

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan era globalisasi teknologi, guru dapat memperbaharui kegiatan pembelajarannya menjadi lebih menarik dengan menggunakan berbagai program multimedia pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil wawancara (Annisa & Erwin, 2021), penelitiannya mengungkapkan bahwa guru masih kesulitan memilih lingkungan belajar yang tepat dan menggunakan video pembelajaran yang sudah ada di YouTube, yang membuat pembelajaran melalui video menjadi tidak lengkap dan siswa tidak memahami pembelajaran. bahan. Menurut Khusniah & Hakim (Siti Rahmatul Fitriyah, 2021), *Quizizz* adalah program multipemain yang dapat digunakan oleh guru dan siswa melalui situs web atau aplikasi. Kuis dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkompetisi, mengaktifkan pembelajaran siswa, dan memotivasi mereka untuk mengikuti kuis sehingga mendapatkan nilai yang baik (Susanti, 2020).

Dukungan Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi kuis yang dapat digunakan oleh guru dan mudah digunakan agar siswa lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa. (Asna Tiana, 2021) Sebagai manfaat dari media kuis yang menjelaskan bahwa memudahkan siswa untuk mendalami topik pembelajaran lebih dalam, pemilihan media sangat menarik bagi siswa karena memungkinkan mereka untuk bersenang-senang sambil belajar dengan bermain dan menggunakan fitur-fitur yang tersedia di *Quizizz* yang juga mendorong hasil belajar, siswa dan guru dapat menggunakannya sambil mengevaluasi kinerja mereka dengan hasil belajar. Menggunakan Media *Quizizz* Siswa dapat menggunakan alat komunikasinya untuk mengerjakan soal latihan atau penilaian pembelajaran. Selanjutnya (Utomo, 2020), *Quizizz* memungkinkan siswa untuk mengukur diri dan memotivasi mereka untuk belajar, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Siswa berlatih pada saat yang sama dan melihat peringkat papan peringkat.

Banyak materi yang tersedia untuk guru. Salah satu media berbasis permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS adalah permainan kuis edukasi. *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran. *Quizizz* adalah lingkungan permainan edukatif yang meningkatkan motivasi belajar, yang nantinya akan

meningkatkan hasil belajar dan keterampilan pendidik dalam menggunakan lingkungan belajar. Permainan Quizizz memiliki fitur permainan seperti avatar, tema, meme dan musik yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan siswa saling berkompetisi dan memotivasi mereka untuk belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat. Penggunaan kuis informasi dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pendidikan ilmu sosial menggabungkan mata pelajaran yang berbeda seperti sosiologi, sejarah, geografi ekonomi, politik, hukum dan budaya (Susanto, 2014). Sedangkan menurut Surahman (2017), “IPS adalah ilmu yang mempelajari kehidupan sosial dan lingkungannya untuk kepentingan pendidikan dan perkembangan pelaku sosial”.

Wigena (2017) berpendapat bahwa pendidikan ilmu sosial merupakan filosofi pendidikan praktis, yaitu praktik pendidikan ilmu sosial yang memberdayakan peserta didik untuk memahami dan memecahkan masalah sosial di lingkungannya. Masih banyak kelemahan dalam penerapan pembelajaran IPS di sekolah, kelemahan pembelajaran IPS lebih terlihat dari pada kelebihan, sehingga penerapan pembelajaran IPS masih belum cukup. Menurut Rahmad (2016: 74) ia menyatakan pendapatnya sebagai berikut:

Pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat membosankan bagi siswa, yang membuat siswa mengantuk, tidak tertarik dan masalah-masalah lain yang kurang positif karena sebagian guru hanya menjelaskan materi tanpa memberi ruang lebih kepada siswa untuk mengembangkan keterampilannya.

Menurut Budiman, (2017:32) “Awal era globalisasi berarti bahwa dunia pendidikan beralih dari pertemuan tatap muka secara rutin untuk pelatihan yang lebih terbuka.” Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan inovasi baru untuk mengatasi kelemahan pembelajaran IPS. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS menjadi pekerjaan rumah yang harus segera dilakukan. Mencari inovasi-inovasi baru, sehingga menjadi informasi yang bermanfaat dan menarik bagi mahasiswa untuk eksis di masyarakat.

Hasil belajar dengan menggunakan cara seperti biasanya yang di terapkan sekolah tersebut bisa di sebutkan kurang baik karena hasilnya rata – rata di bawah nilai standar yaitu dari data wali kelas VI B SD Negeri Cibereum Mandiri 1 dengan KKM 75 hanya 3 orang yang di atas nilai rata – rata maka peneliti melihat perlu adanya perlakuan atau

menocoba penerapan hal baru untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran dan memberikan siswa kualitas belajar yang jauh lebih baik dari pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Salah satu game interaktif berbasis *Android* adalah aplikasi *Quizizz*. Guru juga dapat melacak jumlah tanggapan pada Aplikasi *Quizizz* tampilan dan pengaturan waktu yang menarik membantu siswa fokus. Berikut ini informasi sebaran frekuensi hasil tes akhir semester gasal tahun pelajaran 2021/2022 yang peneliti peroleh dari observasi bersama dengan guru IPS kelas VI SD Cibereum Mandiri 1. pengolahannya adalah berdasarkan ujian akhir semester yang dicapai setelah malaksanakannya. Adapun penelitian yang relevan kali ini dengan yang lain di antaranya :

1. Penelitian dari Jurnal Arrahim (2022) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” Penelitian relevannya dengan penelitian ini yaitu sama dengan meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*.
2. Penelitian dari Jurnal Rafika (2021) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa kelas VIII SMP AL-RIFA’IE Gondanglegi.” Penelitian relevannya dengan penelitian ini yaitu sama mengembangkan aspek kognitif dengan pemanfaatan media Aplikasi *Quizizz*.

Sedangkan judul yang saya teliti yang belum ada sebelumnya atau pembedanya ialah Pengaruh penggunaan *Quizizz* pada hasil belajar untuk mencapai kemampuan kognitif aspek mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI SD.

Berdasarkan hal tersebut, perbedaan penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang saya buat adalah dengan adanya penggunaan aplikasi *Quizizz* hal tersebut untuk meningkatkan hasil belajar aspek mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu penerapan terbaru di sekolah yang saya teliti sehingga hasilnya pun akan terlihat berbeda dari sebelum adanya penelitian ini.

Penggunaan Aplikasi Quiziz sebagai media pembelajaran agar dapat merubah atau meningkatkan hasil belajar siswa karena hasil belajar siswa Kelas VI B SD Negeri Cibereum Mandiri 1 terutama pada mata pelajaran IPS kurang baik maka dari itu diterapkannya metode lain dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan rumusan masalah umum ialah apakah terdapat perbedaan hasil belajar aspek kognitif sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran IPS di SD, maka rumusan masalah khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek mengingat sebelum dan sesudah penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran IPS di SD ?
- 2 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek memahami sebelum dan sesudah penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran IPS di SD ?
- 3 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek menerapkan sebelum dan sesudah penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran IPS di SD ?
- 4 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada aspek menganalisis sebelum dan sesudah penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Mata Pelajaran IPS di SD ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian untuk mendeskripsikan dan menganalisis Pengaruh pembelajaran menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran IPS di SD.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk :

1. Menganalisis pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Aspek Mengingat dalam Mata Pelajaran IPS di SD.
2. Menganalisis pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Aspek Memahami dalam Mata Pelajaran IPS di SD.
3. Menganalisis pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Aspek Menerapkan dalam Mata Pelajaran IPS di SD.
4. Menganalisis pengaruh penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Aspek Menganalisis dalam Mata Pelajaran IPS di SD.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Dengan dilakukan adanya penelitian dapat menjadi bahan untuk meningkatkan wawasan keilmuan dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran sehingga terjadi pembelajaran yang menyenangkan yang dapat berpengaruh terhadap

hasil belajar siswa. Bagi seorang teknologipun akan terus mengembangkan hal terbaru agar pembelajaran semakin baik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Kajian ini dapat mengembangkan wawasan dan pemahaman tentang keefektifan teknologi pendidikan dalam ilmu sosial yang kreatif dan inovatif serta memotivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan belajarnya..

2. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang meningkatkan proses pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran.

3. Bagi Guru

Menawarkan siswa sesuatu yang berbeda dalam pembelajaran mereka dengan membangun suasana belajar yang inovatif serta menyenangkan antara guru dan siswa.

1.5 Struktur Organisasi

Dalam struktur organisasi ini berisikan gambaran dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* pada untuk Meningkatkan Hasil Belajar Aspek Kognitif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI SD” yang mengacu pada pedoman karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia seperti berikut:

- a. Bab I pendahuluan bab ini berisi latar belakang masalah yang peneliti kaji sehingga dapat menginformasikan rumusan masalah dalam penelitian. Setelah memperjelas rumusan masalah penelitian, peneliti dapat menentukan tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang akan dilakukan. Terakhir adalah struktur organisasi penelitian yang memberikan gambaran tentang penelitian yang dilakukan.
- b. Bab II kajian teori bab ini berisi gambaran yang jelas terhadap topik permasalahan yang diangkat oleh peneliti. Biasanya berisi teori-teori yang relevan serta mendukung terhadap variabel-variabel yang diteliti. Bab ini bagian terpenting dikarenakan sebagai dasar dari apa dan bagaimana secara teoritis.
- c. Bab III berisikan bagaimana prosedur atau alur dari penelitian yang disusun oleh peneliti dimulai dari menentukan metode dan pendekatan yang tepat untuk digunakan. Lalu memilih populasi dan sampel sesuai dengan penelitian, cara yang

digunakan dalam pengumpulan data bisa dapat berupa kuesioner; wawancara; dokumentasi. Dan prosedur yang dilakukan serta analisis data yang dilakukan sesuai dengan penelitian.

d. Bab IV berisi tentang temuan-temuan pada saat penelitian berlangsung, kemudian pada bab ini juga terdapat pembahasan dari hasil pengelolaan serta analisis data sesuai dengan rumusan masalah yang diteliti.

e. Bab V

Pada berisi kesimpulan penyelidikan dan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, dampak penelitian dan rekomendasi untuk orang-orang yang berpartisipasi dalam penelitian juga disajikan.