

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran ialah salah satu proses interaksi siswa beserta guru dalam sumber belajar di lingkungan belajar. Belajar merupakan bantuan pendidik sehingga menjadi suatu proses keserasan, penguasaan, kemampuan dan tingkah laku, dan membentuk sikap percaya terhadap siswa. Proses belajar itu sendiri dapat dialami sepanjang hidup seseorang dan dapat diterapkan dimana saja, bahkan kapan saja. Salah satu sistem pembelajaran dimaksud dalam menunjang rangkaian pembelajaran seorang peserta didik, terdiri dari rangkaian acara yang diselenggarakan demikian rupa sudah memengaruhi atau membantu proses belajar internal peserta didik. Pembelajaran pada saat ini sudah memasuki era digital yang mana disaat era pandemi Covid-19 siswa dituntut belajar secara daring atau online dirumah.

Sejak tahun 2020, Indonesia terkena wabah virus Covid-19. Wabah ini sangat berpengaruh pada perkembangan proses di Indonesia. Dampak negatif di bidang pendidikan beberapa diantaranya adalah sulitnya siswa mendapatkan nilai karena kurangnya tingkat fokus belajar siswa sehingga guru juga kesulitan dalam mengambil penilaian. Menilai hasil belajar sangatlah penting untuk peserta didik.

Pentingnya penilaian dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan motivasi siswa, serta memahami karakteristik peserta didik serta kemajuan dalam belajar (Prasetyo, 2017). Pendapat lain menyatakan bahwa evaluasi adalah suatu proses pengumpulan data dilakukan untuk mengukur tingkat mencapai hasil belajar siswa (Salamah, 2018). Sedangkan pendapat selanjutnya menyatakan bahwa penilaian dilakukan oleh guru dengan berbagai cara diantaranya penilain berupa tes, observasi, penugasan, dan sebagainya (Kunaini, 2017).

Berbeda dengan tiga pendapat sebelumnya, penilaian dalam proses pembelajaran mencakup tiga ranah/aspek salah satunya yaitu kognitif (Indrastoeti, Ismail & Yulianti, 2015).

Salah satu alternatif penilaian apa yang bisa dilaksanakan pada masa pandemi ini ialah menilai secara daring. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis di SDN 05 Jombang dengan beberapa guru, ditemukan fakta bahwa siswa cenderung meremehkan tugas yang diberikan oleh guru selama diberikan pekerjaan untuk dikerjakan dirumah. Hal itu bisa dilihat dari jawaban-jawaban peserta didik yang kebanyakan salah bahkan keluar dari topik yang ditanyakan. Siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi selama pemberian soal evaluasi. Oleh karena itu, banyak siswa yang mendapat nilai jelek. Tak hanya itu, siswa juga kurang termotivasi selama adanya pekerjaan rumah. Bahkan siswa lebih memilih untuk mengambil gawai guna untuk memainkan game.

Selain memainkan game, siswa sangat mengabaikan informasi yang diberikan oleh wali kelas atau guru lainnya, melalui aplikasi WhatsApp informasi yang telah masuk tersebut sebetulnya sudah dibuka namun tidak diberitahukan pada orang tuanya jika ada pekerjaan yang harus diselesaikan hari itu juga. Siswa sama kurang aktif bertanya pada guru sehingga pembelajaran terkesan hanya memberi dan mengumpulkan tugas. Sering juga saya melihat untuk sekolah bermodelan daring kali ini kebanyakan orang tua yang mengerjakan tugas, bukan malah siswa yang mengerjakan. Dan siswa juga kurang mau diajarkan belajar bersama dengan orang tua karena kurang pemahaman pada siswa terhadap mata pelajaran, pada akhirnya orang tua sendiri yang mengerjakan tugas tersebut.

Hal tersebut menyebabkan nilai dari siswa-siswa tersebut menurun dikarenakan tidak adanya faktor yang membuat siswa tertarik dalam belajar ataupun ujian sehingga tidak adanya nilai maksimal berdasarkan kemampuan siswa itu sendiri. Adanya dampak-dampak tersebut, membuat guru harus memutar otak untuk menemukan penilaian alternatif lain yang masih menggunakan sistem pembelajar jarak jauh atau yang biasa disebut online. Dengan memanfaatkan

teknologi, penilaian daring alternatif lain dapat dilakukan melalui aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi berupa permainan kuis yang bisa dimanfaatkan dalam bidang pendidikan karena sifatnya yang fleksibel. *Quizizz* dapat digunakan untuk menyampaikan soal evaluasi dan juga sebagai alternatif penilaian yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, *quizizz* memiliki kelebihan yang dimana aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dengan menyenangkan, real time, dan efektif sehingga aplikasi ini dapat digunakan kapan pun baik secara daring ataupun luring.

Beberapa penelitian menyatakan bahwa aplikasi *quizizz* dapat digunakan dalam media pembelajaran, contohnya pada penelitian dari Zainuddin (2019) yang berjudul “Peran kuis elektronik gamified dalam pembelajaran dan keterlibatan siswa: solusi permainan interaktif untuk sistem penilaian formatif”. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa penggunaan gamified e-quiz merupakan inovasi aplikasi (yaitu, *Socrative*, *Quizizz*, dan *iSpring Learn LMS*) dan kuis berbasis kertas efektif dalam mengevaluasi prestasi siswa, terutama sebagai penilaian formatif setelah menyelesaikan setiap topik. Temukan cara untuk menerapkan permainan atau konsep permainan di dalam kelas dapat menjadi alat yang menjanjikan dan inovatif guru untuk melibatkan siswa secara kreatif terampilan belajar yang menarik dan berkompetisi.

Hal tersebut, penulis memilih penelitian mengenai kuis berbantuan *Quizizz* yang valid dan efektif sebagai alternatif penilaian daring pada masa pandemi ini dan juga karena peneliti ini nantinya dapat menjadi referensi dari pengimplementasian *Quizizz* baik dala model pembelajaran online ataupun offline. Hal ini akan menjadi pokok kajian dalam penelitian ini, mengusung topik hangat yang kian ramai dibincangkan dengan tema teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran yang berjudul “PENGEMBANGAN KUIS BERBANTUAN APLIKASI QUIZZIZZ SEBAGAI ALTERNATIF PENILAIAN DIMASA PANDEMI UNTUK Mendukung Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” Agar pembelajaran di

Indonesia tidak tertinggal dengan perubahan zaman dan kemajuan terkait.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang dan penelitian terkait, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana proses pengembangan kuis berbantuan Quizizz yang layak untuk Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar ?

C. Tujuan & Pengembangan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Jelaskan cara mengembangkan kuis yang efektif untuk siswa kelas IV sekolah dasar di kelas bahasa Indonesia menggunakan Quizizz.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Dalam penelitian dan pengembangan produk yang dikembangkan berupa aplikasi Quizizz yang terbagi menjadi 2 ialah bagian konten/isi dan konstruk/tampilan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Konstruk/Tampilan
 - a. Quizizz merupakan aplikasi berbasis android yang dapat diakses melalui handphone android ataupun laptop dengan cara mendownload aplikasi tersebut melalui playstore.
 - b. Ukuran tampilan dari quizizz sesuai dengan ukuran layar handphone dengan latar background putih dan beberapa instrument berwarna ungu.
 - c. Quizizz memiliki jenis huruf times new romance ataupun calibri.
 - d. Setiap menu dalam aplikasi quizizz identik dengan gambar-gambar sesuai dengan mata pelajaran ataupun menu-menu yang disediakan.
2. Materi

Isi dalam materi yang akan disampaikan pada siswa SD kelas IV menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang mana hal tersebut di

ambil pada Buku Pedoman kelas IV Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian ini berdasarkan latar belakang, siswa kelas IV SDN 5 Jombang penting dilakukan dikarenakan pada hasil wawancara dengan wali kelas, siswa kurang berminat terhadap penyampaian materi. Untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar, bisa juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama masa pandemi maka para guru membutuhkan media pembelajaran yang lebih diminati bagi para siswa seperti media belajar yang berbasis game seperti Quizizz. Aplikasi Quizizz diusulkan karena aplikasi quizziz sendiri memiliki format seperti kuis game. Selain itu juga dapat sebagai bahan pertimbangan para guru untuk memanfaatkan media digital selama pembelajaran di sekolah.

Dalam melaksanakan ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan, yaitu metode deskriptif, evaluatif, dan eksperimental. Desain penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif untuk mengumpulkan informasi tentang kondisi yang ada dan kondisi yang dicakupnya. (Fraenkel, J.R. & Wallen, N.E. 1993.).

1. Status produk yang sudah ada yang menjadi pembanding maupun bahan dasar (benda kerja) terhadap produk.
2. Kondisi pengguna seperti sekolah, guru, kepala sekolah, dan siswa, serta pengguna lainnya.
3. Kondisi faktor yang menguntungkan serta membatasi pengembangan dan penggunaan produk manufaktur meliputi faktor manusia, syarat usaha, biaya, manajemen, serta lingkungan

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan kuis menggunakan quizziz hal ini dapat didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Siswa dapat menggunakan smartphone
- b. Orangtua siswa sebagian besar memiliki smartphone
- c. Siswa sudah memahami penggunaan aplikasi quizziz

2. Keadaan terbatas Penelitian

Penelitian berkembang memiliki beberapa keadaan terbatas perkembangan yang akan dibahas sebagai berikut.

- a. Materi penelitian dibatasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV yang bertema “Bertukar atau Membayar”.
- b. Penelitian akan diuji cobakan kepada 20 siswa kelas IV SDN 05 Jombang.

G. Definisi Operasional

1. Materi Bahasa Indonesia

Dasarnya, Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi secara tepat dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, serta meningkatkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. (Depdiknas, 2006:317).

2. Evaluasi

Penilaian evaluasi ialah suatu alat prosedur digunakan untuk menemukan serta mengukur suatu di lingkungan dengan menggunakan metode dan kaidah yang telah ditentukan. Evaluasi secara implisit mengacu pada pencapaian tujuan, sedangkan evaluasi tidak langsung harus membandingkan apa yang telah dicapai melalui program dengan apa yang seharusnya dicapai berdasarkan standar yang telah ditetapkan. (Muryadi, 2017).

3. Quizziz

Quizizz ialah platform keterlibatan siswa yang memungkinkan guru melakukan pelajaran interaktif dan kuis dengan siswanya. Kuis interaktif yang dibuat menawarkan hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar, dan dapat menambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan.

Quizizz dapat langsung memberikan data dan statistic tentang kinerja siswa. Kuis tidak hanya dapat diambil pada saat jam pelajaran, tetapi juga dapat dijadikan soal pekerjaan rumah (PR), sehingga siswa dapat bermain kapanpun dan dimanapun, selama batas waktu yang ditentukan tidak terlampaui. Hal ini tentunya memudahkan guru dalam memberikan pekerjaan rumah seperti tugas atau ulangan kepada siswa sekaligus memantaunya secara online dan mencegah siswa melakukan kecurangan.

