

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) (Susanto, 2012 hlm 223). Menurut Susanto istilah Pendidikan Kewarganegaraan yang dikenal dengan nama *Civic Education* atau *Citizenship Education* sebagai perluasan dari *Civics* (Ilmu Kewarganegaraan). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan terjemahan dari dua istilah teknis dalam kepustakaan asing, yakni *Civic Education* dan *Citizenship Education*. Dari kedua istilah itu terdapat kandungan konsep *Civics* dan *Citizenship Education* (Winarno, 2013 hlm 1). Mata pelajaran PKn ini merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berlandaskan pada Pancasila, Undang-Undang dan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

Pada umumnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilakukan di sekolah dilakukan secara langsung atau tatap muka, akan tetapi pada awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan kejadian infeksi berat yang berasal dari Wuhan, Provinsi Hubei, China, pada 11 Februari 2020 *World Health Organization* (WHO) menamakannya sebagai Covid-19 (Handayani dkk, 2020). Terhitung Maret 2020, *World Health Organization* (WHO) menetapkan *Corona Virus Disease* (Covid-19) sebagai pandemi (Sohrabi dkk, 2020). Status ini ditetapkan secara *live* oleh Dirjen WHO yaitu Tedros Ghebreyesus di Swiss kota Jenewa. Pandemi Covid-19 ini tentunya menjadi musibah yang sangat memilukan bagi seluruh penduduk bumi karena telah melanda lebih dari 200 negara di dunia. Pandemi Covid-19 juga membawa pengaruh yang luar biasa pada segala aspek kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan Surat Edaran (SE) yang menjelaskan bahwa proses belajar dan mengajar agar dilakukan di tempat tinggal masing-masing dan dapat dilakukan dengan cara daring atau *online* sebagaimana hal tersebut merupakan sebuah tindakan akibat merebaknya Covid-19 (Dewi, 2020). Kondisi tersebut sangat

diuntungkan dengan Era Revolusi Industri 4.0 yang telah mendekatkan masyarakat dengan teknologi digital. Dengan adanya pengaruh Era Revolusi Industri 4.0 dalam dunia pendidikan menghasilkan suatu kombinasi antara dunia pendidikan dengan kemajuan teknologi. Dapat memudahkan transformasi dari metode pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran daring. Pada pembelajaran daring semua kegiatan belajar mengajar mulai dari penyampaian materi, absensi siswa, tugas harian, ulangan harian hingga ujian dilakukan melalui media internet.

Dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dengan situasi dan kondisi materi pembelajaran, sehingga dapat digunakan secara maksimal. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital disebut dengan istilah media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran dengan harapan agar bisa tercapainya tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa *platform* yang terbilang efektif dan efisien dalam pengaplikasiannya karena mudah diakses. Aplikasi atau *platform* yang mendukung pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *Whatsapp*, *Telegram*, *Quizizz* dan masih banyak lagi. Selain itu juga terdapat aplikasi atau *platform* yang mendukung agar pendidik dan peserta didik bisa bertatap muka secara virtual melalui *video conference* seperti *Zoom Meeting* dan *Google Meet*. Kondisi pembelajaran seperti ini tentunya membutuhkan teknologi seperti komputer, laptop, *tablet*, *smartphone* dan jaringan internet untuk mengakses aplikasi atau *platform* tersebut. Oleh karena itu, pendidik dituntut harus mampu merancang dan mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan dan menggunakan teknologi atau media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses kegiatan belajar mengajar secara daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai. Bahwasannya pada proses pembelajaran daring berlangsung, peneliti melihat masih banyak siswa yang kurang aktif atau pasif saat pembelajaran berlangsung, *slow response* terhadap informasi dari guru, kurangnya sikap tanggung jawab, dalam setiap pemberian tugas hanya beberapa yang mengumpulkan pekerjaannya, hingga

tidak mengisi daftar hadir pada pertemuan tersebut. Metode yang digunakan oleh guru masih dominan dengan metode konvensional yang dimana guru langsung memberikan tugas kepada siswa tanpa ada penjelasan materi yang diberikan. Dengan menggunakan metode konvensional yang seperti itu akan membuat siswa sulit memahami materi pembelajaran dan siswa merasa tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa guru hanya membawa metode konvensional tersebut dalam pembelajaran daring, yang dimana siswa akan lebih sulit untuk memahami dan akan cepat merasa bosan untuk belajar Pendidikan Kewarganegaraan.

Permasalah-permasalahan yang diperoleh peneliti itu semua disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun faktor eksternal yang dapat menyebabkan minat belajar siswa yang rendah dalam pembelajaran daring di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai. Adapun faktor-faktor yang diduga sebagai penyebab utama terjadinya permasalahan dalam kegiatan pembelajaran daring pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai yaitu kurangnya inovasi dan kreativitas pendidik dalam mengemas pembelajaran dan evaluasi akhir. Pendidik hanya menggunakan aplikasi *Whats App* dan *Google Classroom* ketika mengajar, sehingga siswa kurang aktif dan tidak berminat saat pembelajaran daring berlangsung. Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan inovasi dan memilih menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan memiliki minat yang tinggi.

Pernyataan di atas dikuatkan dengan hasil angket respon siswa di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai yang berjumlah 34 orang, sebagaimana tertera dalam Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Persentase Jawaban	
		Pernah	Tidak Pernah
1.	Pernahkah sebelumnya pendidik menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan materi?	88,2% (30 orang)	11,8% (4 orang)

2.	Pernahkah anda mengalami kesulitan memahami materi melalui metode yang diterapkan pendidik?	76,4% (26 orang)	23,6% (8 orang)
3.	Apakah pendidik pernah memberikan tugas dalam bentuk aplikasi?	55,8% (19 orang)	44,2% (15 orang)
4.	Apakah anda pernah merasa bosan dengan metode yang digunakan pendidik?	70,5% (24 orang)	29,5% (10 orang)
5.	Apakah anda pernah menggunakan kuis interaktif (<i>Quizizz</i>) berupa game pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?	-	100% (34 orang)

(Sumber: Diolah peneliti, 2021)

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat diketahui bahwa pada pertanyaan nomor 1 diperoleh 88,2% atau setara dengan 30 dari 34 siswa menyatakan pernah menggunakan media pembelajaran, yang menandakan hampir maksimalnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran daring. Pada pertanyaan nomor 2 diperoleh 76,4% atau setara dengan 26 dari 34 siswa menyatakan pernah mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan metode yang diterapkan oleh guru. Pada pertanyaan nomor 3 diperoleh 55,8% atau setara dengan 21 dari 34 siswa menyatakan bahwa guru pernah memberikan tugas dalam sebuah aplikasi yaitu aplikasi *Google Classroom*. Pada pertanyaan nomor 4 diperoleh 24 dari 34 siswa menyatakan bahwa pernah merasa bosan dengan metode yang digunakan oleh guru yang dimana guru sesekali memberikan cuplikan video materi dari *Youtube* tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan langsung memberikan tugas. Terakhir, pada pertanyaan nomor 5 diperoleh 100% atau setara dengan 34 siswa yang menyatakan bahwa tidak pernah menggunakan aplikasi *Quizizz* pada saat pemberian kuis, tugas, ulangan hingga ujian. Hal tersebut dibenarkan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Ibu Dewi Wulansari, SS., Gr bahwa di kelas X MIPA 1 tidak pernah menggunakan aplikasi *Quizizz* dikarenakan bahwa beliau tidak tahu bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut.

Media pembelajaran menjadi sarana atau alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2019 hlm 19) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan dorongan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data dan merangkum informasi. Oviyanti (2013) menjelaskan pendidik harus mengembangkan kreativitasnya, mampu memahami karakteristik siswa dan mampu mengembangkan serta menggerakkan motivasi belajar siswa ke tahap maksimal agar timbul minat belajar dari dalam diri siswa itu sendiri. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring setiap siswa harus mempunyai perilaku dan sikap yang mendukung keberhasilan dari tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu sikap yang harus dipertahankan pada diri siswa yaitu minat belajar dalam kegiatan belajar mengajar.

Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Quizizz* karena aplikasi ini merupakan salah satu *platform* yang dapat dijadikan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan hingga diharapkan dapat merangsang dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas *multiplayer* ke ruang kelas sehingga membuat kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme dan musik yang menghibur saat proses pengerjaan kuis. *Quizizz* juga dapat meningkatkan motivasi dan daya saing siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal, karena setiap menjawab satu soal, siswa dapat melihat langsung peringkat mereka di papan peringkat. Pemanfaatan *Quizizz* membantu guru dalam melakukan evaluasi tanpa membatasi tempat, tampilan yang menarik dan juga terdapat durasi waktu sehingga dapat melatih konsentrasi siswa. Melalui aplikasi *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Indria Febrianti, 2022

IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA PANDEMI COVID-19 (Penelitian Tindakan di Kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai)

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

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian sebagai langkah untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, mengingat sistem pembelajaran daring masih dilaksanakan hingga saat ini dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Pandemi Covid-19 (Penelitian Tindakan di Kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang permasalahan di atas, maka secara umum masalah pokok yang akan diteliti adalah:

- 1.2.1** Bagaimana perencanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19?
- 1.2.2** Bagaimana pelaksanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19?
- 1.2.3** Bagaimana minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 setelah menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran?
- 1.2.4** Bagaimana hambatan dan upaya dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara Khusus tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui:

- 1.3.2.1** Perencanaan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai.

1.3.2.2 Pelaksanaan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai.

1.3.2.3 Peningkatan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 setelah menerapkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai.

1.3.2.4 Hambatan dan upaya yang harus dilakukan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 di kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis online menggunakan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan sebagai bahan kepustakaan peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan pihak sekolah dapat mengetahui bahwasannya dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat melanjutkan pengaplikasian aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

1.4.3 Manfaat Praktis

Penelitian ini secara praktis diharapkan mampu memberikan manfaat di bidang pendidikan sebagai berikut:

1.4.3.1 Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan informasi tentang hasil penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis online dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19.

1.4.3.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi guru dalam memberikan pembelajaran di kelas, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19.

1.4.3.3 Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan belajar dan sarana untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari di sekolah. Selain itu, menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan terhindar dari rasa kebosanan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19.

1.4.4 Manfaat dari Segi Isu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan evaluasi guna mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis *online* untuk meningkatkan minat belajar siswa di era pandemi Covid-19 dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sehingga dapat terus digunakan dan bisa menjadi alternatif lain yang digunakan guru untuk memudahkan dalam pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mempermudah penulisan dan sebagai acuan dalam pembahasan agar tetap terstruktur berdasarkan konteks penelitian. Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penulis, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi pendeskripsian dari segala sesuatu yang berkaitan dengan pembelajaran daring, media pembelajaran, aplikasi *Quizizz*, minat belajar siswa yang dilakukan dengan perspektif teori. Pemaparan landasan teori pada penelitian berada dalam bab kajian pustaka.

Indria Febrianti, 2022

IMPLEMENTASI APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI ERA PANDEMI COVID-19 (Penelitian Tindakan di Kelas X MIPA 1 SMAS YKPP Dumai)

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

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan serta bagaimana gambaran yang dilakukan dalam penelitian nantinya. Di dalam metode penelitian memuat pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data hingga analisis data.

BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian berupa pemaparan data. Di dalamnya menyajikan data berupa profil sekolah dan data yang dihasilkan selama penelitian.

BAB V : KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini membahas kesimpulan penulis dan hasil penelitian serta memberikan rekomendasi untuk pihak-pihak dalam penelitian.