informasi menjadi produsen pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawati dkk. (2024, hlm. 65), yang mengatakan bahwa guru di era digital kini berfungsi sebagai fasilitator yang membantu peserta didik mengolah informasi secara mandiri. Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan

ini adalah dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembuatan soal kuis atau *student-generated questions*. Strategi ini tidak hanya melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) seperti berpikir kritis dan analitis (Rahayu dkk., 2022), tetapi juga secara langsung mengatasi masalah pasifnya peserta didik yang ditemukan dalam observasi awal. Ketika peserta didik ditugaskan untuk menyusun soal, mereka dipaksa untuk memahami materi secara mendalam, bukan sekadar mengingat, sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran akan meningkat secara signifikan.

Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan pemanfaatan *Quizizz* bukan hanya sebagai media evaluasi di akhir pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana partisipasi aktif peserta didik dalam membuat soal di aplikasi *Quizizz*. Melalui pendekatan ini, pembelajaran diharapkan lebih interaktif, menumbuhkan rasa tanggung jawab belajar, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai **"Efektivitas Penggunaan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Penelitian Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Yadika 2 Paseh)"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Metode pengajaran konvensional yang membuat pembelajaran monoton.
4. Adanya persepsi bahwa mata Pelajaran Pendidikan Pancasila bersifat membosankan.
5. Peran peserta didik yang masih pasif dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti uraikan diatas, maka terdapat rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan *Quizizz* dan peserta didik yang tidak menggunakan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
3. Seberapa besar efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengaruh penerapan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan *Quizizz* dan peserta didik yang tidak menggunakan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Menganalisis efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebermanfaatan bagi orang yang membacanya baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman baru mengenai peran serta efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini dapat menjadi bukti empiris yang memperkuat

teori-teori mengenai keberhasilan media belajar interaktif dalam dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan *Quizizz* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi, minat, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan kreativitas yang relevan dengan pembelajaran abad ke-21.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih inovatif. Hasil penelitian ini dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan media berbasis teknologi secara lebih optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kurikulum dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era digital. Sekolah dapat melihat potensi *platform* digital seperti *Quizizz* sebagai alat bantu yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar di berbagai mata pelajaran.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan wawasan dan keterampilan praktis peneliti dalam merancang serta mengelola proses pembelajaran yang inovatif. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman berharga terkait penerapan media digital *Quizizz* untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional yang bertujuan untuk memudahkan penelitian yang disusun oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Efektivitas

Istilah efektivitas berasal bahasa Inggris yaitu *effective* yang artinya berhasil. Istilah efektivitas merujuk pada keberhasilan dalam memenuhi tujuan yang telah ditentukan. Apabila hasil dari suatu kegiatan semakin mendekati target yang ditetapkan, maka efektivitasnya semakin tinggi, dan sebaliknya (Agustina dalam Wahjono, 2024).

2. *Quizizz*

Quizizz merupakan *platform* digital berbasis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif (Wijayanti dkk., 2021). Dalam penelitian ini, *Quizizz* dimanfaatkan sebagai alat evaluasi formatif dan juga sebagai sarana bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan soal secara kolaboratif. Penggunaan ganda ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan memberdayakan peserta didik tidak hanya sebagai pengguna, tetapi juga sebagai kreator konten pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran aktif yang memberdayakan peserta didik sebagai kreator (Suyadnya & Suarnaya, 2025).

3. Hasil Belajar

Hasil belajar menunjukkan sejauh mana individu telah menguasai pengetahuan, pemahaman, dan kompleksitas materi, dan bisa diukur dengan metode penilaian tertentu. Indikator hasil belajar berfungsi sebagai dasar untuk menilai pencapaian peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Megawati dalam Sulistiasih, 2023, hlm. 2).

Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur secara kuantitatif melalui skor *pretest* dan *posttest* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tes ini digunakan untuk membandingkan kemampuan awal dan akhir peserta didik,

yang menunjukkan adanya peningkatan atau perbedaan sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

G. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika penulisan skripsi yang dimaksud merupakan acuan untuk memudahkan peneliti dalam penelitian ini meliputi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bagian ini membahas mengenai kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini membahas mengenai metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini membahas mengenai hasil penelitian, pengolahan data dan pembahasan solusi terkait rumusan masalah yang diteliti

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dalam melakukan penelitian untuk peneliti selanjutnya.