

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, pada abad ke-21, era globalisasi semakin berkembang dan dapat menjadi contoh sinergis lintas peradaban, termasuk dalam meningkatkan pendidikan dan teknologi. Sumber daya manusia (SDM) terampil diperlukan untuk berkompetensi di skala global karena era globalisasi yang semakin berkembang tidak dapat dihindarkan. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian Doringin et al. (2020), bahwa untuk meningkatkan kualitas SDM adalah dengan mengikuti perkembangan zaman melalui pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Penerapan teknologi dijadikan penunjang pendidikan dan memberikan inovasi agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dalam menunjang pendidikan. Hal tersebut didukung oleh penelitian Nusaibah & Bustam (2023), bahwa penerapan teknologi adalah langkah yang dapat dilakukan untuk menggapai sasaran pendidikan.

Namun saat ini, terdapat suatu tantangan dalam bidang pendidikan. Pada awal tahun 2020, virus corona yang disebut Covid-19 telah menyebabkan pandemi di Indonesia. Dan pada akhir tahun 2022, Presiden Republik Indonesia Joko Widodo memberitahukan kepada masyarakat penghapusan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM), menandakan bahwa pandemi Covid-19 di Indonesia telah usai. Pada hari Jum'at, 5 Mei 2023, Badan Kesehatan Dunia (WHO) mengumumkan bahwa Covid-19 sudah tidak lagi menjadi kondisi darurat kesehatan global. Keputusan ini tampaknya membawa perbaikan bagi bidang pendidikan. Sehingga institusi pendidikan di semua jenjang memiliki kesempatan untuk melakukan kegiatan akademik maupun non akademik secara langsung. Tidak dapat dipungkiri dampak pandemi Covid-19 menyebabkan siswa mengalami *learning loss*. Pembelajaran selama pandemi dilakukan melalui internet atau secara daring menyebabkan kualitas hasil belajar tidak maksimal dan menurun karena terhambatnya keterampilan siswa (Andriani et al., 2021).

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim memulihkan sistem pendidikan *pasca* pandemi Covid-19 dengan menerapkan kurikulum merdeka sebagai kurikulum baru yang diluncurkan

pada 11 Februari 2022. Kurikulum merdeka disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru dituntut dapat beradaptasi dengan teknologi untuk mencapai tujuan kurikulum (Azaniah Sofia & Basri, 2023). Diharapkan juga bahwa kurikulum merdeka akan menghasilkan siswa yang mempunyai keterampilan, berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta dapat berkolaborasi dan berinteraksi dengan baik. Mulai tahun akademik 2022/2023, kurikulum merdeka digunakan di TK, SD/setara, SMP/setara, dan SMA/SMK/setara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah institusi pendidikan formal yang setara dengan SMA namun dengan fokus pada bidang kejuruan tertentu. Hal tersebut diatur juga dalam Pasal 15 pada Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dimana pendidikan kejuruan adalah jenis pendidikan menengah yang dirancang untuk mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dalam bidang spesifik. Dalam kurikulum merdeka kelompok kejuruan, capaian pembelajaran kelas 10 merupakan Fase E dengan berfokus pada Dasar-dasar Program Keahlian, sedangkan kelas 11 dan 12 termasuk Fase F dimana pembelajaran dikembangkan secara lebih teknis sesuai Konsentrasi Keahlian (Kemendikbudristek, 2021).

SMKN 1 Sukabumi adalah salah satu jenis institusi pendidikan formal tingkat menengah dimana mempunyai 13 program keahlian, salah satunya Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB). Adapun informasi yang dikemukakan oleh Kepala Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 1 Sukabumi, mengatakan bahwa siswa kelas 10 tidak sepenuhnya dapat memahami konsep atau dasar-dasar untuk memenuhi capaian pembelajaran. Salah satu elemen kompetensi yang menjadi konsep dasar yaitu Perhitungan Statika Bangunan karena memengaruhi pemahaman dan keahlian bagi siswa. Siswa dituntut untuk memahami elemen Fase E sebagai dasar untuk memahami elemen pada Fase F. Pemahaman siswa diukur dari kualitas hasil belajarnya, maka pembelajaran harus dioptimalkan dengan strategi dan inovasi untuk meningkatkan prestasi akademik siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMKN 1 Sukabumi, khususnya Program Keahlian DPIB, metode pembelajaran yang dilakukan adalah ceramah serta media yang digunakan adalah papan tulis. Sejalan dengan hasil penelitian Santika & Hasbi

(2023), penggunaan metode ceramah tidak efektif terhadap aktivitas belajar siswa karena pembelajaran yang kaku dan hanya memfokuskan pada indera pendengaran saja sehingga siswa mudah mengantuk dan bosan. Hal ini karena siswa hanya bergantung pada jam pelajaran dan tidak memiliki inisiatif untuk belajar secara mandiri. Akibatnya, suasana belajar di ruang kelas menjadi tidak hidup dan siswa tidak percaya diri untuk menjawab pertanyaan guru. Selain itu, kegiatan pembelajaran di kelas belum sepenuhnya menggunakan teknologi digital. Hal ini tidak mendukung prinsip kurikulum merdeka yaitu beradaptasi dengan teknologi. Perlu dilakukan solusi untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan pemanfaatan teknologi melalui media pembelajaran sebagai produk merdeka belajar. Pada dasarnya, inovasi perangkat pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan zaman (Azka & Rahayu, 2024).

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan informasi dari guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dapat menarik ketertarikan siswa, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap hasil belajar (Adlini et al., 2023). Adapun media pembelajaran yang interaktif dengan inovasi dan tampilan yang menarik dapat meningkatkan prestasi akademik siswa karena adanya *challenges* (tantangan), *fantasy* (khayalan), dan *curiosity* (keingintahuan) (Irwan et al., 2019).

Media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk mendorong peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya *Quizizz*. Penelitian yang menerapkan *Quizizz* sebelumnya telah dilakukan oleh Fadillah et al. (2023), hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu menguasai prinsip-prinsip dalam matematika dan memenuhi empat indikator pemahaman matematis dengan menerapkan *Quizizz*. Penggunaan *Quizizz* yang mendorong ketertarikan siswa membuat siswa senang dalam pembelajaran dan mendorong motivasi siswa untuk terus belajar dan berusaha memahami konsep dasar, hal tersebut berdampak baik bagi hasil belajar siswa. Maka, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memberikan peluang dapat membantu siswa dalam memahami elemen pelajaran yang menjadi konsep atau dasar seperti elemen Perhitungan Statika Bangunan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, peneliti perlu melakukan suatu upaya penelitian yang memfokuskan pada penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Sehingga, peneliti melaksanakan penelitian berjudul “Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* pada Elemen Perhitungan Statika Bangunan di SMKN 1 Sukabumi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah perlu dilakukan sebagai langkah awal penelitian dan upaya untuk menjelaskan masalah agar penjelasan dapat diukur. Dari latar belakang yang dipaparkan sebelumnya, diidentifikasi fenomena yang terjadi. Maka, terdapat fenomena masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Teknologi yang sedang berkembang di Indonesia dapat dijadikan inovasi agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif.
2. Dampak pandemi Covid-19 mengakibatkan siswa mengalami *learning loss* dan menyebabkan penurunan kualitas hasil belajar.
3. Guru diupayakan untuk beradaptasi dengan teknologi dan memenuhi kebutuhan pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka.
4. Elemen Perhitungan Statika Bangunan termasuk ke dalam Fase E di kelas 10 dan merupakan konsep dasar yang memengaruhi pemahaman dan keahlian bagi siswa.
5. Siswa Program Keahlian DPIB kelas 10 SMKN 1 Sukabumi tidak dapat sepenuhnya memahami konsep dasar menggunakan metode ceramah.
6. Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berpotensi merangsang ketertarikan siswa.
7. Menggunakan media pembelajaran *Quizizz* membantu siswa dalam pemahaman konsep dasar dan memenuhi indikator pemahaman matematis.

1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang serta beberapa identifikasi yang dikemukakan, masalah yang akan difokuskan harus dibatasi. Peneliti membatasi masalah ini karena keterbatasan peneliti dan untuk memfokuskan batasan pada penelitian sehingga mendapatkan kesimpulan yang akurat dan mendalam terkait hal-hal yang diteliti. Maka, peneliti menetapkan batasan dalam masalah, yaitu:

1. Media pembelajaran *Quizizz* dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi dengan elemen kompetensi yang diterapkan yaitu Perhitungan Statika Bangunan.
2. Hasil belajar siswa di batasi pada aspek kognitif yaitu dari *pretest* dan *posttest*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, uraian identifikasi masalah dan batasan masalah yang ditetapkan, peneliti merumuskan permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada elemen Perhitungan Statika Bangunan di SMKN 1 Sukabumi?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada elemen Perhitungan Statika Bangunan di SMKN 1 Sukabumi?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ditetapkan, peneliti menentukan tujuan untuk menentukan arah pemecahan permasalahan, yaitu:

1. Mengetahui penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada elemen Perhitungan Statika Bangunan di SMKN 1 Sukabumi.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada elemen Perhitungan Statika Bangunan di SMKN 1 Sukabumi.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan temuan dalam penelitian ini memiliki manfaat yang relevan secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran dan dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan dapat mendorong partisipasi yang lebih aktif dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Diharapkan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu siswa belajar lebih baik.

- b. Bagi Guru
 - 1) Diharapkan adanya pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.
 - 2) Diharapkan dapat menjadi alternatif pilihan bagi guru sebagai alat evaluasi dengan menggunakan teknologi yang mengikuti zaman.
- c. Bagi Sekolah
 - 1) Diharapkan inovasi dalam pengembangan pembelajaran dapat berdampak positif bagi hasil belajar siswa.
 - 2) Diharapkan dapat menjadi masukan untuk memperbaharui kualitas pembelajaran khususnya pada Elemen Perhitungan Statika Bangunan.
- d. Bagi Peneliti

Sebagai upaya untuk menambah wawasan, memberikan pengalaman serta mengembangkan ilmu dan pengetahuan terkait media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian ini ditulis dengan sistematika sesuai dengan Pedoman Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021, sehingga lebih mudah bagi peneliti untuk menguraikan penelitian secara sistematis dan terstruktur. Struktur penyajian penelitian ini disusun dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini dijabarkan gambaran umum dalam konteks yang mudah dipahami. Bagian ini diawali dengan situasi yang melatarbelakangi permasalahan dan menjadi pengantar dalam pemilihan judul. Permasalahan tersebut diidentifikasi secara jelas dan terstruktur untuk menentukan masalah yang akan diteliti. Agar terarah dan tidak terjadi pelebaran pokok permasalahan, maka peneliti juga melakukan pembatasan masalah. Dengan demikian sudah di dapat substansi skripsi dan dituangkan dalam rumusan masalah. Selain itu, dijelaskan lebih lanjut tujuan penelitian dan manfaat hasil penelitian untuk mengungkap seberapa jauh kebermanfaatan penelitian ini. Struktur penulisan ini penting untuk memandu alur berpikir peneliti dan menjadi pedoman untuk bab selanjutnya.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada bab ini menyediakan dasar teori kajian peneliti terhadap masalah yang diteliti yaitu media pembelajaran *Quizizz* pada elemen Perhitungan Statika Bangunan dan terkait hasil belajar. Untuk menghindari pengulangan penelitian dan penjiplakan maka disajikan penelitian terdahulu yang relevan sebagai tinjauan pustaka. Sebagai dasar penelitian maka dibuat kerangka berpikir untuk mendapatkan konsep yang matang dan menghubungkan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini berisi prosedur penelitian diantaranya desain penelitian yang diterapkan, partisipan, populasi dan sampel pada penelitian. Kemudian metode dan instrumen penelitian untuk mengukur dan mengumpulkan data. Dan untuk mendapatkan hasil penelitian, pada bab ini juga dibentangkan prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data yang dilakukan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini berisi hasil temuan dan deskripsi data secara menyeluruh beserta pembahasan tentang penerapan media pembelajaran *Quizizz* pada elemen Perhitungan Statika Bangunan di SMKN 1 Sukabumi.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI, pada bab ini berisi kesimpulan dan implikasi berupa hasil analisis temuan. Selain itu terdapat rekomendasi yang berisi saran berdasarkan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA, bagian ini berisikan cantuman sumber yang menjadi teori pendukung dalam peneltian serta daftar sumber dari artikel, jurnal dan buku yang dimanfaatkan sebagai rujukan atau referensi dalam penelitian.