

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan terus berkembang seiring keterbaruan kurikulum dan perangkat pembelajaran. Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi pendidikan yang dilakukan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Pemanfaatan teknologi pada hakikatnya adalah bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dianggap sebagai jawaban dalam mengimbangi derasnya arus globalisasi yang melanda dunia. Teknologi merupakan bagian dari kemajuan zaman. Dewasa ini teknologi dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tak terkecuali dalam hal pendidikan. Pada era globalisasi ini, negara-negara di dunia saling berlomba untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di negaranya masing-masing. Tanpa terkecuali negara Indonesia

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin canggihnya teknologi, sehingga dirasa untuk membuat sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik tidaklah sulit. Hal ini secara tidak langsung berdampak terhadap bahan ajar yang digunakan yaitu dengan memanfaatkan ilmu teknologi yang sedang berkembang, maka sudah dapat menunjang proses pembelajaran serta dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Wulandari, Amalia Putri. dkk. 2023. Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Namun sayangnya, penggunaan media pembelajaran digital di sekolah-sekolah masih belum optimal, guru – guru masih cenderung menggunakan media seperti papan tulis dan buku paket sehingga siswa menjadi cepat bosan dan mengantuk sehingga kurang adanya semangat dalam melaksanakan pembelajaran matematika.

Permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran dengan menggunakan media teknologi ialah guru harus menghidupkan suasana pembelajaran tersebut menjadi menarik, aktif dan menyenangkan.

Pada masa sekarang telah banyak berbagai macam permainan yang disuguhkan, bahkan kini terdapat berbagai macam media pembelajaran yang berbasis permainan, jadi guru tinggal memilih untuk menerapkan media yang ia kuasai dan inginkan untuk membantu proses belajar mengajar mereka. Quizizz dapat diakses melalui website.

Pada aplikasi quizizz sudah terdapat koleksi kuis di dalamnya, kemudian peserta didik juga dapat dengan mudah untuk mengaksesnya. Quizizz juga terdapat sebuah menu untuk pendidik (guru) membuat soal berbentuk pilihan ganda, susun ulang, seret dan lepas, respon matematika, penanda, mengkategorikan, isi bagian yang kosong, menjodohkan, jatuhkan ke bawah, label gambar, grafik matematika, jawaban menggambar, terbuka berakhir yang didalamnya dapat dimasukkan atau disisipkan foto, audio, maupun video. Selain itu juga didalam quiz bisa langsung diberikan batasan waktu, mulai dari 15 detik hingga 15 menit seperti kuis biasanya. Eksistensi permainan quizizz di masa pesatnya perkembangan media pembelajaran digital kian ramai, hal ini dikarenakan permainan quizizz dirasa sangat tepat untuk dipilih menjadi sebagai media pembelajaran yang berbasis permainan atau game. Hal ini didukung dengan sebuah pernyataan yang dimana Aspek Kognitif, Aspek Psikomotorik dan Aspek Afektif akan jelas dapat ditumbuhkan melalui suatu permainan didalam lingkup belajar. Selain itu dengan adanya berbagai macam kajian terkait pemanfaatan permainan quizizz baik sebagai media pembelajaran ataupun diluarnya yakni menunjukkan hasil yang positif, dimana dikatakan bahwa permainan quizizz dapat meningkatkan kompetensi setiap peserta didik serta dapat meningkatkan keahlian peserta didik.

Afiani, Kunti Dian Ayu. Faradita, Nanda Meirza. 2021. Aplikasi yang mudah digunakan sebagai evaluasi pembelajaran dari jenjang SD hingga Perguruan Tinggi salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi pembelajaran.

Menurut Salsabila, Unik Hanifah. 2020. Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Noor, Sugian. 2020. Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang digunakan untuk membuat kuis interaktif. Quizizz sendiri, selain dapat digunakan sebagai fasilitas penyampaian materi, Quizizz juga dapat dimanfaatkan sebagai metode penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, selain itu quizizz merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel, terutama dimasa pandemi kemarin pemanfaatan aplikasi quizizz dapat membantu pembelajaran secara online karena aplikasi quizizz bisa dilakukan pada pembelajaran jarak jauh dan quizizz mempunyai beberapa kelebihan yang mampu dan mudah digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada era saat ini semua telah menggunakan peralatan dan media yang berbasis digital, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Guru dituntut mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi. Sehingga diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak media pembelajaran digital yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran yang atraktif dan berbasis permainan.

Selain media pembelajaran banyak pula tersedia aplikasi untuk penilaian berbasis digital, salah satunya aplikasi Quizizz Rahmawati. Dhian Nuri, dkk. 2022.

Menurut Lutfiyatun, Eka, & Haniefa, Rifda. 2022. Quizizz adalah sebuah platform yang diakses secara daring melalui internet untuk memudahkan pendidik menyediakan soal-soal guna keperluan evaluasi dan penilaian pembelajaran. Pendidik dapat menyediakan soal dengan bentuk pilihan ganda, isian singkat, benar salah, bahkan uraian.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa masih rendahnya minat peserta didik kelas VB sekolah dasar pada pembelajaran matematika, selain itu juga guru kurang mengetahui cara untuk meningkatkan pembelajaran matematika.

Beberapa pertimbangan mengapa di sekolah dasar perlu menggunakan quizziz, yaitu diantaranya : a. quizziz memiliki variasi pertanyaan b. Kuis yang dirancang kreatif c. Mendorong pemecahan masalah, d. Adanya keterbatasan waktu pengerjaan, e. Fasilitas sekolah yang memadai, f. Sebagai variasi assessment agar siswa tidak merasa bosan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran live quiz quizziz dalam meningkatkan pembelajaran matematika kelas V di sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran live quiz quizziz dalam meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah dasar

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang di harapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah Media Pembelajaran Matematika berupa Live quiz quizziz pada materi keliling bangun datar untuk peserta didik dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran matematika berupa Live quiz quizziz pada materi keliling bangun datar untuk peserta didik memenuhi kriteria komponen kelayakan isi yang baik.

2. Media pembelajaran matematika berupa Live Quiz Quizizz pada materi keliling bangun datar memenuhi kriteria komponen penyajian yang baik

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas V – B , pada saat pembelajaran mata Pelajaran matematika pada hari Kamis tanggal 14 September 2023 diperoleh informasi sebagai berikut :

1. Pada saat melaksanakan pembelajaran matematika di kelas V B jarang menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan computer dan sebagainya karena kurang memahami dalam penggunaan media pembelajaran serta proses pembuatannya yang cukup banyak memakan waktu, sedangkan di sekolah sudah disediakan 23 buah chrome book
2. Pada proses pembelajaran guru sudah mengaitkan materi dengan contoh di kehidupan sehari-hari namun hanya menggunakan metode ceramah
3. Guru masih menggunakan alat bantu konvensional berupa papan tulis dan buku paket dalam memberikan latihan soal
4. Dampak dari hal-hal tersebut yaitu siswa menjadi cepat bosan dan mengantuk sehingga kurang adanya semangat dalam meningkatkan pembelajaran matematika

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti perlu membatasi permasalahan agar penelitian ini dapat lebih fokus dan terarah.

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media media pembelajaran live quiz quizizz materi keliling bangun datar kelas V B SDN Dukuhklopo
2. Media pembelajaran live quiz quizizz difokuskan untuk meningkatkan pembelajaran matematika siswa kelas V B SDN Dukuhklopo

3. Penggunaan media pembelajaran live quiz quizizz digunakan untuk memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika materi keliling bangun datar di kelas V B SDN Dukuhklopo

G. Definisi Operasional

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu melalui kegiatan pengembangan serta menguji validitas produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran live quiz quizizz pada materi keliling bangun datar
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik secara fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan
3. Quizizz adalah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif dalam proses pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif dengan pilihan waktu pengerjaan beragam mulai 15 detik hingga 30 menit