

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi *Corona Virus Disease-19* atau COVID-19 menyebabkan berbagai kebiasaan dalam pelaksanaan pendidikan formal menjadi berubah. Hal ini ditandai dengan adanya penetapan pembelajaran dalam jaringan (daring) yang menjadi salah satu kebijakan pemerintah sebagai upaya memutuskan rantai penyebaran COVID-19. Kebijakan ini sesuai dengan adanya surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no. 4 tahun 2020 terkait pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19 yang diungkapkan oleh Pohan (2020, hlm. 10) terkait dasar-dasar hukum pelaksanaan pembelajaran daring. Pada poin ketentuan proses belajar dari rumah diatur bahwa pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran daring tidak terlepas dari permasalahan pada proses pembelajaran. Aji (2020, hlm. 397) memaparkan bahwa salah satu masalah pada pembelajaran daring yaitu keterbatasan guru dan siswa dalam memanfaatkan dan menguasai teknologi. Hal tersebut mengakibatkan guru lebih sering memberikan materi untuk dipelajari mandiri dan membebankan siswa dengan tugas-tugas yang terkait dengan materi pelajaran. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh Pohan (2020, hlm 5-6) terkait hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia yang menyatakan bahwa terdiri dari 77,6% guru saat pembelajaran daring menekankan pembelajaran yang berorientasi kepada penugasan dan penilaian dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Pada kondisi saat ini, guru tidak bisa disalahkan atas permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Guru tidak bisa disalahkan karena belum memiliki persiapan yang matang dalam menghadapi pembelajaran daring yang ditetapkan secara tiba-tiba. Pelaksanaan pembelajaran daring tidak hanya sekedar memindahkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang semula bertatap muka di

sekolah menjadi di rumah atau pemindahan materi pada media sosial atau media lainnya yang dapat dipelajari mandiri oleh siswa. Pelaksanaan memerlukan perencanaan dan persiapan yang matang sebelum diimplementasikan sebagai kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Yunitasari dan Hanifah (2020, hlm 234-235) bahwa pembelajaran daring bukan hanya sekedar pemindahan materi dengan menggunakan internet dan membebaskan siswa dengan tugas yang dikirimkan melalui media sosial. Pembelajaran daring memerlukan perencanaan kemudian dilaksanakan dan dievaluasi seperti pembelajaran tatap muka agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Permasalahan lain muncul selama pembelajaran daring sehingga membuat pemerintah mengatur strategi untuk memperbaiki pembelajaran di Indonesia. Kebijakan baru yang dimaksudkan adalah pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan selama pembelajaran daring. Hal ini dibuktikan dengan dikeluarkannya surat keputusan bersama empat menteri yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 03/KB/2021, Menteri Agama Nomor 384 Tahun 2021, Menteri Kesehatan Nomor HK.01/MENKES/4242/2021, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 440-717 Tahun 2021. Pada surat kebijakan tersebut menyebutkan bahwa sekolah yang pendidik dan tenaga pendidiknya telah melakukan vaksinasi COVID-19 secara lengkap maka pemerintah pusat, pemerintah daerah, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi, kantor wilayah Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai dengan kewenangannya mewajibkan sekolah pada setiap tingkat pendidikan di wilayahnya dengan memberikan salah satu layanannya yaitu pembelajaran tatap muka terbatas dengan protokol kesehatan.

Namun setelah dianalisis dan dikaji oleh peneliti terdahulu ditemukan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas tidak terlepas dari berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Meliza, dkk (2021, hlm. 4405) menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka terbatas yang diterapkan secara *blended learning* tidak berhasil untuk memenuhi tujuan pembelajaran karena keterbatasan waktu yang diberikan sementara itu banyak materi yang belum cukup untuk tersampaikan, sehingga pembahasan materi dipadatkan dan hanya disampaikan secara poin-poin saja.

Selain itu, kurangnya pemanfaatan media dan model pembelajaran interaktif yang dapat memancing pengetahuan siswa. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas harus dilakukan berdasarkan perencanaan yang matang, terarah, dan rutin agar meminimalisir hambatan dalam pembelajaran untuk memberikan hasil belajar yang maksimal.

Bloom (dalam Ramadhan, Mahanal, & Zubaidah, 2017, hlm. 610) menyatakan bahwa hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar berperan sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini karena melalui hasil belajar, guru dapat memperoleh informasi terkait kemajuan siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar dan proses belajar selanjutnya (Nabillah dan Abadi, 2019, hlm 663). Namun yang kerap menjadi sorotan publik yakni hasil belajar kognitif karena hasil belajar kognitif mencakup terkait perilaku yang menekankan pada aspek intelektual.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap memiliki hasil belajar kognitif yang rendah adalah mata pelajaran matematika. Hal ini dibuktikan oleh observasi hasil belajar pada siswa sekolah menengah pertama (SMP) yang dilakukan oleh Hidayatullathifah dan Sujadi (2017, hlm. 229) menunjukkan bahwa hasil belajar secara kognitif, nilai yang dicapai siswa hampir seluruhnya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hanya sebagian kecil siswa yang memperoleh lebih dari KKM yang telah ditetapkan.

Hasil observasi lain yang dilakukan oleh Ardilla dan Hartanto (2017, hlm. 175) terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor psikologis siswa (27,54%), faktor lingkungan masyarakat (10,18%), faktor lingkungan sekolah (8,7%), faktor lingkungan keluarga (6,5%) dan faktor waktu sekolah (6,23%). Dengan demikian, dapat diketahui bahwa faktor terbesar yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika yaitu faktor psikologis siswa.

Salah satu unsur yang termasuk ke dalam faktor psikologis siswa yaitu motivasi belajar siswa. Motivasi belajar dianggap menjadi salah satu faktor terpenting dalam menentukan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dipaparkan oleh Muhammad

(2016, hlm. 87) bahwa motivasi sangat penting dalam mempengaruhi hasil belajar karena menjadikan siswa memiliki perilaku yang penuh inisiatif, kreatif, dan terarah. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi akan selalu memiliki keinginan untuk dipandang baik di lingkungannya sehingga akan berupaya memiliki hasil belajar yang memuaskan. Pernyataan lain diungkapkan oleh Isnaini (2020, hlm. 4) yang menyebutkan bahwa kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan motivasi berbanding lurus dengan hasil belajar. Semakin tinggi motivasi belajar maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Motivasi belajar dinilai sangat penting bagi siswa dan guru. Dimiyati dan Mudjiono (2018, hlm. 85) memaparkan pentingnya motivasi belajar bagi siswa yaitu memberikan kesadaran bagi siswa terkait kedudukan belajar siswa, memberikan informasi terkait usaha belajar siswa jika dibandingkan dengan teman sejawatnya, memberikan arahan aktivitas belajar, meningkatkan semangat belajar, serta memberikan kesadaran siswa terkait perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. Sedangkan pentingnya motivasi belajar bagi guru yaitu guru dapat menjaga semangat siswa dalam belajar, guru dapat mengidentifikasi motivasi setiap siswa agar mudah untuk menentukan strategi pembelajaran, guru mendapatkan suatu arahan untuk memilih peran dalam suatu kelas, dan guru diberikan kesempatan untuk selalu tampil mengubah siswa yang tidak bersemangat.

Rendahnya motivasi belajar siswa merupakan fenomena yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat timbul karena siswa tidak memiliki semangat selama pembelajaran, pembelajaran yang disajikan monoton dan bersifat satu arah, dan suasana pembelajaran yang menjenuhkan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Kamarullah (2017, hlm. 23) bahwa siswa merasa jenuh dikarenakan beberapa guru ditemukan masih menggunakan pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah dan tanpa memanfaatkan media pembelajaran dan hanya mengandalkan papan tulis sehingga pembelajaran cenderung monoton, membosankan dan guru yang mendominasi aktif dalam pembelajaran sehingga peran siswa dalam pembelajaran kurang aktif. Hal itu

mengakibatkan siswa jenuh dan timbulan suasana yang kurang menyenangkan dalam pembelajaran.

Guru selaku pemegang alur dalam pembelajaran memiliki tanggung jawab untuk memberikan pembelajaran yang efektif di masa pandemi covid-19 ini. Jaya (2017, hlm 24) bahwa guru dituntut untuk selalu kreatif, profesional, dan menyenangkan yang bertujuan menciptakan iklim pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa. Salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memperbaiki motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran di masa pandemi COVID-19.

Beberapa penelitian menyebutkan bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dinyatakan oleh Yuliani dan Winata (2017, hlm. 32) bahwa media pembelajaran dapat membawa dampak positif bagi motivasi belajar siswa. Tingkat penggunaan media pembelajaran yang menurun akan berdampak pada motivasi belajar siswa yang menurun. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang meningkat akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar siswa.

Penelitian lain menyebutkan bahwa media pembelajaran membawa dampak positif dalam hasil belajar siswa. Hal ini dipaparkan oleh Nuritta (2018, hlm.184-185) yang menyebutkan bahwa guru yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang mudah dan menarik, efisiensi belajar siswa menjadi meningkat, media pembelajaran yang dapat membantu konsentrasi belajar siswa, motivasi belajar yang meningkat, memberikan pengalaman yang menyeluruh dalam belajar, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang masih asing ditelinga yaitu dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. *Quizizz* kerap dikenal sebagai *game* atau permainan yang dimanfaatkan untuk membuat kuis yang berisi *assessment* atau penilaian kognitif siswa. *Quizizz* yang bersifat naratif dan fleksibel selain dapat dimanfaatkan sebagai *assessment*, dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Upaya pemanfaatan

Quizizz sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja tentunya mengutamakan kreativitas guru, manajemen waktu siswa, dan memahami kebutuhan, kelebihan, dan kekurangan siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* tidak terlepas dari aplikasi penunjang lainnya yang dapat menunjang proses pembelajaran (Salsabila, dkk, 2020, hlm. 171).

Permasalahan yang telah dipaparkan beserta alternatif ketersediaan kecanggihan teknologi dan informasi yang telah akrab digunakan dalam kegiatan pembelajaran membuat peneliti tertarik untuk mengembangkan teknologi yang telah tersedia yaitu aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang diperuntukan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat dilihat pencapaian motivasi belajar siswa dan hasil belajar kognitif siswa dalam mata pelajaran matematika selama pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* untuk pencapaian motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran matematika saat pembelajaran tatap muka terbatas?
2. Bagaimana pencapaian motivasi belajar pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* saat pembelajaran tatap muka terbatas?
3. Bagaimana pencapaian hasil belajar kognitif pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* saat pembelajaran tatap muka terbatas?

1.3 Tujuan penelitian

Suatu penelitian diharapkan memiliki tujuan diadakan penelitian. Adapun tujuan diadakan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* terhadap pencapaian motivasi dan hasil belajar kognitif siswa mata pelajaran matematika saat pembelajaran tatap muka terbatas
2. Mengetahui motivasi belajar siswa yang dicapai melalui pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* saat pembelajaran tatap muka terbatas.
3. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa yang dicapai melalui pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* saat pembelajaran tatap muka terbatas.

1.4 Manfaat Penelitian

Adanya suatu penelitian, diharapkan memiliki manfaat yang dapat berguna bagi perbaikan pembelajaran di masa yang akan datang. Manfaat yang peneliti harapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika yang dilakukan secara tatap muka terbatas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini menjadi salah satu sumber belajar untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat berguna untuk meminimalisir hambatan-hambatan yang sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat terjadinya perubahan berupa peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran matematika saat pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka terbatas.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa bahwa ada banyak cara untuk membuat pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Dengan demikian, siswa tidak hanya memperhatikan materi melainkan dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu cara agar

pembelajaran tidak menjenuhkan, motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika menjadi meningkat dan lebih baik lagi. Sehingga siswa tidak lagi menghindar ketika pembelajaran matematika berlangsung dan dapat berlomba-lomba untuk mencapai hasil belajar kognitif yang lebih baik dari sebelumnya.

- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Quizizz* dalam rangka memberikan sumbangan sebagai inovasi terbaik dalam pemanfaatan teknologi untuk memaksimalkan motivasi dan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran matematika.