

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki visi dan misi melatih peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bangga dengan Negara Indonesia, cinta tanah air, jujur, disiplin, bertanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri. PPKn hendaknya dijadikan sebagai sarana bagi peserta didik untuk menumbuhkembangkan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari – hari. Salah satu upaya untuk mengembangkan pembelajaran dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran. Pada dasarnya peran pembentukan karakter bangsa tidak hanya fokus pada mata pelajaran PPKn saja, mata pelajaran lain juga memiliki tugas yang sama, tetapi beban moral warga negara adalah yang paling besar karena PPKn adalah pendidikan moral suatu bangsa, yang mengajarkan nilai-nilai moral, pola pikir, sikap dan perilaku harmonis, damai, dan toleransi yang akan menjadi antitesis terhadap segala bentuk konflik dan membentuk manusia yang beradab (Widiatmaka dan Pipit, 2016).

Berdasarkan data yang diperoleh penulis selama melaksanakan observasi di SMP Negeri 125 Jakarta masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mata pelajaran PPKn, Keterbatasan tersebut berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas IX. Rata-rata siswa kejenuhan saat di kelas mendengarkan teori sehingga penyerapan materi tidak efektif. Siswa hanya mendengarkan dan menulis materi yang diberikan oleh guru. Siswa hanya sebagian saja yang aktif. Jika ditanya oleh guru, yang memberikan respon sedikit. Selain itu, peserta didik cenderung jenuh dalam pembelajaran dan siswa ragu bertanya dan hasil belajar siswa menurun.

Pentingnya motivasi untuk siswa dalam belajar. Maka guru diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Dalam usaha ini kondisi-kondisi tertentu dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran, seperti

memberikan pujian dan penghargaan, menggunakan metode atau media pembelajaran yang menarik (Syah Muhibbin, 2017).

Media yang menyenangkan dapat menjadi salah satu cara pendidik untuk mendorong motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, karena dengan penggunaan media pembelajaran akan mendorong terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk meningkatkan semangat belajar siswa dan menjalin interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar (Daryanto, 2016, hlm. 5). Dengan demikian, media yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuat siswa merasa tidak jenuh dalam proses pembelajaran.

Pada saat ini media pembelajaran mulai berubah menjadi media pembelajaran yang lebih modern. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempermudah manusia dalam melakukan segala sesuatu. Di masa pandemi ini, dunia pendidikan menjadi salah satu dampak yang signifikan. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif. Meskipun pembelajaran berlangsung jarak jauh atau online, guru harus mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi peserta didik dalam belajar. Hasil Penelitian (Erlis Nurhayati, 2020) Terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran Covid-19 mata pelajaran IPS kelas VII 6 di SMP Negeri 1 Gangga

Penyampaian materi secara daring bersifat interaktif sehingga siswa mampu berinteraksi dengan komputer atau *smartphone* untuk media belajarnya. Perubahan sistem pembelajaran yang tiba-tiba dan tanpa persiapan ini mengharuskan guru untuk mengajar via online dengan memanfaatkan *platform* yang tersedia di internet seperti *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google meet*, *Whatsapp*, *Quizizz*, dan *kahoot*. Seorang pendidik dapat memberikan peserta didik materi atau tugas soal dengan metode gamifikasi secara daring melalui *platform* *Quizizz* ataupun *Kahoot*. Dengan menggunakan metode gamifikasi dalam pembelajaran online, peserta didik

dapat mengerjakan tugas secara interaktif karena dalam *platform* online seperti quizizz dan kahoot.

Pembelajaran untuk siswa kelas IX di masa pandemi ini perlu media pembelajaran yang baik dan tepat. Sehingga peserta didik dapat belajar secara efektif walaupun harus belajar dirumah dan siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Menghadapi permasalahan tersebut, dipilih alternatif pembelajaran memakai media game quizizz. Dibandingkan dengan media sejenis seperti Kahoot, peneliti menggunakan quizizz karena quizizz memiliki keunggulan misalnya memerlukan satu layar saat kuis dijalankan, tidak bisa mencontek antara satu dengan yang lain, dan bisa bermain sendiri di rumah. Hal ini terbukti dengan penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai media penilaian berbasis daring, sehingga peserta didik mempunyai minat dan motivasi untuk belajar dan mengerjakan soal evaluasi secara jujur dan mandiri (Nafi' Mukharomah,2021). Selain itu penggunaan Kahoot juga menjadikan siswa lebih konsentrasi, semakin bekerjasama, nyaman dalam belajar, dan meningkatkan motivasi belajar (Nokham (2017).

Aplikasi quizizz ini cenderung hemat dalam penggunaan data internet dan mudah digunakan oleh pengajar serta peserta didik. Quizizz merupakan sebuah *web tool* dalam bentuk tes interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Konsep evaluasi ini adalah memanfaatkan *smartphone* / komputer sebagai media diantaranya memiliki pertanyaan dimana pertanyaan tersebut dijawab dengan waktu yang telah ditentukan serta aplikasi ini dapat menampilkan skor secara langsung sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut melalui *smartphone* yang dimiliki. Hal ini membuat media quizizz menjadi media penilaian yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil secara cepat kepada guru sehingga guru bisa mengambil tindakan sesegera mungkin kepada siswa. Hal ini bermakna media belajar yang interaktif dapat menumbuhkan minat belajar dikarenakan adanya inovasi, tampilan yang menarik

sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar yang pada akhirnya prestasi belajar siswa pun meningkat (Irwan Irwan dkk, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut: Bagaimana penggunaan media gamifikasi quizizz dan kahoot dalam evaluasi pembelajaran PPKn pada SMPN 125 Jakarta. Sedangkan rumusan masalah khusus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari Aspek Rekayasa Perangkat Lunak?
2. Apakah media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari Aspek Desain Pembelajaran?
3. Apakah media gamifikasi quizizz lebih efektif daripada menggunakan kahoot dilihat dari Aspek Komunikasi Visual?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media gamifikasi quizizz dan kahoot dalam evaluasi pembelajaran PPKn pada SMPN 125 Jakarta. Sedangkan untuk tujuan penelitian khusus dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan efektifitas media gamifikasi quizizz dan kahoot pada Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.
2. Untuk mendeskripsikan efektifitas media gamifikasi quizizz dan kahoot pada Aspek Desain Pembelajaran.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas media gamifikasi quizizz dan kahoot pada Aspek Komunikasi Visual.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui memasukan unsur permainan (*gamification*) dalam pembelajaran yang menggunakan penilaian *quizizz* menjadikan proses pembelajaran tidak membosankan, dan menarik minat siswa untuk mengerjakan soal-soal penilaian. Dapat melakukan

pembelajaran jarak jauh, mempermudah penilaian, dan menjadikan pembelajaran PPKN di kelas lebih menyenangkan untuk siswa.

1.5 Struktur Organisasi

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah:

- a Bab I pendahuluan, bab ini berisi judul, latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.
- b Bab II kajian teori, bab ini berisi mengenai tinjauan dan teori-teori yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.
- c Bab III berupa metode penelitian, prosedur penelitian, lokasi dan objek penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.
- d Bab IV berupa temuan dan pembahasan berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- e Bab V menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian ini.