

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah lingkungan belajar untuk pengembangan positif potensi peserta didik dalam hal penanaman karakter serta hal lainnya sebagaimana dalam (UU No. 20 Tahun 2003). Proses pembelajaran bisa berjalan dalam keluarga, sekolah juga masyarakat pastinya untuk peningkatan keterampilan serta pendidikan Negara, kualitas hidup serta martabat manusia dalam rangka pencapaian tujuan nasional. Di sisi lain, diamati di aspek sistem pendidikan, negara Indonesia tidaklah tinggi apabila dibandingkan dengan negara luar. Hasil pengumuman *Programme for International Student Assesment (PISA) 2018* yang dilakukan oleh OECD atau *Organisation for Economic Co-operation and Development*. layaknya masa-masa yang lalu, capaian negara Indonesia sama-sekali tak jauh berubah ke arah baik. Dilihat pada data yang dimiliki OECD saat survei periode 2009-2015, secara konsisten tetap saja Indonesia terdapat di urutan 10 paling bawah. Menurut Abdurrahman (2012:20) bahwa yang menjadi aspek pemicu rendahnya ataupun minimnya hasil belajar merupakan cara belajar yang dipakai pendidik dimana masih menjadi pusat dalam aktivitas pembelajaran (*teacher center*). Selanjutnya peneliti mengamati selama kegiatan Program Pengenalan Lapangan di salah satu SD Negeri Kabupaten Purwakarta bahwasannya terkait materi yang sudah dipelajari terutama dalam matematika, siswa masih kesulitan dalam mengerjakannya dan selalu mendapatkan nilai yang rendah.

Muliawan (2012:51 dalam Astuti, n.d.) beropini, ilmu pengetahuan murni ada pada pengajaran matematika di sekolah dimana lambang, simbol, dan angka menjadi inti ajarannya. Fokus belajar matematika yakni terdapat pada bagian-bagian perhitungan yang sifatnya algoritmik secara umum. Stak diragukan lagi dilihat dari studi-studi yang ada umumnya para siswa telah mampu melakukan perhitungan matematik yang bervariasi, namun ketika diterapkan di keseharian siswa tak memberikan hasil yang signifikan.

Oleh karenanya bilamana memperhatikan perubahan yang ada di dunia pendidikan, terjadi perubahan yang cukup signifikan dalam jumlah besar. Perlu adanya pembiasaan dalam pembelajaran, karena hal itu akan mempengaruhi suasana dalam belajar dan mengajar. Sebagai seorang pendidik sudah sepatasnya untuk memiliki keterampilan inovasi yang cemerlang sehingga menghasilkan nuansa belajar yang menyenangkan bagi anak didik. Solusi terbaik yang digunakan peneliti dalam hal ini serta dengan siswa tersebut yaitu menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

Keberhasilan imlementasi pendidikan bisa saja terletak pada guru yang mengajarkan siswanya. Maka dari itu selaku calon guru atupun guru sudah sepatasnya untuk memiliki keterampilan inovasi yang cemerlang sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran matematika agar menyenangkan dengan menggunakan permainan saat proses belajar. Contoh utamanya adalah metode pembelajaran berbasis pada permainan.

Permainan dengan mendidik merupakan intisari penggunaan *Game-based learning* yang menjadi peralatan pendukung signifikan pada proses belajar (Pratiwi & Musfiroh, 2014). Di aktivitas permainan siswa sadar akan keterlibatannya, yang kemudian akhirnya terdapat kondisi “kemenangan” dalam permainan tersebut. Konten belajar yang bervariasi adalah sesuatu yang bisa ditawarkan pada para siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan. Dalam kelas ataupun dilaksanakan secara online, metode yang dibawa dari pembelajaran berbasis permainan bisa digunakan di pembelajaran formal.

Saat kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh siswa salah satunya adalah pencapaian hasil belajar siswa yang tidak selalu baik dan belum sesuai harapan. Standar bagus atau kurang bagusnya hasil belajar bisa diperhatikan dari ketetapan indikator keberhasilan proses belajar siswa ada pada KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada proses belajar siswa inilah yang perlu jadi bahan evaluasi. Permasalahan pendidikan yang umum dan selalu ada diantaranya adalah hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Dapat dilihat dari hasil belajar akibat proses belajar yang dilakukan, inilah yang menjadi acuan kemampuan dan kualitas siswa.

Salah satu solusi yang tepat pada metode pembelajaran inovatif tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan atau yang seringkali disebut sebagai *Game Based Learning* (GBL) Pembelajaran melalui *Game Based Learning* (GBL) ini guru membutuhkan permainan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, *Game Based Learning* (GBL) menggunakan permainan untuk mencapai tujuan pendidikan (Stiller & Schworm, 2019). Yang mana inti tujuan pendidikannya ialah potensi dan kecerdasan individu yang berkembang secara jelas ke arah baik supaya berkembangnya pengetahuan, kreativitas, kepribadian yang lebih bertanggung jawab dan mandiri.

Dalam pembelajaran melalui *Game Based Learning* (GBL) apabila digunakan secara tepat maka akan mempengaruhi proses pembelajaran karena terdapat potensi yang motivatif pada pelaksanaannya sebagai media ajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar. Dengan menggunakan game, siswa akan merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi dirinya, serta timbulnya perasaan yakni motivasi dalam diri untuk semakin semangat dan percaya diri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yang akan mempengaruhi hasil belajarnya serta mengoptimalkan tujuan dari sebuah pendidikan.

Tentunya pendidikan semakin mengikuti geraknya zaman menjadi lebih maju. Sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses belajar mengajar seperti e-learning memungkinkan pembelajaran dapat diakses melalui platform yang beredar dalam dunia maya. Sekarang ini, banyak sekali situs web atau aplikasi penunjang yang dapat membantu memaksimalkan pembelajaran bagi siswa. Seperti penggunaan *Quizziz* sebagai instrumen penilaian pada siswa. *Quizziz* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat diakses oleh siapa saja, tampilannya yang menarik dan interaktif, serta mudah untuk digunakan. Sekarang ini, banyak sekali situs web atau aplikasi penunjang belajar dan mengajar. Salah satu contohnya adalah penggunaan *Quizziz* sebagai instrumen penilaian pada siswa. *Quizziz* memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat diakses oleh siapa saja, tampilannya yang menarik dan interaktif, serta mudah untuk digunakan. Namun, masih banyak guru yang kesulitan dalam mengaplikasikan *Quizziz* ke dalam pembelajaran.

Game *Quizizz* yang didalamnya memiliki konten permainan seperti tema, meme, avatar, music juga gambar mampu dianggap bisa membuat siswa terhibur. *Quizizz* pun berpotensi memicu siswa supaya saling bersaing yang menuntun pada peningkatan hasil belajar siswa. Antusiasme belajar siswa dapat dipicu oleh pelaksanaan berbagai proses belajar yang menarik yang menuntun siswa agar mudah belajar serta paham akan materi. *Quizizz* termasuk aplikasi web-tool yang berguna dalam penciptaan pembelajaran kuis interaktif di kelas. Aplikasi kuis online *Quizizz* berguna bagi siswa dalam memahami materi ajar yang disampaikan. Kaitannya dengan matematika yang dianggap sulit bagi mayoritas siswa secara umum yang takut dan mengalami kesulitan saat belajar matematika. Alasannya adalah pembelajaran matematika yang prosesnya monoton dan tak mamppu menarik antusias para siswa. Maka diperlukan cara alternatif agar pelaksanaan pembelajaran matematika terkesan menyenangkan, seperti menghiasi proses belajarnya dengan aplikasi yang tersedia di internet. Pada penelitian yang dilaksnakan penliti ini membahas mengenai implementasi pembelajaran matematika yang menyenangkan serta dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam mengajar.

Tujuannya dalam kepenulisan ini guna untuk menerapkan penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran, manfaatnya dapat memberikan suatu inovasi terutama dalam menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar. Salah satu SD di Kota Purwakarta dipilih sebagai tempat penelitian dimana siswa di sana mempunyai hasil belajar matematika yang beragam. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini didasari pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar sebelum dan setelah menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL)?

2. Apakah penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL) dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini tentunya sejalan dengan rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar sebelum dan setelah menggunakan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL).
2. Pengaruh Penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat penelitian ini, untuk memberikan pengetahuan bagi pembaca mengenai pengaruh dari pembelajaran dengan penggunaan *Quizizz* Berbasis *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Sedangkan secara teoritis dan praktis dalam penelitian ini yaitu:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Berbasis *Game Based Learning* (GBL) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar.” dapat memberikan pengetahuan terkait meningkatnya hasil belajar di Indonesia, terutama pada pengaruh penggunaan *Quizizz* Berbasis *Game Based Learning* (GBL) di sekolah dasar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan permainan edukasi pada penggunaan *Quizizz* Berbasis *Game Based Learning* (GBL). Harapan kedepannya adalah pengaplikasian *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL) dalam setiap proses pembelajaran, khususnya kehidupan sehari-hari dalam memberikan pengetahuan serta pengalaman baru kepada siswa terkait metode pembelajaran yang inovatif, serta berbasis teknologi sesuai perkembangan zaman yang ada di sekolah dasar.

b. Bagi Pendidik

Dengan adanya penelitian ini, besar harapan peneliti dimana penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL) ini menjadi sumber atau referensi serta rekomendasi bagi para pendidik maupun calon pendidik dalam peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Harapan besar yang dirasa oleh peneliti adalah mendapatkan banyak pengalaman serta berbagi sebuah strategi dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan keterampilan para tenaga pendidik maupun calon dari tenaga pendidik sehingga menjadi pendidik yang handal, profesional, unggul serta dapat menjadi guru penggagas dalam ruang lingkup sekolah dasar. Diharapkan penggunaan *Quizizz* Berbasis *Game Based Learning* (GBL) ini menjadi sebuah inovasi dan kreativitas yang terbaharukan dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

d. Bagi Satuan Pendidikan

Melalui penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL) ini, besar harapan peneliti untuk meningkatkan mutu siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar.

e. Bagi Pembaca

Diharapkan peneliti memberikan pengetahuan dalam penggunaan *Quizizz* berbasis *Game Based Learning* (GBL) terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.