

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini akan menjelaskan mengenai latar belakang mengenai informasi tentang kondisi yang mendorong penelitian. Dijelaskan permasalahan yang ingin diselesaikan melalui penelitian serta menjelaskan tujuan utama penelitian secara jelas berdasarkan fokus masalah. Terdapat manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian dengan adanya batasan istilah yang akan dibahas dalam penelitian. Pada intinya, bab ini diperkenalkan topik penelitian, membenarkan keberadaan penelitian, dan memberikan arah penelitian yang akan dilakukan.

A. Latar Belakang

Pelajaran Pancasila merupakan pelajaran yang terdapat pada sistem pendidikan di Indonesia. Hal ini bertujuan untuk mengasah karakter peserta didik, memahami nilai-nilai, serta dapat mengaplikasikannya dengan benar. Pendidikan Pancasila mulai tahun 2023/2024 menjadi mata pelajaran wajib yang diterapkan secara serentak dalam pendidikan. Untuk menunjang pembelajaran menurut Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi atau biasa disingkat “Kemendikbudristek” pada no.026 C/H/P pada tahun 2023, telah menetapkan buku ajar Pendidikan Pancasila pada satuan pendidikan. Sama halnya di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang, dimana sekolah menengah pertama ini juga menjadikan Pendidikan Pancasila menjadi sebuah mata pelajaran yang harus diikuti oleh semua tingkatan kelas.

Berdasarkan pernyataan tersebut ternyata para guru di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang menghadapi beberapa permasalahan dalam mengajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila, salah satunya adalah kesulitan dalam menciptakan kegiatan belajar dan mengajar interaktif serta meningkatkan minat peserta didik di kelas. Metode ajar konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah sering kali tidak cukup efektif untuk menarik minat peserta didik dan membuat mereka pasif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran terkesan monoton dan hanya berupa kegiatan yang tidak bervariasi sering terjadi dalam kegiatan belajar dan mengajar, hal ini menyebabkan mata pelajaran pendidikan Pancasila cepat membuat peserta didik bosan. Bahkan beberapa peserta didik mengaku tidak menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila, sudah pasti masalah ini memerlukan solusi untuk mengatasinya.

Untuk mengatasi permasalahan ini, SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang memutuskan untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan menarik untuk siswa. Guru dapat membuat soal-soal pilihan ganda, menjawab dengan cepat, serta guru dapat membuka forum diskusi kepada peserta didik dan timbul umpan balik dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi *Quizizz* ini juga dinilai lebih efektif dalam proses belajar dan mengajar.

Pembelajaran pendidikan Pancasila dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat memberikan beberapa manfaat. Pertama, aplikasi ini dapat membuat

pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Kedua, aplikasi ini dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep penting dalam Pancasila dengan cara yang lebih menyenangkan. Ketiga, penggunaan *Quizizz* juga memungkinkan guru untuk melacak perkembangan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Lebih daripada itu aplikasi ini menyediakan fitur yang memungkinkan guru untuk melihat hasil kuis peserta didik secara individu atau berkelompok. Dengan cara ini, guru dapat memberikan umpan balik yang spesifik sehingga pembelajaran interaktif bisa terlaksana dengan baik.

Pembelajaran interaktif secara umum disebut sebagai metode atau teknik dalam proses belajar dan mengajar dimana berlangsung dengan cara komunikasi dua arah. Peserta didik harus memperhatikan materi pelajaran dengan seksama melalui penglihatan, pendengaran, maupun psikomotorik. Tugas pendidik atau guru adalah memberikan edukasi kepada peserta didik agar menyimak materi yang diberikan, menyediakan media ajar yang dapat dilihat peserta didik. Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari (Mitrawalida, 2018), yang mengemukakan bahwa pembelajaran interaktif yang didasarkan pada perspektif konstruktivis berfokus pada pertanyaan peserta didik sebagai elemen utamanya.

Berdasarkan penelitian terdahulu (Humairoh, 2020) menyatakan bahwa, *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap kalangan pelajar maupun guru. Dengan adanya *Quizizz* guru bisa menciptakan suasana belajar yang baru sehingga guru tidak sulit lagi mencari solusi dalam

memecahkan masalah perihal siswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung. Penelitian terdahulu oleh (Khasanah, 2023) menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan penelitian terdahulu dari (Fauziah & Hadi, 2023) menyatakan bahwa, penggunaan *Quizizz* memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan kegiatan penelitian terhadap aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dengan judul “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Pancasila Di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang”. Dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* ini, pendidikan Pancasila akan menjadi lebih interaktif. Diharapkan guru dan peserta didik akan aktif berbicara tentang pendidikan Pancasila di kelas. Peserta didik juga akan terlibat secara langsung dalam penggunaan fitur-fitur *Quizizz*. Hal ini dapat membantu mencapai tujuan pendidikan Pancasila dalam menanamkan nilai-nilai dan karakter kebangsaan yang kuat pada generasi muda.

B. Identifikasi dan Fokus Masalah

Fokus masalah biasa disebut dengan rangkaian bentuk susunan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Oleh karenanya peneliti perlu membatasi permasalahan atau ruang lingkup penelitian “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Pancasila Di

SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang” adalah judul penelitian yang dilakukan peneliti, dalam hal ini konsep kajiannya relevan pada judul tersebut.

Fokus permasalahan penelitian ini terletak pada penerapan aplikasi *Quizizz* di dalam kelas VIII (delapan) SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berkaitan dengan hal tersebut juga dapat dilihat dalam menjalankan pembelajaran yang berbasis *Quizizz* di dalam kelas, apakah kelas tersebut menjadi lebih interaktif. Karena pada dasarnya aplikasi *Quizizz* ini merupakan media atau alat bantu dalam proses belajar mengajar yang cukup dikatakan interaktif dengan berbagai fitur-fitur kuis online, latihan soal, serta bahan ajar yang telah disusun sedemikian rupa. Fokus permasalahan lainnya adalah hal pendukung dan penghambat yang terjadi pada saat penerapan aplikasi tersebut di dalam kelas. Suatu hambatan pasti harus ditemukan solusi sebagai upaya mengatasinya, maka hal ini juga menjadi fokus masalah yang dilakukan peneliti di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang ?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang ?

3. Bagaimana upaya mengatasi hambatan yang muncul waktu penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditunjukkan tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang.
2. Untuk menjelaskan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang.
3. Untuk menjelaskan upaya mengatasi hambatan yang muncul waktu penerapan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif pada pendidikan Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang.

E. Manfaat Penelitian

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini akan memberikan pesan rujukan serta informasi tentang beberapa manfaat teoritis dan manfaat praktis dengan pemaparannya adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penelitian media pembelajaran *Quizizz*. Penelitian ini terdapat hubungan antara

teknologi dan pendidikan, sebagai upaya pengembangan, eksplorasi, serta keterampilan bagi seluruh siswa di lingkungan sekolah

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberi peneliti lebih banyak wawasan dan pengalaman tentang penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Pancasila di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang. Penelitian ini juga akan menjadi syarat utama untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.

b. Bagi Sekolah

Studi hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan atau rekomendasi bagi instansi pendidikan, khususnya SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang, dalam menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz*. Pada dasarnya pembelajaran yang monoton bisa memicu perasaan bosan dari peserta didik. Walaupun di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang sudah mengenal aplikasi ini tetap harus dipertahankan dalam penggunaannya. Terlebih di dalam aplikasi ini sudah dimuat *template* yang memudahkan untuk diakses bahkan dimainkan oleh pendidik maupun peserta didik, sehingga terciptalah pembelajaran interaktif di dalam kelas dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan sebagai saran untuk guru atau pendidik, bahwasannya perkembangan teknologi juga sangat mempengaruhi dunia pendidikan. Lebih daripada itu seorang pendidik juga harus bisa menggunakan berbagai platform aplikasi pendidikan seperti aplikasi *Quizizz* ini. Seorang guru yang dijadikan panutan bagi peserta didik harus paham betul tentang mekanisme penerapan aplikasi ini setelahnya baru dimuat tentang mata pelajaran yang akan diajarkan. Dengan aplikasi *Quizizz* yang sebagai media pembelajaran interaktif ini seorang guru harus komunikatif agar bisa terlaksana dengan efektif.

d. Bagi Peserta Didik

Hasil studi penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk membantu atau mengarahkan siswa dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Perlu digaris bawahi pembelajaran menggunakan media elektronik bukan sebagai bahan hiburan semata tetapi peserta didik harus mengetahui bahwa ini merupakan cara guru agar peserta didik merasakan pembelajaran dengan media yang variatif dan tidak terkesan monoton. Peserta didik juga harus mengikuti intruksi dari guru terkait pelaksanaan dan di implementasikan pada saat belajar di kelas.

e. Bagi Instansi Terkait

Diharapkan hasil penelitian ini akan memberi Dinas Pendidikan informasi terbaru dan bahan pertimbangan. Pada dasarnya aplikasi *Quizizz* ini berorientasi pada peningkatan mutu peserta didik agar lebih luas menjangkau fitur-fitur media teknologi pendidikan yang telah

tersedia di *Platfrom Play Store*. Dinas pendidikan juga bisa melakukan sosialisasi terhadap peserta didik dengan memperkenalkan aplikasi ini sebagai media pembelajaran agar kegiatan mengajar dan belajar tidak *stuck* di dalam kelas saja, akan tetapi bisa diakses dengan efisien oleh guru maupun peserta didik.

F. Batasan Istilah

Peneliti harus menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi ini, yaitu “Penerapan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Pancasila Di SMP Aisyiyah Muhammadiyah 3 Malang” agar tidak terjadi kesalahan dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Penerapan

Menurut (KBBI) , penerapan memiliki arti menerapkan. Namun, sebagian para ahli mengatakan bahwa penerapan merupakan penerapan teori dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. Penerapan ini juga sebagai bentuk kepentingan atas keinginan kumpulan orang tertentu yang telah mereka persiapkan sejak awal (Firdaus, 2013).

2. Aplikasi *Quizizz*

Secara umum aplikasi *Quizizz* kerap kali diartikan sebagai bentuk inovasi media teknologi yang digabungkan pada kegiatan evaluasi belajar dan mengajar di kelas, tentunya dengan berbagai fitur atau *template* seperti soal

uraian dan soal pilihan ganda. Selain itu, siswa dapat mengakses aplikasi ini kapan saja secara fleksibel (Pusparani, 2020).

Sedangkan menurut (Yolanda & Meilana, 2021) menyatakan bahwa, istilah aplikasi *Quizizz* biasa disebut dengan *web tool*. Artinya gabungan antara pendidikan dengan permainan (*game*) kuis yang dapat memikat perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan platform berbasis kuis yang didesain secara efisien dalam bentuk permainan (*game*) sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media dapat membantu guru menyampaikan binformaasi kepada peserta didik begitu pun sebaliknya (Arda, 2015). Penggunaan media secara kreatif dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara mempermudah dan meningkatkan efisiensi pembelajaran dikelas. Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa media diartikan sebagai penyampaian pesan yang dapat menyampaikan pesan untuk merangsang pikiran dan perasaan peserta didik serta mendorong mereka untuk terus belajar.

Proses komunikasi dua arah antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas disebut sebagai pemahaman pembelajaran (Sagala, 2010). Kegiatan pembelajaran di ruang kelas antara pengajar dan siswa sangat perlu keaktifan, partisipasi, dan komunikasi interaktif. Suatu

keberhasilan kegiatan pembelajaran dapat kita lihat dari penanaman peta konsep, pemahaman tentang materi, dan hasil belajar siswa. Menurut (Salsabila, 2020) peserta didik yang memiliki pemahaman konsep dan materi akan memiliki prestasi yang lebih baik. Sebaliknya peserta didik yang tidak memahami konsep dan materi akan memiliki prestasi yang lebih rendah.

4. Interkatif

Interaktif adalah ketika komunikasi terjadi dalam dua cara atau lebih untuk berkomunikasi (Arsyad & Fatmawati, 2018). Dalam (KBBI) Kamus Besar Bahasa Indonesia, “interaktif” berarti melakukan sesuatu dengan orang lain secara aktif. Interaktif sangat penting untuk menjalin hubungan dengan seseorang dalam mencapai tujuan yang telah disepakati.

5. Pendidikan Pancasila

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan, Pancasila wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan, bahkan di perguruan tinggi (Adha & Perdana, 2008). Menurut (Taufiqurrahman, 2018), pendidikan Pancasila sangat penting untuk seluruh warga Indonesia, terutama generasi milineal yakni generasi muda yang berusia antara 15 sampai 35 tahun atau yang lahir antara tahun 1980 sampai 2000. Selain itu, pendidikan Pancasila adalah pendidikan tentang Pancasila yang merupakan dasar negara Indonesia, sehingga generasi muda Indonesia memiliki karakter atau watak Pancasila.