

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Transformasi terus berkembang dalam proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Dalam hal ini, pendidik memiliki peran penting dalam memfasilitasi pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, pemberian penugasan berlebihan, dan membiarkan siswa kebingungan, diharapkan dapat menghindarinya dan lebih dari itu, yaitu menyampaikan materi pembelajaran secara lebih baik, bermakna, serta memastikan sistem pembelajaran yang terjangkau bagi semua siswa sesuai dengan era saat ini.

Salah satu gebrakan inovasi bagi dunia pendidikan saat ini ialah kegiatan belajar diintegrasikan dengan teknologi dalam jaringan pembelajaran *online*. Proses pembelajaran online (*E-learning*) memiliki keunggulan dalam mengatasi perbedaan jarak, waktu dan ruang. Penelitian sebelumnya (Widhiartha, 2009, hal. 189) *E-Learning* sebagai alternatif pembelajaran yang bersifat efisien. Secara manfaatnya *E-learning* memiliki efisiensi dan efektifitas dalam membantu proses belajar mengajar, serta sebagai solusi metode pengajaran masa kini khususnya dalam pembelajaran IPS, karena tujuan pembelajaran IPS yaitu berusaha mempersiapkan siswa dalam pencapaian kompetensi pengetahuan, keterampilan serta nilai yang dapat bermanfaat dalam menyelesaikan setiap permasalahan sosial.

Hakikat dan tujuan IPS sebagai bagian dari kurikulum sekolah yang mempunyai tanggungjawab pokok membantu para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap dan nilai yang diperlukan dalam hidup bernegara di lingkungan masyarakatnya (Banks, 2012, hal. 5). Selaras dengan hal tersebut (Maftuh, 2015, hal. 6) IPS memiliki ciri khas yaitu diajarkan untuk tujuan praktis, dan dalam pembelajarannya konten-konten materi yang ada disesuaikan dengan perkembangan siswa dan perkembangan zaman.

Memasuki era digital saat ini, pembelajaran IPS diupayakan agar sesuai dengan substansi pembentukan karakter para siswa agar memiliki pengetahuan, sikap, serta keterampilan dalam berhubungan baik antar manusia maupun lingkungan tempat tinggal (Ramdani & Zamroni, 2014, hal. 107). Prinsip dalam pembelajaran IPS (Maftuh, 2015, hal. 7) lebih disesuaikan dengan tuntutan kebutuhan siswa yang hidup di abad ke-21 dengan membagi dan memproses informasi yang membantu siswa memperoleh pemahaman tentang pola-pola penting, sudut pandang yang beragam, serta kecenderungan masa depan sehingga pendidikan mampu membentuk sumber daya manusia Indonesia yang beradab. Hal tersebut merupakan bentuk respon yang diperlukan untuk menciptakan sumber daya manusia Indonesia yang beradab (Ridwan, 2014, hal. 34). Yakni berketerampilan dan berbudaya (berkarakter kuat). Maka, IPS pun memiliki peranan penting didalamnya.

Upaya untuk mewujudkan upaya dan prinsip pembelajaran IPS dalam rangka pencapaian tuntutan kebutuhan siswa di abad ke-21 dapat dilakukan dengan berbagai bentuk maupun cara. Gagne dalam (Supardan, 2015, hal. 8-9) berbagai cara yang dapat dilakukan yaitu dengan pembelajaran yang efektif dan menggunakan berbagai media maupun model pembelajaran yang didapat dari informasi. Menelusuri hal tersebut, peneliti berupaya menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament*. Model pembelajaran ini konsepnya bermain dalam kelompok yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa adanya perbedaan dan *reinforcement*.

Siswa saat ini dapat dikatakan sebagai kaum millennial digital yang sudah akrab dengan teknologi. Hal ini perlu disikapi secara cermat agar nantinya siswa dapat memiliki bekal untuk menghadapi tantangan di era teknologi yang kian makin canggih. Sependapat dengan (Frydenberg & Andone, 2011, hal. 314) setiap siswa harus memiliki keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, pengetahuan dan kemampuan literasi digital, literasi informasi, literasi media dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi untuk menghadapi pembelajaran di abad 21.

Pemanfaatan media teknologi dan informasi (literasi digital) merupakan bagian dari kecakapan abad-21 yang mesti dikuasai. Literasi digital menjadi sebuah tantangan baru dalam literasi media (Restianty, 2018). Pentingnya literasi digital dikuasai untuk mendukung kinerja dan aktivitas sehari-hari. Literasi digital merupakan kemampuan memahami dan menggunakan berbagai informasi dari berbagai sumber digital. (Trilling & Fadel, 2009, hal. 65) menguraikan *Skill Set of The 21st Century Knowledge* yaitu: 1) *Learning and innovation* terdiri dari berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi; 2) *(ICT) Digital Literacy Skill* yang terdiri dari literasi informasi, literasi media dan literasi TIK ; 3) *Career and life skills* yang terdiri dari fleksibilitas dan kemampuan beradaptasi, inisiatif dan pengarahan diri sendiri, interaksi sosial dan lintas budaya, produktivitas dan akuntabilitas, kepemimpinan dan akuntabilitas.



Gambar 1. 1 Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2020

(Sumber: <https://wearesocial.com>)

Terhitung dalam Gambar 1.1 bahwa jumlah pengguna Internet di Indonesia berjumlah 175, 4 juta jiwa pada tahun 2020. Hal ini dapat menjadi peluang ataupun kekhawatiran, mengingat jumlah pengguna Internet Indonesia didominasi oleh generasi muda kaum millennial yang mengakses internet kurang lebih sekitar 70 juta orang dengan menghabiskan waktu 5 jam per harinya (Tim GLN Kemendikbud, 2017, hal. 1). Tingginya angka tersebut menunjukkan data akses anak Indonesia terhadap konten dilarang mencapai 22% (Kompas, 2020). Belum lagi dengan pemberitaan mengenai perilaku Internet yang tidak sehat seperti penyebaran berita palsu (hoaks), dan ujaran

Sri Agustini, 2024

PENGARUH MEDIA E-LEARNING QUIZZ DENGAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING: TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP LITERASI DIGITAL SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 4 SETU KAB. BEKASI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kebencian di media sosial. Hal ini perlu disikapi dengan penguatan literasi digital kepada para siswa agar dapat mengurangi risiko dampak negatif perkembangan era teknologi digital.

Literasi digital diperlukan bukan hanya sekedar untuk mengasah kemampuan mencari informasi dengan teknologi. Dikemukakan oleh (Sekharan Nair & dkk, 2012, hal. 75), kemampuan literasi digital diperlukan karena dengan siswa menguasai literasi digital maka siswa memiliki kemampuan untuk melihat dan menginterpretasikan informasi yang terkait dengan tema pelajaran dan bahkan berbagai hal dalam kehidupannya. Berdasarkan riset Jaringan Pegiat Literasi Digital Indonesia ((JAPELIDI), 2017), siswa di Indonesia tergolong rendah literasi digital, hal ini disebabkan oleh kegiatan pengembangan dan pelatihan literasi digital di berbagai kota masih rendah.

Kekhawatiran tingkat literasi digital dikalangan pelajar Indonesia tergolong rendah (Pratama, Hartini, & Misbah, 2019, hal. 9). Berdasarkan hasil observasi dengan guru IPS di SMP Negeri 4 Setu, sebagian guru telah memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, kenyataan yang dihadapi di sekolah ialah belum maksimalnya pemanfaatan media teknologi diterapkan dalam pembelajaran dikarenakan pertimbangan kebermanfaatan dan dampak negatif siswa membawa Smartphone/HP ke Sekolah serta belum banyaknya melakukan variasi dan inovasi ketika proses pengajaran oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga, menurut beberapa penuturan siswa di SMPN 4 Setu, siswa merasa kurang senang dan mudah bosan dikelas, dengan penuh rasa antusias siswa bercerita menghabiskan waktu sekitar 5-6 jam untuk bermain *game online* di gadgetnya. Hal lainnya ialah dalam pembelajaran IPS sebagian guru masih jarang menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk mau bekerjasama dan berkomunikasi dalam kelompok belajarnya serta lemahnya literasi digital dikarenakan rata-rata sekolah belum melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi dan pemanfaatan internet secara maksimal.

Guru wajib melek digital untuk memfasilitasi siswa dengan kegiatan-kegiatan kelas yang dikemas dengan pengintegrasian skill 4C terdiri *Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity* (Purba, Silalahi, Julyanthry, & Grace, 2022, hal. 1486). Menyikapi fenomena ini, kiranya pendidik perlu mengarahkan aktivitas yang mampu mengembangkan aspek pengetahuan dan keterampilan, contohnya pendidik mencoba mengaplikasikan *game* edukasi saat pembelajaran secara bermakna yang biasanya digunakan siswa untuk *game online*. Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu pilihannya pendidik dapat menerapkan pembelajaran dengan media aplikasi *Game Quizziz* yang diintegrasikan dengan materi pelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar IPS pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Quizziz merupakan *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan *Quiziz* ini dilakukan karena penggunaannya mudah, menarik perhatian, menyenangkan dan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam melakukan inovasi pengajaran dalam pembelajaran IPS serta kemampuan dalam memanfaatkan media Teknologi dan Informasi.

Mengingat bahwa semua anak-anak berhak mendapatkan wajib belajar, sehingga pembelajaran di sekolah adalah tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan literasi digital (*ICT*) (Tondeur, 2007, hal. 962). Maka, kemampuan literasi digital menjadi vital untuk dikuasai siswa, sehingga para generasi muda sebagai penerus bangsa, selain unggul dalam menggunakan teknologi, siswa dapat memanfaatkan media digital secara tepat guna dan mampu bertahan dari pengaruh-pengaruh perkembangan zaman akibat salah gaul dalam menggunakan teknologi digital. Dengan demikian, kemampuan literasi digital siswa mengarah ke akses informasi secara efisien dan efektif, mengevaluasi informasi secara kritis dan kompeten, serta menggunakan informasi secara akurat dan kreatif.

Kemampuan literasi digital merupakan kompetensi yang patut dikuasai siswa dalam upaya mewujudkan individu yang berkualitas. Guna mencapai

keberhasilan dalam meningkatkan literasi digital, pendidik berusaha mengemas pembelajaran dengan menggunakan media *e-learning* ‘Quizizz’ sehingga diharapkan dapat meminimalisir problem diatas mengenai ketidaksenangan siswa saat belajar dengan tujuan memaksimalkan pemanfaatan teknologi sebagai media belajar yang tepat guna. Selain itu, ini merupakan bentuk perwujudan pendidik dalam mengasah kemampuannya terkait inovasi, serta pemecahan masalah dan turut berkolaborasi dalam mengatasi permasalahan pengajaran. Solusinya, proses belajar mengajar IPS haruslah bersifat *havefun*, efektif, bermakna dan mendukung penguasaan kemampuan abad-21 bagi siswa. Tentu ada berbagai program yang dapat dilakukan, inilah saatnya menggunakan aplikasi permainan edukasi sebagai media dalam pembelajaran IPS digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut serta dari berbagai pendapat yang telah diuraikan sebelumnya dalam rangka mengembangkan kemampuan literasi digital siswa dalam proses pembelajaran IPS. Maka, dalam penulisan tesis ini penulis mengambil pilihan penerapan pembelajaran yang berjudul “*Pengaruh Media E-Learning ‘Quizizz’ dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning: Teams Games Tournament Terhadap Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMPN 4 Setu Kab. Bekasi*”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini perlu dirumuskan agar arah dan pembahasannya menjadi jelas. Maka penulis memfokuskan penelitian untuk mengetahui “Bagaimanakah pengaruh Media *E-Learning Quizizz* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* Terhadap Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Setu”.

Adapun yang menjadi rumusan masalah penelitian, penulis ingin memperjelas rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media *e-learning Quizizz* terhadap kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi?

2. Apakah media *e-learning Quizizz* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* berpengaruh positif terhadap kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi?
3. Apa saja kendala dalam pengaplikasian media *e-learning Quizizz* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis gambaran kompetensi literasi digital siswa melalui Media *E-learning 'Quizizz'* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPS Kelas IX di SMPN 4 Setu Kab. Bekasi.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh media *e-learning Quizizz* terhadap kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi
2. Menganalisis pengaruh media *e-Learning Quizizz* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* terhadap kemampuan literasi digital siswa pada pembelajaran IPS kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi
3. Menganalisis kendala dalam pengaplikasian media *E-learning Quizizz* dengan Model Pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS di kelas IX SMP Negeri 4 Setu Kab. Bekasi

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini disusun dengan harapan memiliki manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Secara Teoretis, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan Guru dalam proses pengajaran serta sumber belajar yang digunakan untuk menunjang pemahaman siswa terkait materi pembelajaran IPS yang sedang dipelajarinya dan sebagai salah satu pilihan media pengajaran online berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS.
2. Secara kebijakan, memberikan arahan pendidikan bagi siswa SMP dalam pembelajaran IPS yang baik dan efektif untuk diterapkan dan diajarkan, berkaitan dengan materi dan media *E-learning* 'Quizizz' dalam kemampuan literasi digital.
3. Secara Praktis, dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:
 - a. Bagi Peneliti
Sebagai tambahan ilmu bagi peneliti serta diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dalam hal menggunakan aplikasi Quizizz dan dapat dijadikan sebagai latihan untuk mengaplikasikan pembelajaran yang baik di kelas oleh peneliti jika kelak telah menjadi pengajar.
 - b. Bagi Sekolah
Menjadi bahan pertimbangan lembaga pendidikan untuk peningkatan kualitas dan kuantitas khususnya dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar IPS.
 - c. Bagi Guru
Mewujudkan upaya dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan literasi digital dan sebagai bahan masukan kepada guru IPS dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan

menanamkan nilai-nilai kecakapan abad 21 yang perlu dikuasai siswa terutama yang berkaitan dengan mengembangkan kompetensi khususnya literasi digital.

d. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memanfaatkan teknologi khususnya penggunaan aplikasi games pembelajaran secara tepat sehingga memudahkan siswa dalam proses belajarnya sehingga kemampuan siswa dalam mengakses informasi, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan informasi dapat terarah secara baik.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Untuk memberikan gambaran umum penelitian, penulis menyajikan susunan garis besar sistematika penulisan yang disesuaikan dengan pedoman penulisan yang telah ditetapkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia dengan nomor SK 7867/UN40/HK2021, sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bagian Bab I ini terdiri dari (1) Latar Belakang Penelitian, merupakan konteks penelitian yang dilakukan. (2) Rumusan Masalah Penelitian, mendeskripsikan mengenai permasalahan yang akan dikaji dan diteliti untuk kemudian akan diuraikan kedalam bentuk rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. (3) Tujuan Penelitian, menguraikan tujuan penelitian yang akan dicapai (4) Manfaat penelitian, mendeskripsikan nilai lebih dan kontribusi dari hasil penelitian. (5) Struktur organisasi tesis, pada bagian ini memuat sistematika penulisan tesis dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta keterkaitan antara satu bab dengan bab lainnya dalam merancang sebuah kerangka penelitian tesis.

BAB II : Kajian Pustaka

Pada Bab II tesis ini berisi tentang konsep-konsep maupun kajian teori yang mendukung topik dan masalah yang dikaji pada penelitian ini. Teori-teori yang diuraikan terkait tentang media *e-learning Quizziz*, pengaruh media *e-learning Quizziz* di berbagai kasus, model pembelajaran *Cooperative Learning: Teams Games Tournament*, kemampuan keterampilan literasi

didigital siswa, dan hipotesis penelitian. Penjelasan kajian teoritis pada penelitian ini lebih bersifat sumatif dan analitis, meliputi isu media, model pembelajaran, teknik penelitian dan juga tema-tema yang berkaitan topik penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bagian Bab III yaitu bab yang memiliki sifat prosedural, dimana fokusnya adalah menggambarkan sebuah desain mengembangkan dan merancang penelitian ini, termasuk pendekatan penelitian yang digunakan, instrumen penelitian yang digunakan, tahapan-tahapan pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dengan prosedur dan langkah-langkah sistematis. Berikut adalah langkah-langkah dalam metodologi penelitian tesis dengan pendekatan kuantitatif (1) desain penelitian, menjelaskan secara eksplisit kategori penelitian eksperimen dan dijelaskan secara lebih detail jenis desain spesifik yang digunakan dalam hal ini metode eksperimental : pre eksperimental. (2) variabel penelitian, menguraikan variabel terikat dan variabel bebas (3) Definisi Operasional, menjelaskan konsep akan diukur atau diamati dalam penelitian. (5) Lokasi penelitian, menjelaskan tempat atau lokasi yang dijadikan sebagai tempat populasi dan sampel penelitian. (6) prosedur penelitian, (7) instrumen penelitian, diuraikan secara rinci mengenai instrumen/alat pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian. Instrumen penelitian dapat berupa angket, catatan observasi, atau soal tes. (8) proses pengembangan instrumen, menjelaskan alat untuk mengumpulkan data penelitian (8) teknik analisis data, dijelaskan metode dalam menganalisis menggunakan persamaan dan analisis menggunakan perangkat lunak SPSS dan Alur pemikiran.

BAB IV Temuan Dan Pembahasan

Bab IV ini terdiri dari sub-sub temuan yaitu kumpulan data dan temuan yang diperoleh dari hasil observasi dan dianalisis oleh peneliti setelah melaksanakan penelitian ke lapangan, diolah menggunakan statistik dan disajikan dalam bentuk tabel maupun diagram. Pada bagian pembahasan berisikan hasil dari penelitian yang diuraikan secara deskripsi dan dikaitkan

dengan teori-teori ahli. Terdiri dari (1) deskripsi lokasi penelitian, (2) data hasil penelitian, (3) hasil uji prasyarat, (4) hasil uji hipotesis, dan (5) pembahasan, mengkaji hasil penelitian dikaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian ini mencakup (1) simpulan, (2) implikasi, dan (3) rekomendasi, yang mengungkapkan interpretasi dan signifikansi temuan penelitian oleh peneliti serta menyoroti permasalahan penting yang bisa dipetik dari hasil pelaksanaan penelitian tersebut dengan cara penyajian butir per butir dengan ringkasan padat.