

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan pendidikan yang memaksa dunia pendidikan harus mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Teknologi memiliki posisi yang sangat penting dalam pendidikan, dan telah dirasakan berbagai pihak manfaatnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat diwujudkan dengan membuka lebar-lebar jendela ilmu pengetahuan dengan teknologi.

Salah satu fungsi teknologi pendidikan adalah dapat merubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi non konvensional. Dalam rangka innovative school, sekolah harus merespon perkembangan teknologi yang semakin canggih yang menyediakan segudang ilmu pengetahuan. Pembelajaran di sekolah perlu menggunakan serangkaian peralatan elektronik yang mampu bekerja lebih efektif dan efisien. Guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya melalui teknologi yaitu dengan memanfaatkan teknologi yang ada seperti komputer dan internet dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan lebih meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Sebab, dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran akan lebih menarik. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya berhenti pada proses mencari dan menyampaikan pengetahuan saja. Salah satu pemanfaatan teknologi juga bisa digunakan sebagai alat evaluasi hasil belajar. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan siswa terhadap evaluasi pembelajaran (Nugroho, 2018: 2). Menurut Mariani (2021 : 11) evaluasi pembelajaran yaitu proses yang disusun tersistematis untuk menentukan nilai dari suatu proses kerja, kegiatan, tujuan, orang, yang

dilakukan dengan kriteria tertentu melalui proses penilaian. Evaluasi juga memiliki arti yaitu sebagai kegiatan dalam memberi nilai atau pertimbangan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil evaluasi secara objektif dan akurat.

Setelah melakukan observasi di SDN IV Cilegon khususnya kelas 5C, peneliti melihat sekolah tersebut memiliki potensi yang dapat mengembangkan evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan *Quizizz*, dan potensi tersebut tentunya bisa mempermudah seorang guru, salah satunya saat pelaksanaan evaluasi saat itu masih menggunakan sistem konvensional yaitu berbasis kertas. Guru bisa memanfaatkan sarana dan prasarana selama proses evaluasi pembelajaran. Sebagaimana diketahui guru merupakan kunci dalam pembelajaran yang seharusnya mengupayakan diri untuk melakukan inovasi untuk mencapai kemajuan dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, selama proses evaluasi dilakukan banyak siswa yang merasa bosan dan kurang termotivasi hal itu ditandai pula dengan 61,1% hasil belajar siswa yang masih kurang dari KKM. Selain itu evaluasi menggunakan kertas (konvensional) dirasakan kurang praktis karena dalam pelaksanaannya membutuhkan peralatan yang banyak dan guru juga masih membutuhkan waktu untuk melakukan perhitungan perolehan nilai siswa secara manual.

Hal yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kali ini dengan bersamanya sistematis siswa yang masuk masih belum *full offline* mengikuti aturan pemerintah yaitu dengan melakukan sistem jadwal pembelajaran *offline-online*. Kelas 5C pada saat itu mendapat jadwal pembelajaran tatap muka di sekolah (*offline*) hari Selasa, Kamis dan Jum'at. Sedangkan untuk jadwal pembelajaran tidak langsung (*online*) di hari Senin, Rabu, dan Jum'at.

Hal itu memungkinkan siswa menggunakan *Quizizz* yang digunakan untuk alat evaluasi pembelajaran. *Quizizz* yaitu aplikasi yang dapat membantu guru dalam membuat kuis yang dikerjakan oleh siswa dengan cara *join* dengan kode yang tersedia. Siswa melakukan *join* dengan cara membuka aplikasi *Quizizz.com* dan memasukkan kode permainan beserta nama mereka serta

dapat digunakan tanpa bantuan proyektor karena pemain melihat opsi pertanyaan dan jawaban mereka sendiri, urutan pertanyaan diacak untuk setiap siswa, sehingga tidak mudah bagi pemain untuk menyontek (Chaiyo, 2017:2)

Penulis juga sudah mendiskusikan dengan wali kelas perihal memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa kelas 5C setelah pembelajaran sub tema selesai agar memudahkan guru dalam memantau hasil belajar siswa apakah meningkat atau tidak. Dalam hal tersebut *Quizizz* dapat diakses oleh siswa dirumah dan bisa juga secara langsung di sekolah agar memudahkan pengambilan nilai hasil pembelajaran di setiap berakhirnya pembelajaran sub tema. Dengan diterapkannya evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* guru akan lebih mudah dalam melaksanakan evaluasi serta siswa juga tidak merasa bosan ketika mengerjakan soal evaluasi.

Hal ini diperkuat dengan adanya hasil penelitian sebelumnya yang diajukan sebagai rujukan ataupun relevan dengan yang peneliti lakukan yaitu skripsi dari Mohammad Syaifulloh yang berjudul “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran IPS Terpadu Kelas VII di MTs Negeri 7 Malang”. Melalui pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz* bahwa tingkat kepraktisan yang didapatkan dari guru pelajaran IPS terpadu kelas VII 98,8 % dengan kategori sangat praktis dan angket siswa yang mendapatkan hasil kepraktisan sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis.

Metode yang akan digunakan didalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan maksud untuk mengetahui hasil penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi pada pembelajaran IPS di kelas 5C yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang di buat dalam bentuk skripsi dengan judul “Penggunaan *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa di Kelas 5 SDN IV Cilegon”

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS di siswa kelas 5 SDN IV Cilegon?
2. Bagaimana hasil belajar setelah penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas 5 SDN IV Cilegon?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS di siswa kelas 5 SDN IV Cilegon.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS di kelas 5 SDN IV Cilegon.

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat serta menambah wawasan mengenai penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, hasil dari penelitian ini dapat memberikan alternatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.
- b. Bagi siswa, hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan bagi siswa mengenai penggunaan teknologi bagi pendidikan dengan adanya evaluasi hasil belajar melalui *Quizizz*. Serta diharapkan dapat

JUNI'AH, 2022

**PENGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI ALAT EVALUASI HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS 5 SDN IV CILEGON**

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

meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran

- c. Bagi mahasiswa/peneliti, hasil dari penelitian ini diharapkan peneliti mampu memperluas pemahamannya mengenai pemanfaatan teknologi bagi dunia pendidikan dalam menunjang keefektifan kegiatan pembelajaran.

## **E. Definisi Istilah**

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dibuatlah daftar istilah-istilah oleh peneliti, sebagai berikut:

### **1. Aplikasi *Quizizz***

Yang dimaksud *Quizizz* dalam penelitian ini yaitu menurut Purba (2019:5) “*Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa “*Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”.

### **2. Alat Evaluasi Pembelajaran**

Yang dimaksud alat evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini menurut Arikunto, (2011: 25-26) secara umum alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Kata “alat” biasa juga disebut dengan istilah “instrumen”. Dengan demikian maka alat evaluasi juga dikenal dengan instrumen evaluasi.

### **3. Hasil Belajar**

Yang dimaksud hasil belajar dalam penelitian ini yaitu menurut Suprijono (2013:7) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Menurut Jihad dan Haris (2012:14) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Yang dimaksud IPS dalam penelitian ini yaitu menurut Sapriya (2009: 20) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri.