

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi abad ke-21 ini, semua warga negara diharapkan dapat memiliki kemampuan untuk menjawab segala tuntutan perkembangan zaman. Pembelajaran abad ke-21 mengalami transformasi dari sebelumnya, dengan kurikulum yang dikembangkan untuk membimbing sekolah dalam mengubah pendekatan pembelajaran dari pusat perhatian guru menjadi pusat perhatian siswa. Perubahan ini sejalan dengan persyaratan menghadapi masa depan, dimana peserta didik diharapkan memiliki keterampilan dalam berpikir dan belajar yang lebih baik. Beberapa keterampilan tersebut meliputi kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar yang baik, berkomunikasi dan berkolaborasi (Kemendikbudristek, 2017). Oleh karena itu, pendidikan era digital saat ini menuntut pendidik untuk terus mengikuti perkembangan teknologi yang cepat. Diharapkan agar para pendidik dapat mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kemampuan belajar serta minat belajar peserta didik, sehingga proses pembelajaran di dalam kelas tidak monoton dan menarik bagi peserta didik.

Menurut Airlanda (2021) menyatakan bahwa hasil belajar siswa sekolah dasar terbilang masih rendah terutama pada ranah kognitifnya. Hal ini disebabkan karena kurangnya inovasi dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan karakter siswa masing-masing. Sehingga yang terjadi hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik dalam aspek perilaku maupun hal lainnya yang timbul karena proses pembelajaran yang melibatkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk faktor jasmani, psikologis individu, dukungan keluarga, lingkungan sekitar dan fasilitas sekolah salah satunya media pembelajaran. Sebagai seorang guru, pentingnya untuk

memahami perilaku dan karakteristik disetiap siswa guna mencapai pembelajaran yang menyenangkan serta mendapatkan hasil belajar yang baik dengan media pembelajaran sebagai alat pendukung (Haryadi *et al.*, 2021).

Dalam konteks pendidikan, media merupakan salah satu alat yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut pendapat Arsyad (2011) kehadiran media pembelajaran dalam dunia pendidikan secara langsung memiliki dampak yang signifikan pada peserta didik saat pembelajaran, media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber-sumber yang dapat dipercaya, dimana pendidik memberikan informasi ini kepada peserta didik untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran *e-learning* membawa inovasi baru, dimana peserta didik tidak hanya mendengarkan materi dari guru saja, tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi dengan materi menggunakan teknologi. Dengan situasi ini, siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Akhirnya, hasil pembelajaran menjadi lebih baik karena peserta didik memahami dengan baik penjelasan yang diberikan oleh guru.

Adapun proses pembelajaran ini menuntut para pendidik untuk mampu menggunakan teknologi yang tersedia guna menciptakan pembelajaran yang efisien dan menarik agar dapat memotivasi siswa untuk belajar yang diharapkan pencapaian kognitif siswa terhadap hasil pembelajaran dapat terjadi dengan lebih menarik. Meski demikian, realitanya di lapangan menunjukkan bahwa banyak pendidik mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, pendidik cenderung hanya menyampaikan materi hanya mengandalkan dari buku, lalu memberikan tugas kepada siswa berupa rangkuman materi yang telah diajarkan sebelumnya (Sukma *et al.*, 2021). Tentu saja, kondisi ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran tidak mengikuti langkah-langkah yang seharusnya dalam pelaksanaan pembelajaran, sehingga pada akhirnya pembelajaran tersebut menjadi kurang efektif dan terkesan sebagai kegiatan pembelajaran yang bersifat pasif. Maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pemanfaatan model pembelajaran

yang dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Hermansyah (2020) pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu model pembelajaran yang mempertemukan peserta didik dengan situasi masalah nyata yang memiliki konteks sehingga mereka dapat menyelesaikan dengan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, baik secara individu maupun kelompok. Tujuan dari pendekatan ini agar peserta didik mampu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pemecahan masalah yang dihadapi. Pendekatan ini dimulai dengan menghadirkan masalah yang signifikan dan relevan bagi peserta didik sehingga memungkinkan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Meskipun demikian, guru tetap diharapkan untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik agar pembelajaran dapat menemukan masalah yang relevan, aktual dan realistis. Selain itu, untuk mendukung pembelajaran agar berlangsung dengan baik dapat menggunakan bantuan media pembelajaran di dalam kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, bahkan memiliki dampak terhadap psikologis pada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efisien dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta memperkuat penyampaian pesan materi pelajaran pada tahanan tersebut (Abdullah, 2017). Pemilihan media pembelajaran tidak hanya fokus pada penjelasan materi di depan siswa saja, melainkan juga harus melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi serta inovasi dalam pendidikan, salah satu langkah yang dapat membantu guru kelas dalam proses penilaian atau evaluasi adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis teknologi yaitu media *Quizizz*.

Quizizz merupakan suatu aplikasi Pendidikan berbasis game yang mengintegrasikan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan *Quizizz*, dapat menciptakan atmosfer persaingan antara siswa,

memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran. Para siswa dapat mengikuti kuis pada waktu yang sama di kelas dan melihat peringkat. (Zhao, 2019). Selain itu, guru juga dapat memantau proses saat pelaksanaan menggunakan *quizizz* ini dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi hasil jawaban. Dalam pembelajaran dikelas karena terkendala perangkat untuk mendukung *quizizz* untuk siswa maka solusi yang dilakukan dapat menggunakan fitur yang terdapat dalam *quizizz* salah satunya dengan menggunakan fitur *Quizizz Paper Mode*.

Quizizz Paper Mode merupakan jenis kuis interaktif yang dapat dilaksanakan secara *offline* atau tidak menggunakan jaringan internet dan tidak memerlukan perangkat android dalam mengoperasikannya. Dalam mode ini, siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan mengangkat kertas *Q-Cards* yang telah dibagikan dan guru dapat memindai jawaban siswa menggunakan aplikasi *Quizizz* di smartphone. Dengan memanfaatkan fitur *Paper Mode* pada aplikasi *Quizizz* ini, guru juga dapat menyisipkan video, audio dan gambar pada pertanyaan yang akan dibuat sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang seru, menarik dan menyenangkan. Selain itu, *Quizizz Paper Mode* juga dapat diterapkan pada semua mata pelajaran (Zhao, 2019).

Berdasarkan pengamatan peneliti saat di Kelas V SD Negeri 2 Langensari selama kegiatan observasi, menunjukkan bahwa selama pembelajaran IPA guru masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tidak menggunakan media selain memanfaatkan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang melibatkan partisipasi siswa yang mengakibatkan kebosanan dan pemahaman materi yang kurang baik. Hal ini berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Siswa saat mengerjakan soal terlihat bosan karena tampilan yang kurang menarik berupa lembaran soal sehingga siswa cenderung menyelesaikan dengan asal agar selesai dengan cepat.

Berdasarkan situasi di atas, langkah yang dapat diambil untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dapat membuat suasana pembelajaran yang aktif dan didukung dengan

memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Wina, 2008). Salah satunya dengan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Pada mata pelajaran IPA dengan dianggap sesuai dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz Paper Mode* karena dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Muhammadi (2020) dibuktikan dari rata-rata akhir kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dengan nilai *pretest* berbeda dengan nilai *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V. Sehingga model *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz Paper Mode* dapat memungkinkan siswa kelas V di SD Negeri 2 Langensari untuk mengikuti pembelajaran yang lebih interaktif dan berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan kuis tanpa menggunakan perangkat seluler. Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang lebih efisien karena siswa dapat aktif mengikuti selama proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA**”. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 2 Langensari.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu

1. Apakah peningkatan hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz Paper Mode* lebih baik daripada menggunakan model konvensional di Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media *Quizizz Paper Mode* lebih baik daripada menggunakan model konvensional di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijabarkan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti lain mengenai pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA serta dapat menjadikan sebagai pengetahuan baru untuk mengembangkan Model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Quizizz Paper Mode* untuk mata pelajaran lain kedepannya.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis, dalam penelitian ini terdapat juga manfaat praktis sebagai berikut:

- a) Bagi siswa

Mempermudah siswa untuk memahami materi, meningkatkan efektivitas, efisiensi dan interaktif saat proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

- b) Bagi guru

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai referensi dalam menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran serta memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi.

c) Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Quizizz Paper Mode* sebagai saran pembelajaran yang menarik dan kreatif.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi di dalam penelitian ini terdapat catatan penelitian yang sistematis, yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai berbagai kajian teori yang berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), media pembelajaran *Quizizz Paper Mode*, hasil belajar kerangka berpikir, penelitian relevan dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai jenis penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen, dan teknik analisis aata.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Pada bab ini berisikan deskripsi awal penelitian, pelaksanaan

penelitian, hasil dan pembahasan penelitian

BAB V : KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini yang berisikan tentang kesimpulan penelitian, implikasi, dan rekomendasi sehubungan telah dilakukan penelitian.