

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Corona virus yang telah menjadi pandemi di Indonesia bahkan dunia dan menteri pendidikan dan kebudayaan Indonesia pun membuat surat edaran tentang pelaksanaan pendidikan dalam darurat covid-19 pada 24 Maret 2020 dan peraturan ini hingga sampai kini berlaku untuk belajar dari rumah, mendikbud pula menekankan bahwa pembelajaran dalam jaringan (daring) / jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Kami ingin menganjurkan bagi daerah yang sudah melakukan belajar dari rumah agar dipastikan gurunya juga mengajar dari rumah untuk menjaga keamanan guru, itu sangat penting menurut Nadiem Makarim. Serta menurut Smith & Freedman (dalam Roysa, dkk, 2020, hlm. 317) ‘pemerintah membuat peraturan agar meminimalisir interaksi pribadi selain interaksi yang darurat ataupun penting dalam masa pandemi ini, segala peraturan yang telah diterapkan oleh pemerintah ini bertujuan agar mengurangi kerumunan dan membatasi aktivitas ruang gerak diluar’.

Dengan adanya kebijakan pemerintah untuk belajar di rumah secara daring, maka peran yang biasanya dilaksanakan oleh satuan pendidikan, sekarang telah berganti fungsi di satuan keluarga. Artinya saat ini rumah menjadi pusat kegiatan bagi semua anggota keluarga. Hal ini bisa jadi berdampak positif, karena pusat kegiatan kembali ke asalnya, yaitu rumah.

Akan tetapi jika semua kegiatan hanya dilakukan di rumah saja, juga akan menimbulkan psikosomatis, yaitu gangguan fisik yang disebabkan oleh faktor kejiwaan dan tumpukan emosi yang dapat menimbulkan guncangan dalam diri seseorang di masyarakat, seperti kecemasan, stress, lingkungan sosial yang banyak mempengaruhi

pikiran negatif, seperti karena berita hoaks dan lain sebagainya menurut Sari (dalam Krisdayanti, 2020, hlm. 2).

Serta sejalan menurut Purwanto (dalam Roysa, 2020, hlm. 316) bahwa:

PBB (Perserikan Bangsa Bangsa) yang menaungi organisasi dalam bidang pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan Internasional atau UNESCO mencatat lebih kurang 290,5 juta siswa pada seluruh dunia mengalami gangguan pada proses pembelajaran karena pandemi covid-19 ini.

Pada pelaksanaannya, pembelajaran jarak jauh memberikan tantangan baru yang berbeda bagi pengajar, siswa, sekolah, bahkan masyarakat luas seperti orang tua. Pengajar juga harus mencari dan menyiapkan berbagai cara agar materi pembelajaran bisa tersampaikan dan diterima dengan baik oleh para pembelajar. Begitu pun para siswa membutuhkan usaha yang lebih besar, baik secara materi, energi, maupun kesiapan psikologi. Hal tersebut dilakukan agar siswa dapat menerima materi pembelajaran secara optimal.

Karena kegiatan mengajar merupakan inti dan pelaksanaan kurikulum yang baik buruknya mutu pendidikan serta mutu lulusan dipengaruhi oleh proses belajar mengajar. Meningkatkan mutu merupakan suatu proses yang sistematis yang terus menerus ditingkatkan pada kualitas belajar dan mengajar, hal ini pun berkaitan pada tujuan yang menjadi target sekolah dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

Maka peneliti merasa perlunya perhatian khusus dalam proses belajar mengajar melalui daring agar siswa tidak merasa stress dan tertekan serta guru juga dapat menyampaikan pembelajaran sesuai target, sesuai dalam silabus dan RPP. Sehingga peneliti perlu mengkaji pembelajaran yang dapat menyenangkan agar membuat motivasi belajar siswa meningkat serta hasil belajar sesuai yang diharapkan melalui pembelajaran dalam jaringan.

Lalu pembelajaran yang dapat memberikan motivasi baru pada saat pembelajaran di masa pandemi ini ialah pembelajaran yang menyenangkan yaitu salah satu alternatifnya menggunakan model joyful learning dan karena

pembelajaran dilakukan melalui tatap maya dan menggunakan telepon genggamnya sejalan pada pendapat Abidin (dalam Roysa, 2020, hlm. 316) bahwa:

Pembelajaran melalui tatap maya memberikan banyak peluang pada siswa agar lebih mandiri dan memahami konsep lebih mendalam lalu meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran lebih familiar dengan keseharian siswa apalagi dalam pelaksanaan pengaplikasian menggunakan telepon genggam atau gadget.

Karena potensi pada penggunaan model joyful learning dapat menjadi sebuah motivasi belajar karena adanya perubahan model pembelajaran yang menyenangkan dan sangat mudah diterapkan dimanapun karena hanya bermodalkan kemampuan kreativitas seorang guru untuk dapat membuat sebuah perubahan dalam proses pembelajaran, namun walaupun adanya kemudahan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan ini juga suatu tantangan dan tanggung jawab yang perlu guru capai.

Agar pembelajaran yang menyenangkan ini terwujud untuk proses pembelajaran perlunya suatu media yang dapat mendukung model pembelajaran yang menyenangkan ini. Kegiatan belajar yang menyenangkan dengan mode permainan dapat menjadi alternatif solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Belajar tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan itu sendiri tidak selalu dapat mempercepat pembelajaran, tetapi permainan yang diterapkan dengan benar dapat menambah keragaman, semangat dan minat pada beberapa rencana pembelajaran. Alternatifnya menggunakan aplikasi quizizz adalah suatu media yang dapat mendukung model ini dikarenakan aplikasi quizizz merupakan media aplikasi pembelajaran dalam sistem daring yang menyenangkan dan dapat diakses oleh siswa dan guru secara mudah hanya dengan membagikan linknya pada siswa dan siswa masuk pada link tersebut. Aplikasi quizizz ini yang menurut peneliti adalah pembelajaran yang interaktif, meningkatkan konsentrasi dikarenakan hasil jawaban benar ataupun salah siswa langsung terlihat dan ada pula peringkat

sementara. Lalu jika menjawab benar tiga kali berturut turut maka siswa akan diberikan bonus berupa penambahan durasi mengerjakan tiap soal atau dapat diberikan bonus jawaban sebelumnya yang salah untuk dikerjakan kembali. Jadi selain meningkatkan konsentrasi juga meningkatkan rasa semangat karena termotivasi dan meningkatkan ketelitian membaca. Serta jika permasalahan pada memori telepon genggam yang tidak memadai, aplikasi quizizz bisa digunakan melalui webnya saja jadi tidak perlu mengunduh aplikasinya. Sejalan pada pendapat Sulastri (dalam Roysa, dkk, 2020, hlm. 318) bahwa:

Media aplikasi quizizz ini dapat memberikan kesan yang menyenangkan serta efektif, dikarenakan siswa didorong agar menemukan solusi dalam pemecahan masalah, lalu adanya tuntutan waktu yang didesain pada pengerjaan soal dalam aplikasi quizizz ini sehingga, siswa harus tepat waktu dalam menyelesaikan soal serta berdampak pada pembelajaran yang bersifat joyful learning.

Lalu mengapa peneliti rasa model joyful learning ini dapat menjadi salah satu solusi dalam penerapan proses pembelajaran secara daring yaitu dikarenakan model joyful learning tidak mengharuskan siswa untuk berada sekitar guru yang artinya dapat memberikan kesan menyenangkan secara daring, lalu pada media aplikasi quizizz ini dapat menguji hasil belajar pada seluruh mata pelajaran siswa karena terdapat fitur untuk mengunggah gambar ataupun video.

Dan dari hasil riset penelitian yang sudah menggunakan model joyful learning untuk mengatasi permasalahan pembelajaran daring yaitu menurut Krisdayanti (2020, hlm. 2) “berpengaruh terhadap hasil belajar karena data yang diperoleh dari hasil perhitungan uji Independent samples test $< 0,05$ artinya H_1 diterima H_0 ditolak”. Dan dari hasil penelitian Prasetyo (2020: 79) “Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa dengan taraf signifikansi $0,05$ thitung $>$ ttabel dengan arti hipotesis nihil (H_0) ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi ada pengaruh jika menggunakan model joyful learning”.

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dikarenakan untuk mengkaji lebih dalam dengan adanya media aplikasi quizizz yang mana untuk mendukung proses pembelajaran secara menyenangkan di masa pandemi, lalu pada penelitian ini untuk melihat bagaimana motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan adanya penelitian-penelitian yang dikaji dari relevansinya serta adanya persamaan dan perbedaan, membuat penelitian ini dapat menjadi solusi pembelajaran yang dilakukan melalui tatap maya. Karena sudah banyak penelitian yang mengkaitkan, bahwa penerapan pembelajaran ini dapat dilaksanakan, bahkan dapat meningkatkan motivasi belajar atau hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran melalui tatap maya atau daring yang menggunakan model joyful learning dapat dipadukan dengan bantuan media aplikasi quizizz?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa saat menggunakan model joyful learning yang berbantuan media aplikasi quizizz?
3. Bagaimana hasil belajar siswa saat menggunakan model joyful learning yang berbantuan media aplikasi quizizz?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisa, dan mendeskripsikan:

1. Untuk menganalisa pelaksanaan pembelajaran melalui tatap maya atau daring saat menggunakan model joyful learning dapat dipadukan dengan media aplikasi quizizz.

2. Untuk menganalisa motivasi belajar siswa saat menggunakan model joyful learning berbantuan media aplikasi quizizz.
3. Untuk menganalisa hasil belajar siswa saat menggunakan model joyful learning berbantuan media aplikasi quizizz.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan secara teoritis kepada pembaca dalam proses pelaksanaan pembelajaran melalui sistem daring.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan
- 2) Meningkatkan fokus belajar dalam pembelajaran
- 3) Memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar
- 4) Meningkatkan siswa untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat

b. Bagi guru

- 1) Menambah pengetahuan mengenai model joyful learning yang dapat dipakai di masa pandemi
- 2) Menambah pengalaman baru untuk mengajar menggunakan media quizizz melalui daring
- 3) Memotivasi kreativitas guru dalam merancang proses pembelajaran
- 4) Mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran selama masa pandemi

c. Bagi kepala sekolah

- 1) Membantu sekolah dalam membuat kebijakan untuk meningkatkan kualitas sekolah

- 2) Menambah informasi yang baik untuk memperbaiki proses kegiatan belajar mengajar
- d. Bagi peneliti
- 1) Menambah pengetahuan khususnya untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan atau joyful learning dengan media aplikasi quizizz melalui jarak jauh
 - 2) Menambah pengalaman dalam mengatasi kesulitan belajar siswa sekolah dasar saat masa pandemi
 - 3) Membantu untuk mengkaji lebih teliti dalam hal mencari sumber yang relevan sesuai permasalahan.

E. Definisi Istilah

a. Model joyful learning

Model joyful learning disini sebagai proses kegiatan yang dapat memberikan variasi pembelajaran agar pembelajaran pada masa pandemi tetap menyenangkan variasi disini meliputi pembelajaran menggunakan suara, pembelajaran yang menggunakan gambar, serta lain halnya.

b. Media aplikasi quizizz

Aplikasi quizizz adalah aplikasi webtool yang dapat digunakan tanpa harus mengunduh aplikasinya, sarana untuk bermain sambil belajar karena pada aplikasi quizizz juga memiliki banyak fitur dari waktu saat mengerjakan soal, sistem ranking, juga ada suara dan gambar yang dapat diatur dengan mudah oleh seorang guru.

c. Motivasi

Motivasi adalah gerakan atau kemauan pada diri sendiri yang tanpa adanya paksaan dan saat proses pembelajaran menjadi salah satu tujuan karena dengan adanya siswa yang ingin dengan senang hati untuk belajar maka pembelajaran yang dipelajari pun akan lebih mudah untuk dipahami.

d. Hasil belajar

Hasil belajar disini sebagai tolak ukur dalam menilai dan memberikan evaluasi pada guru maupun siswa karena hasil belajar adalah saat penerapan model dan media pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa terdapat hasil yang bisa dilihat, berupa hasil yang bagus maupun kurang bagus.

