

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini dimana seluruh negara di belahan dunia sedang mengalami pandemi COVID-19. COVID-19 disebabkan oleh sindrom pernapasan akut Coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARS-CoV-2), merupakan penyakit yang disebabkan oleh virus dan dapat menular (Setiawan, 2020, hlm. 29). Pandemi global terus berlangsung hingga saat ini dikarenakan penularan serta penyebaran virus ini yang sangat cepat. Dampaknya akan pandemi ini mengakibatkan berbagai aspek kehidupan terganggu, salah satunya pendidikan. Seluruh jenjang Pendidikan di Indonesia mengubah sistem pembelajaran sebagaimana terkait kebijakan Mendikbud Nadiem Makarim melalui Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 bahwa penyelenggaraan pendidikan dilaksanakan secara daring/*online* atau disebut BDR (Belajar Dari Rumah), mulai dari jenjang pendidikan TK/PAUD hingga Perguruan Tinggi (Setiawan, 2020, hlm. 29).

Siswa diarahkan untuk Belajar Dari Rumah (BDR) selama masa pandemi, hal ini untuk menghindari terjangkitnya COVID-19 dikalangan siswa. Pelaksanaan BDR tentunya menjadi tantangan guru untuk melangsungkan pembelajaran yang menarik siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat selama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pada pembelajaran jarak jauh tidak jarang terdapat masalah yang ditemui, salah satunya hasil belajar yang ada pada peserta didik di SMP Negeri 2 Cimahi.

Revolusi industri yang melanda seluruh kehidupan di era 4.0 membuat lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, salah satunya membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan menarik. SMP Negeri 2 Cimahi menerapkan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada tahun pelajaran pada tahun ajaran 2020/2021 menggunakan media sebagai alat bantu pembelajaran

jarak jauh melalui aplikasi *google meet*, *zoom*, dan *google classroom*, tetapi *platform* tersebut kian lama membuat kegiatan anak setiap harinya terasa jenuh karena tampilan media aplikasi yang digunakan hanya itu-itu saja.

Pada proses meningkatkan hasil belajar siswa, guru menggunakan media sebagai alat bantu belajar baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Karena pembelajaran akan efektif jika proses belajar terlaksana dengan nyaman, menyenangkan dan menarik. Maka tuntutan bagi pendidik yaitu berinovatif dalam pembelajaran salah satunya menguasai serta memanfaatkan peralatan belajar yang lebih efektif. (Basyirudin, 2002, hlm. 94).

Berikut beberapa faktor yang menyebabkan hambatan dan kendala dalam PJJ adalah : (1) Inovasi dan kreatifitas guru yang rendah dalam mengadakan pembelajaran dan evaluasi belajar. Hal ini sebagaimana pada kondisi awal ditemukan hanya 16 siswa yang mengirimkan jawaban tugas pada guru, selebihnya tidak mengumpulkan dari total 36 siswa pada kelas VIII-G. (2) Kurang menariknya penggunaan sumber dan aplikasi belajar. Hal ini peneliti menemukan guru menggunakan file berupa *word* untuk Modul PJJ IPS kelas 8, dan materi IPS yang akan dipelajari sebagai materi bahan ajar siswa. Serta aplikasi *google classroom* sebagai wadah siswa untuk mengumpulkan tugas yang telah diberikan. Dengan penggunaan aplikasi tersebut siswa menjadi kurang semangat dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, tidak sedikit siswa yang sering terlambat meng-*input* tugas sesuai waktu yang telah ditentukan, bahkan tidak sedikit siswa yang tidak mengumpulkan sama sekali sehingga terjadi penumpukan tugas.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas VIII-G di SMP Negeri 2 Cimahi dibuktikan dengan siswa yang memiliki tingkat penguasaan tugas mata pelajaran IPS yang rendah. Hal ini dapat dilihat saat peneliti melakukan survey kondisi awal dimana hasil belajar siswa hanya 16 siswa yang tuntas dan sisanya sebanyak 20 siswa tidak tuntas dengan perhitungan rata-rata hasil belajar siswa yaitu 41,52%, maka dapat dikatakan hasil belajar siswa rendah.

Pentingnya hasil belajar siswa sebagaimana menurut Winkel (WS, 1997) yaitu merupakan hasil pencapaian siswa yang dapat menentukan keberhasilan serta mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa terlihat setelah diadakan evaluasi belajar, dan hasil dari evaluasi tersebut sebagai penentu tercapai atau tidaknya hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, menjadikan peneliti tertarik mengkaji bagaimana penggunaan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Cimahi dalam mata pelajaran IPS. Dimana dengan penggunaan aplikasi yang menarik maka akan menstimulasi siswa dalam pembelajaran daring, serta dapat mempengaruhi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa terlihat setelah diadakan evaluasi belajar, dan hasil dari evaluasi tersebut sebagai penentu tercapai atau tidaknya hasil belajar siswa. Dari permasalahan di atas maka peneliti mengangkat judul penelitian **”PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 CIMAHI”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah perencanaan penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Cimahi?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Cimahi?
3. Bagaimanakah hasil penggunaan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Cimahi?
4. Apa saja kendala yang dihadapi serta upaya yang dilakukan dalam penggunaan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Cimahi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu guna menghasilkan data empirik mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Negeri 2 Cimahi. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

1. Mendeskripsikan perencanaan penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Cimahi.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Cimahi.
3. Menguji manfaat dari penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Cimahi.
4. Menjelaskan hambatan dan kendala dalam dalam penerapan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Cimahi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cimahi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Guna menambah wawasan serta menjadikan pengalaman dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mengetahui jawaban mengenai persoalan yang terjadi di SMP Negeri 2 Cimahi. Selain itu, guna menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.

b. Bagi Sekolah

Guna meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya memotivasi guru atau pendidik agar lebih berinovasi dalam pembelajaran serta dapat menjadi masukan bagi sekolah yang bersangkutan mengenai peranan

tenaga pendidik dan kependidikan dalam penggunaan media aplikasi belajar selama proses pembelajaran.

c. Bagi Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Penelitian ini dapat bermanfaat terutama bagi pendidik dan dalam kependidikan bahwa pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui media aplikasi belajar yang menyenangkan.

E. Struktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan dalam penyusunan skripsi ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi paparan mengenai latar belakang masalah, rumusan, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang konsep pendukung penelitian yaitu penggunaan aplikasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar IPS dari berbagai literatur sebagai dasar penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan proses penelitian atau tahapan penyelesaian penelitian, mulai dari persiapan, prosedur pelaksanaan, dan analisis data. Termasuk sumber data, teknik pengumpulan, dan alat pengumpulan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini memaparkan hasil penelitian berdasarkan data, fakta dan informasi, serta berbagai literatur pendukung.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan keputusan yang dibuat oleh penulis dalam penelitian sebagai hasil jawaban dari pertanyaan yang telah diteliti.