

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses belajar mengajar serta interaksi siswa dengan guru yang bertujuan untuk mentransfer ilmu dari generasi satu ke generasi selanjutnya, pendidikan, pelatihan, dan penelitian akan membantu mempersiapkan generasi berikutnya. Pengertian pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara merupakan segala kekuatan guru untuk membimbing siswa agar senantiasa menjadi masyarakat yang mencapai keselamatan serta kebahagiaan dalam menjalani kehidupannya. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan dijelaskan sebagai suatu tempat atau naungan untuk membentuk serta mengembangkan potensi hingga cita baik seperti spiritual keagamaan, kecerdasan, akhlak yang mulia, keterampilan, serta pengendalian diri agar dapat hidup bermasyarakat dengan baik. Sehingga dapat disimpulkan pengertian Pendidikan merupakan sebuah proses belajar mengajar peserta didik dengan pendidik untuk bekal masa depan serta bertujuan untuk mengembangkan dan memunculkan potensi diri yang terpendam agar terbentuknya mental masyarakat yang kuat dan menjadi manusia yang mandiri dan utuh dalam menghadapi hal apapun.

Pada dasarnya Pendidikan sangatlah dibutuhkan bagi kehidupan manusia dalam kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pendidikan akan menciptakan manusia menjadi makhluk yang memiliki pengetahuan, kecerdasan, serta akhlak yang mulia agar manusia dapat hidup bermasyarakat dengan damai dan sejahtera. Pendidikan juga menjadi faktor dalam meningkatkan kualitas serta kapasitas seseorang. Perkembangan Pendidikan dari zaman ke zaman hingga pada saat ini yang berada pada Pendidikan abad – 21 pastinya memiliki tantangan serta perubahan yang lebih sulit lagi dari sebelumnya. Menurut BNSP sendiri Pendidikan tidak hanya untuk menjadikan manusia yang mengharuskan memiliki pembekalan pengetahuan cerdas saja, namun Pendidikan juga menjadikan manusia untuk mampu berpikir kritis,

inovatif, kreatif, inventif, logis, serta dapat menjadikan manusia akan sadar betapa pentingnya juga untuk mengamalkan nilai-nilai luhur untuk menunjukkan betapa siapnya manusia dalam menjalankan hidupnya sebagai masyarakat dan warga negara yang baik. Maka, Pendidikan di era abad ke-21 harus ditingkatkan dengan mengacu pada pengembangan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam kurikulum 2013. Pengertian HOTS menurut sani (2019, hlm. 2) menjelaskan yaitu sebuah kemampuan seorang dalam berfikir pada tingkat tinggi sehingga strategis dalam menyampaikan informasi, menyelesaikan masalah, negosiasi isu, serta dapat memprediksi dan menganalisa argumen – argumen yang ada.

Pada awalnya kemampuan dalam berfikir tingkat tinggi atau HOTS terkonsep dari *Taksonomi Bloom* yang memiliki tingkatan pada setiap proses kognitifnya. Pengertian *Taksonomi Bloom* menurut (Suharman dan Ramadhona, 2020) merupakan sebuah cara atau proses pendidik mengkategorikan dalam mengklasifikasikan materi-materi ajar apa saja yang akan di pelajari oleh siswanya dalam bentuk soal maupun ujian. Pengertian lainnya menurut (syarifah, Yenni, dan dewi, 2020) *Taksonomi Bloom* adalah suatu metode pengelompokan yang digunakan oleh para guru untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Awalnya, Benjamin S. Bloom memperkenalkan konsep taksonomi bloom yang terdiri dari tiga ranah dalam tujuan pendidikan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, seiring dengan kemajuan pendidikan, Krathwohl dan Anderson, sebagai ahli psikologi, memperbarui taksonomi bloom menjadi 6 level yang terdiri dari kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasikan.

Bloom (dalam Febrianti, 2021) mengemukakan bahwa dalam berpikir terdapat dua jenis kemampuan yang dapat dibedakan, yaitu Kemampuan Berpikir Tingkat Rendah (Lower Order Thinking Skills/LOTS) dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Kemampuan berpikir pada kategori mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3) termasuk dalam jenis Kemampuan Berpikir Tingkat Rendah

(LOTS). Sedangkan kemampuan berpikir pada kategori menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) termasuk dalam jenis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Keterampilan tingkat tinggi siswa dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam menganalisis, mensintesis, serta mengevaluasi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi juga tidak hanya bergantung pada kemampuan mengingat atau menghafal saja, melainkan siswa juga perlu berlatih untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian dari pendidikan yang memiliki karakteristik unik. Subjek Bahasa Indonesia diajarkan di semua tingkat pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Indonesia secara baik, benar, dan lancar, baik secara lisan maupun tulisan. Terdapat standar kompetensi yang harus dicapai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, termasuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap Bahasa Indonesia. Menurut Wahyuni dan Arifin (2022), anak usia 7-15 tahun membutuhkan pengenalan Bahasa Indonesia yang baik dan benar karena ini merupakan usia yang cocok untuk membentuk karakter pribadi mereka sendiri..

Pada tahun 2018, *The Organisation For Economic Co-Operation And Development (OECD)* melalui *Program For International Student Assessment (PISA)* mengumumkan bahwa peringkat negara Indonesia dalam hal pencapaian kurang memuaskan. Indonesia berada di peringkat keenam terendah dari 79 negara, yang berarti menempati posisi ke-74 dengan skor rata-rata 389, dibandingkan dengan skor rata-rata OECD yang mencapai 489 (Wahyuni & Arifin, 2022). Indonesia mengalami penurunan pada tahun 2015 Indonesia menempati peringkat 64. Dalam kemampuan literasi, numerasi, serta sains di Indonesia jika dibandingkan negara lain jaraknya masih jauh dibawah rata – rata. Indonesia sendiri baru memakai soal – soal berbasis HOTS pada tahun 2018 dengan uji coba pada Ujian Nasional (UN). Sebuah metode level kognitif berdasarkan taksonomi bloom. Indonesia pada saat ini

hanya menerapkan soal – soal berbasis HOTS pada saat pelaksanaan Ujian Nasional berlangsung saja, sedangkan negara – negara pendiri OECD sudah menerapkan soal – soal berbasis HOTS di setiap evaluasi pembelajaran. Para siswa Indonesia mengeluh karna tidak dapat mengerjakan soal – soal berbasis HOTS karena mereka dipaksa untuk memahami system baru dengan cara instan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Dengan adanya perubahan perkembangan yang semakin maju manusia dituntut untuk terus menerus dapat menyesuaikan serta mempersiapkan diri melalui mental, pengetahuan, serta keterampilan. Pendidikan dengan teknologi selalu hidup berdampingan, salah satu langkahnya yaitu mengintegrasikan media pembelajaran kedalam proses penilaian dalam sebuah pembelajaran. Menurut Wahyuni dan Arifin (2022) aplikasi pembelajaran adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi sekolah dasar dan diharapkan siswa dapat memahami materi lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tinggi adalah Quizizz. Para peneliti memilih Quizizz karena memiliki fitur menarik seperti tema, meme, musik, dan avatar yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, siswa juga menjadi lebih termotivasi karena mereka dapat melihat langsung nilai dan peringkat mereka pada papan skor.

Quizizz adalah sebuah aplikasi web yang menawarkan berbagai fitur, seperti kuis, game, survey, dan fitur untuk berdiskusi antara siswa dan pendidik. *Quizizz* dapat memudahkan siswa dalam menjawab soal – soal yang dilengkapi dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru pada mata pelajaran tersebut sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan serta keterampilan dalam berpikir kritis dengan bermain sambil belajar. Selain itu juga pada aplikasi *quizizz* guru dipermudah dalam melakukan penilaian hasil jawaban siswa dengan menyajikan informasi dan angka-angka mengenai pencapaian

dan statistik prestasi siswa dalam bentuk lembar kerja excel serta melacak jawaban siswa yang benar dan yang salah. Dalam penggunaan aplikasi *quizizz* guru tidak perlu menggunakan alat bantu seperti proyektor untuk menampilkan gambaran soal didepan kelas, karena siswa telah memiliki masing – masing setiap butir soal pada smartphone atau pun layer komputer/ PC. Pada soal butir yang terdapat didalam aplikasi *quizizz* juga tidak memiliki batasan pembuatan soal pembelajaran.

Studi pendahuluan yang telah saya laksanakan masih ditemukan siswa yang rendah terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi, hal ini dikarenakan guru yang kurang dalam memberikan kesempatan kepada siswa dalam latihan soal berbasis HOTS. Fakta lainnya juga ditemukan siswa lebih memahami pembelajaran dengan menjelaskan kembali pengertian dari soal tersebut yang artinya masuk ke dalam soal berbasis LOTS, berbeda pada saat siswa diberikan tugas kelompok untuk mengkaji materi, siswa cenderung menjelaskan kembali pengertian dari soal yang dimaksud bukan dengan hasil dari pemikirannya langsung melainkan hasil berdasarkan teks book yang mereka baca. Pada akhirnya siswa masih belum dapat menyimpulkan hasil dari tugas – tugas mereka sendiri melainkan adanya bantuan kalimat dari buku bacaan. Selain itu juga karena guru kurangnya memberikan latihan soal berbasis HOTS terkadang masih adanya soal berbasis LOTS. Dalam melaksanakan penilaian kuis maupun penilaian harian sifatnya masih konvensional (menggunakan kertas). Soal yang terdapat pada lembar kertas terlihat masih kurang interaktif serta dalam pembuatan soal masih ada beberapa yang tidak sesuai dengan soal berbasis HOTS. Sekolah juga masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas serta prasarana teknologi pembelajaran. Peneliti juga memilih pembelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan berdasarkan hasil dari presentase literasi PISA Indonesia masih berada dibawah rata – rata. Oleh karena hasil temuan permasalahan tersebut, peneliti berniat untuk menjalankan penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Tingkat Tinggi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dalam penelitian ini yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Tingkat Tinggi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas 4 SD Sukamanah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *quizizz*?
2. Bagaimana respon siswa kelas 4 SD Sukamanah terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Tingkat Tinggi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas 4 SD Sukamanah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemampuan tersebut diukur dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*.
2. Untuk mengetahui respon siswa kelas 4 SD Sukamanah terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu sudut pandang teoritis dan praktis yang akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini yaitu :

- Diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam Pendidikan
- Memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi sebuah media pembelajaran atau pengembangan studi,

terutama dalam menghadapi soal-soal yang menguji kemampuan berpikir tingkat tinggi.

2. Manfaat praktis

Tujuan dari penelitian ini adalah agar hasilnya dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait dengan penelitian sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

- Diharapkan dapat membawa dampak positif bagi peneliti.
- Dapat meningkatkan kreativitas peneliti dalam membuat soal yang menantang dan memperkaya pengalaman peneliti dalam menguasai Bahasa Indonesia secara lebih mendalam dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.

b. Bagi guru

- Guru dapat menjadikan referensi dalam model pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- Inovasi sebuah pembelajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran khususnya pada aplikasi *quizizz* dalam pembuatan soal – soal kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 4 sekolah dasar.
- Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas 4 sekolah dasar kini telah menggunakan inovasi media pembelajaran, terutama melalui aplikasi *Quizizz*. Aplikasi ini digunakan untuk membuat soal-soal kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam Bahasa Indonesia.

c. Bagi siswa

- Siswa dapat meningkatkan dan memahami soal – soal kemampuan berpikir tingkat tinggi kelas 4 sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.
- Siswa kelas 4 sekolah dasar dapat meningkatkan kemampuannya dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan aplikasi *quizizz*.

d. Peneliti lanjutan

- Dapat sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya terutama pada pembuatan soal – soal kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa kelas 4 sekolah dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.