

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan upaya memfokuskan peserta didik pada proses pembelajaran agar dapat menggapai tujuan yang sejalan dengan apa yang hendak dicapai. Dalam aktivitas pembelajaran siswa yang belajar maka, ketika mengajar perlu memperhatikan situasi individu siswa. Semua orang berbeda dan memiliki karakteristik yang tidak dapat dibandingkan dengan orang lain. Oleh sebab itu, yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran adalah keunikan individualitas siswa. Hal tersebut dapat merubah situasi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham dan dari berperilaku buruk menjadi berperilaku baik. Keadaan semacam ini, terkadang diabaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari fokus beberapa guru yang cenderung melihat kelas secara keseluruhan, sehingga perbandingan individu kurang terlihat. Indikasi lain dapat dilihat pada realitas dimana guru cenderung memakai metode pembelajaran yang hampir sama dalam setiap pertemuan.

Kemajuan *information and communication technology* (ICT) atau yang biasa kita sebut dengan istilah TIK terjadi cukup pesat dan tidak dapat dihindari. Saat ini, hampir semua orang menggunakan gawai (ponsel) baik untuk belajar ataupun bekerja. Alhasil, saat ini banyak tempat yang menyediakan internet gratis. Dampak kemajuan teknologi dalam revolusi industri 4.0 sudah sangat terasa dalam kehidupan manusia. Salah satu dampak yang dapat dirasakan adalah di bidang Pendidikan. Saat ini sistem *E-learning* mulai diterapkan di setiap jenjang pendidikan. Dengan munculnya internet, sistem pembelajaran tradisional telah diubah menjadi sistem pembelajaran berbasis web, yang menyediakan dapat mengakses materi di luar kelas.

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses belajar. Dalam Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengatur bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Senada dengan hal tersebut, Miarso (dalam Eveline Siregar, 2011: hlm. 12), pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dan telah menetapkan tujuan sebelum dilanjutkan dengan proses dan pelaksanaannya dipantau.

Dalam proses pembelajaran, pendidik harus selalu memunculkan inovasi baru sehingga peserta didik memperoleh pengalaman baru dalam kegiatannya. Inovasi ini diperlukan agar kegiatan belajar mengajar ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi tetapi, agar peserta didik merasa senang mengikutinya. Terlebih lagi, proses pembelajaran bagi generasi milenial saat ini harus terkoneksi dengan materi pembelajaran berbasis informasi dan teknologi. karena, karakteristik pembelajaran di era industri 4.0 diharuskan inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Tujuan dari Pendidikan termuat dalam Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa tujuannya untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh diri peserta didik agar mereka dapat berperan aktif di masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain, pendidikan berperan penting dalam mewujudkan tujuan nasional. Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembangunan negara. Melalui pendidikan, perkembangan IPTEK mudah diserap sehingga dapat memajukan negara tersebut.

Komponen-komponen dalam pembelajaran itu saling berkaitan karena, antar komponen itu saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Komponen utama dalam pembelajaran yaitu: peserta didik, bahan ajar dan pendidik (Pane, 2017: hlm. 338). Berkaitan dengan penjelasan tersebut dapat dicatat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah guru. Guru merupakan kunci utama dalam proses pembelajaran dalam menggapai sebuah tujuan pembelajarannya di sekolah karena guru bertanggungjawab atas terciptanya pembelajaran yang berkualitas.

Semua mata pelajaran memuat proses pembelajaran termasuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut Wahab dan Sapriya (dalam Galuh Nur Insani, 2021) Pendidikan kewarganegaraan yaitu pelajaran yang dirancang untuk melatih peserta didik menjadi warga negara yang bijaksana dan baik. Kualitas

warga negara yang baik adalah warga negara yang intelektual (*good and smart citizen*). Ciri-ciri warga negara yang baik merupakan warga negara yang memiliki kecerdasan (*civic intelligence*), memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (*civic responsibility*); dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (*civic participation*) agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah proses pembelajaran yang mengasumsikan bahwa setiap siswa akan menjadi pribadi yang cerdas, analitis dan bertanggungjawab. Siswa juga diharapkan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh sebab itu, dibutuhkan seorang guru yang dapat mengajar secara efektif. Pendidikan Kewarganegaraan ini tidak hanya fokus pada ranah kognitif, tetapi juga pada ranah emosi(afektif) dan psikomotorik juga harus diperhatikan sebab, keberhasilan Pendidikan Kewarganegaraan adalah ketiga aspek tersebut.

Berdasarkan penelitian oleh Wahyu Hidayat (dalam Ahmadun, 2019) sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memuat materi yang kompleks (sulit), sebagian dari mereka merasa bosan di dalam kelas karena materi yang diberikan cenderung teoritis dan membosankan. Salah satu yang dapat dilakukan oleh seorang guru menangani masalah tersebut adalah dengan menginovasi media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Menurut Briggs dan Gagne (dalam Azhar Arsyad 2019: hlm. 4) secara tersirat menyebutkan media pembelajaran merupakan alat yang yang digunakan secara fisik untuk menyampaikan isi materi. Oleh sebab itu, Guru akan kesulitan jika kegiatan belajarnya tidak dibantu oleh media. Penggunaan media tidak hanya akan memikat perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut karena, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang dapat mendorong siswa untuk belajar.

Kurangnya pemanfaatan media yang menggunakan teknologi dalam aktivitas pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi monoton serta membosankan. Contoh media yang awam digunakan yaitu powerpoint, dan video pembelajaran. Mengingat hal tersebut pendidik belum sepenuhnya memanfaatkan kemajuan

IPTEK untuk digunakan sebagai media ajar. Kebanyakan pendidik masih memakai buku serta papan tulis sebagai media untuk menyampaikan materi.

Perkembangan *Information and communication technology* (ICT) merupakan tantangan bagi seorang guru. Guru yang profesional harus mampu mengekspos diri mengikuti perkembangan teknologi dan informasi apalagi di era industri 4.0. Dengan mengenali adanya perkembangan ICT, guru harus bisa mengembangkan informasi dan sumber belajar sehingga pendidikan bisa lebih menyenangkan, menarik, dan peserta didik lebih mudah memahami materi. Pertumbuhan ICT dalam dunia pendidikan yang kerap digunakan sebagai media ajar berupa e-modul, aplikasi, website dan aplikasi yang dirancang spesial untuk pendidikan dan lain sebagainya.

Namun dalam praktiknya, tidak semua pendidik dapat mendesain media pembelajaran. Perkembangan keterampilan dan pengetahuan pendidik yang minim, sehingga menyulitkan pendidik untuk berinovasi lebih jauh. Pendidik masih menerapkan konsep pembelajaran konvensional, begitu juga dengan media pembelajarannya masih menggunakan media yang konvensional. Jika guru tidak membuat inovasi dan kreasi terhadap media pembelajaran maka, dampaknya akan dirasakan oleh peserta didik. Peserta didik akan merasa cepat bosan dan tidak menyukai pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga hasil belajar pun menjadi kurang baik

Peneliti pernah mengikuti Program Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan di salah satu sekolah. Pada kegiatan tersebut peneliti diharuskan melakukan pembelajaran di beberapa kelas, dengan bimbingan seorang guru. Namun, dari pembelajaran pertama sampai kegiatan tersebut berakhir, guru tersebut selalu menggunakan aplikasi yang sama sebagai media pembelajaran peserta didik. Peneliti merasa hal tersebut membosankan bagi siswa. Berikut adalah data siswa yang mengikuti pembelajaran selama kegiatan Program Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan.

**Tabel 1.1**

Tabel Data Peserta didik Yang Mengikuti Pembelajaran

Pembelajaran Ke-	VIIIF	VIII G	VIII H	VIII I
1	22 siswa	29 Siswa	23 Siswa	32 Siswa
2	18 Siswa	27 Siswa	23 Siswa	29 Siswa
3	21 Siswa	27 Siswa	23 Siswa	30 Siswa
4	19 siswa	21 Siswa	22 Siswa	30 Siswa
<b>Total Siswa</b>	<b>30 Siswa</b>	<b>32 Siswa</b>	<b>32 Siswa</b>	<b>32 Siswa</b>

Tabel diatas menunjukkan jika jumlah orang yang mengikuti pelajaran pertama lebih banyak dibandingkan pada pembelajaran kedua, ketiga, dan keempat. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi pembelajaran baru yang bertujuan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran.

Salah satu inovasi yang dapat dicoba yaitu dengan meningkatkan media pendidikan. Saat ini peneliti merasa banyak aplikasi yang dapat menyokong proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Quizizz*. Pada awalnya *Quizizz* merupakan aplikasi kuis yang berbasis game yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Namun, saat ini *quizizz* mengeluarkan fitur terbaru yaitu fitur *lesson*. Fitur ini menggabungkan antara penyampaian materi yang dapat ditambahkan dengan kuis interaktif sehingga, fitur ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka untuk belajar. Apabila mereka termotivasi untuk belajar maka, hasil belajar mereka bisa meningkat. Dalam *Quizizz* ini peserta didik diarahkan untuk mengerjakan quiz berupa pilihan ganda setelah itu, peserta didik dapat mengetahui hasil dan peringkat yang mereka dapatkan. Melalui *Quizizz* peserta didik akan lebih bersemangat untuk menjadi lebih baik dalam pembelajaran, karena aplikasi ini berbasis turnamen hal tersebut dapat memicu siswa untuk memenangkan turnamen tersebut (Suo Yan Mei, dkk, 2018: hlm. 195).

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Diah Citra Raesi pada tahun 2020 dengan judul *Penerapan Model Probing-Prompting Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Melalui Media Quizizz (Penelitian Tindakan Kelas Vii-G Smp Negeri 40 Bandung)* hasil penelitian tersebut menyebutkan

“terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada model *probing-prompting* dan mampu memotivasi siswa dalam pelajaran PKn. Dengan penggunaan media *quizizz* siswa termotivasi untuk menelaah dan

Nadira Nur Agiska, 2022

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN (QUASI EXPERIMENT KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)**

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

menganalisa pertanyaan, dapat mengakomodasi berbagai sudut pandang, memberikan rasa percaya diri, memberikan jawaban baik yang bersifat argumen dan fakta.”(Raesi, 2020)

Berdasar pada beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa dengan adanya turnamen dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa. Selain itu, dengan adanya tambahan gambar, musik, serta video menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.

Uraian di atas menggambarkan pentingnya menginovasi media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Quizizz*. Sehingga, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penerapan Media *Quizizz* Terhadap Pemahaman Mata Pelajaran PKn Peserta Didik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar pada pemaparan di atas, permasalahan utama penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan media *quizizz* terhadap pemahaman peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada kelas VIII di SMPN 9 Bandung?”

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian, maka permasalahan pokok tersebut dapat dijabarkan dalam beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan proses pembelajaran dengan penerapan media *Quizizz* dalam pelajaran PKn pada kelas eksperimen?
2. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan media *Quizizz* dalam pelajaran PKn pada kelas eksperimen?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz* terhadap tingkat pemahaman peserta didik?
4. Bagaimana tanggapan siswa kelas eksperimen atas penerapan media pembelajaran berbasis TIK dengan Aplikasi *Quizizz*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka, tujuan dari penelitian yang dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut:

Nadira Nur Agiska, 2022

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN PKN (QUASI EXPERIMENT KELAS VIII SMPN 9 BANDUNG)**

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

## 1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran berbasis TIK dengan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas VIII SMPN 9 Bandung

## 2 Tujuan Khusus

- a) Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan media *Quizizz* dalam pelajaran PKn di kelas eksperimen.
- b) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan media *Quizizz* terhadap hasil belajar pelajaran PKn.
- c) Untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan *Quizizz*

## 1.4 Manfaat

### 1. Segi Teori

Secara teori manfaat penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan perkembangan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan menyenangkan.

### 2. Segi Kebijakan

Peneliti berharap bahwa skripsi dapat dijadikan acuan bagi peneliti selanjutnya, karena dapat memberikan data yang sesuai kebijakan yang telah ditetapkan.

### 3. Segi Praktik

Selain memberikan manfaat teori, dan kebijakan penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat secara praktis. Adapun manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### a. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini hendaknya dapat mendorong siswa untuk tetap semangat dalam belajar

#### b. Bagi Guru

Adanya penelitian ini hendaknya mampu memotivasi pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan perkembangan TIK

c. Bagi Sekolah

Adanya penelitian ini hendaknya sekolah dapat mendukung terhadap penggunaan teknologi dan informasi saat pembelajaran berlangsung

d. Bagi peneliti

Adanya penelitian ini hendaknya dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik

.4. Segi Isu Serta Aksi Sosial

Adanya penelitian ini hendaknya dapat memberikan pengalaman serta referensi baru dalam pelaksanaan pembelajaran PKn.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

**Tabel 1.2**

**Struktur Penulisan Skripsi**

<b>BAB I</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	Berisikan Latar belakang tentang temuan dilapangan atas kurangnya penggunaan media yang memanfaatkan kemajuan IPTEK dalam pembelajaran jarak jauh. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan media <i>quizizz</i> dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan antara penggunaan media <i>quizizz</i> dengan media yang biasa digunakan oleh guru pada saat pembelajaran jarak jauh. Apabila penelitian ini berhasil maka penelitian ini dapat memberikan referensi media yang dapat digunakan dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan agar penyampaian materi lebih menarik. Selain itu, pada bab ini juga menjelaskan tentang struktur penulisan penelitian
<b>BAB II</b>	<b>KAJIAN PUSTAKA</b>	Berisikan suatu gambaran umum dan teori-teori yang menunjang penelitian ini, yaitu teori tentang Media Pembelajaran, konsep aplikasi <i>quizizz</i> , teori tentang Pemahaman, dan teori tentang Pendidikan Kewarganegaraan. Selain itu juga memuat tentang penelitian terdahulu yang merupakan pendukung dalam penelitian ini.

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	Berisikan desain penelitian diantaranya pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan campuran ( <i>mix methode</i> ) dengan metode penelitiannya yaitu eksperimen semu (kuasi eksperimen) dengan desain <i>Non-equivalent Control Group</i> . Subjek dari penelitian ini adalah kelas VIII SMPN 9 Bandung. Sampel dalam penelitian ini akan dibagi kedalam 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini ada tes, observasi, wawancara, dan angket. Lalu juga memuat prosedur-prosedur uji validitas tes dan prosedur penelitian. Pada bab ini pun menjelaskan bagaimana teknik pengolahan data untuk tes yang menggunakan <i>SPSS</i> , observasi dan angket yang menggunakan rumus slovin.
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	Berisikan pemaparan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dan dituangkan secara terperinci mengenai perencanaan dan pelaksanaan penerapan media <i>quizizz</i> dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan bagaimana pengaruh serta perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, pada bab ini memaparkan tentang tanggapan peserta didik terhadap penggunaan <i>quizizz</i> dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</b>	Berisi tentang penarikan simpulan umum dari hasil pembahasan dan implikasi dari peneliti mengenai permasalahan yang diteliti sekaligus peneliti mencoba memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Sehingga penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya