

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Analisis Masalah

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi menurut Arsyad (2015). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran menurut Rosmita, dkk (2020). Dalam konteks ini, maka diperlukan inovasi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi peserta didik. Proses belajar mengajar tidak dapat berlangsung hanya dalam satu arah, melainkan dari berbagai arah (multiarah) sehingga memungkinkan siswa untuk belajar dari berbagai sumber belajar yang ada. Dalam definisi sumber belajar secara sederhana, sumber belajar merupakan guru dan seperangkat bahan-bahan pembelajaran mulai dari buku pembelajaran, info pembelajaran, dan lain sebagainya. Sumber belajar sering dikaitkan dengan media pembelajaran, namun kedua istilah ini berbeda makna. Meskipun berbeda, sumber belajar dapat digunakan sebagai media pembelajaran, begitu juga sebaliknya media pembelajaran juga dapat dialih fungsikan sebagai sumber belajar dalam pemanfaatannya Ani (2019).

Perkembangan teknologi yang semakin maju saat ini telah berdampak disemua aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, sosial budaya, seni bahkan bidang pendidikan. Pendidikan mengupayakan seseorang kearah yang lebih baik sehingga berguna untuk dimasa depan Renny & Yohana (2019). Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menerangkan Pendidikan yaitu bentuk usaha secara sadar serta terencana yang bertujuan mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar, serta mengembangkan peserta didik agar aktif mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya agar memiliki akhlak mulia, pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, keterampilan serta kecerdasan yang nantinya berguna untuk dirinya, masyarakat, dan negara.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sendiri sangat diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang terarah sehingga kompetensi hasil belajar peserta didik dapat meningkat menurut Junaedi, dkk (2021). Pembelajaran dapat menghasilkan perubahan dalam sikap atau perilaku anak setelah mereka belajar, umumnya mencakup perkembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik Novita dkk. (2019). Diharapkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan tugas, terutama dalam pelajaran matematika.

Diperjelas pendapat Anshori (2018) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi memiliki manfaat diantaranya mengubah paradigma peserta didik dalam mencari dan mendapatkan informasi, dalam proses komunikasi yaitu penyampaian informasi dari pengirim ke penerima

pesan, dalam pembelajaran yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam pembelajaran, dan menjadi alat bantu pembelajaran sebagai suatu kebutuhan. Dengan demikian penggunaan media interaktif berbasis teknologi dapat menumbuhkan daya berpikir kritis dan kreatif, mengembangkan komunikasi dan kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran yang mengacu pada meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Sumber manusia yang terdidik sebagai hasil pendidikan akan besar berpengaruhnya pada perkembangan hidup bermasyarakat dan berbangsa. Menurut Sujana (2019) mengatakan pendidikan merupakan proses berkelanjutan yang tidak pernah berhenti (*never ending proces*), sehingga dapat menghasilkan yang berkesinambungan, diperlihatkan pada manusia dimasa depan, yang berpedoman nilai-nilai budaya dan pancasila. Melalui pendidikan akan meningkatkan berpikir kreatif pada peserta didik. Berpikir kreatif tertuang dalam tujuan pendidikan nasional yang intinya ingin mengembangkan peserta didik berilmu, memiliki akhlak mulia, kreatif, mandiri, dan menekankan kemampuan untuk memilih, mendapatkan, serta mengolah informasi secara efektif Moma, (2017).

Namun kenyataan yang ditemui penulis dalam melakukan observasi dan wawancara di SDN Dinoyo 3 Malang selama PLP 2 pada kelas 4 terdapat beberapa peserta didik yang kurang tertarik dalam pembelajaran dikarenakan hanya menggunakan bahan ajar PPT dan buku LKS saja dan peserta didik memiliki kesulitan dalam pelajaran Matematika terutama pada materi Satuan Panjang. Oleh karena itu, dari penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif dalam penelitian di SDN Dinoyo 3 Malang. Hal ini terlihat dari aktifitas belajar peserta didik yang monoton, peserta didik

belum mampu bertanya, menanggapi permasalahan yang diberikan guru, peserta didik belum mampu bekerjasama dalam kelompok. Hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah, ditambah lagi dengan pembelajaran guru yang konvensional (ceramah dan latihan soal), pembelajaran guru yang belum memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi, dan sumber belajar yang hanya berupa buku LKS. Peserta didik lebih tertarik jika menggunakan media yang berupa teknologi seperti media PPT Interaktif, dan video visual. Maka dari itu penulis memilih media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dikarenakan peserta didik lebih tertarik jika diberi soal dalam bentuk kuis. Media pembelajaran yang berupa *Quizizz* dapat membuat siswa lebih aktif dalam sistem pembelajaran tidak hanya menggunakan buku lks, sedangkan menggunakan media *Quizizz* peserta didik lebih tertarik dikarenakan tampilannya yang menarik, dan mudah dipahami.

Berdasarkan pengamatan penulis adanya permasalahan dari proses pembelajaran diperlukan upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Demikian itu solusi yang didapatkan oleh peneliti yaitu media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran Matematika. Menurut Salsabila dkk (2020) media interaktif adalah suatu media yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Menurut Saluky (2016) Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreatifan serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran. Ditambah pendapat Sapriyah (2019) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih

efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin mengkaji pengaruh penerapan media interaktif berbasis teknologi *Quizziz* dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi Satuan Panjang guna meningkatkan hasil belajar peserta didik menurut Ashimatul (2021). Dikarenakan peneliti menemukan ada beberapa guru yang tidak dapat memahami dan menerapkan teknologi didalam sistem pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan media papan tulis dan bahan ajar buku LKS serta metode yang digunakan hanya ceramah. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* melalui PBL untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa Materi Satuan Panjang Kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yaitu bagaimanakah pengaruh penerapan media interaktif berbasis *Quizizz* melalui model PBL terhadap hasil belajar siswa materi Satuan Panjang kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* melalui model PBL terhadap hasil belajar siswa materi Satuan Panjang kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang

1.4 Hipotesis Penelitian

Ha : Terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* melalui model PBL dalam materi Satuan Panjang kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang

H0 : Tidak terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* melalui model PBL dalam materi Satuan Panjang kelas 4 SDN Dinoyo 3 Malang

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut

a. Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan dalam mengembangkan media interaktif berbasis *Quizizz* sehingga menghasilkan peserta didik yang berkualitas dengan tingkat kompetensi tinggi.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait yaitu:

1. Bagi Siswa

- a. Dalam penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan evaluasi untuk meningkatkan kompetensi peserta didik melalui penerapan media interaktif berbasis *Quizizz* sehingga peserta didik mampu menjawab tantangan abad 21.

- b. Peserta didik mendapat pengalaman baru dengan diterapkannya media interaktif berbasis *Quizizz*.
- c. Peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan terbentuknya pemikiran kritis, kreatif serta sifat kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan suatu masalah.

2. Bagi Guru

- a. Dapat dijadikan sebagai informasi yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan kompetensi peserta didik sehingga diperoleh peserta didik yang berkualitas dan berprestasi.
- b. Menjadi lebih memahami cara-cara mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dalam Materi Satuan Panjang.
- c. Memiliki keterampilan menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz*.
- d. Keberhasilan guru sebagai pengajar meningkat karena kompetensi pendidik juga meningkat.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui penerapan media interaktif berbasis *Quizizz* untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

4. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi maupun bahan acuan dan sebagai salah satu sumbangan praktis yang berhubungan dengan strategi guru dalam meningkatkan kompetensi dan prestasi peserta didik.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

- a. Ruang lingkup objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika materi Satuan Panjang di kelas IV dengan menggunakan *Quizizz*.
- b. Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN Dinoyo 3 Malang tahun pelajaran 2023/2024.
- c. Ruang lingkup waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.
- d. Ruang lingkup tempat penelitian ini akan dilaksanakan SDN Dinoyo 3 Malang yang beralamat di Jalan. MT. Haryono Gg. 13 No. 139A, Dinoyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65144.

1.7 Definisi Operasional

1. Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi Quizizz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik.

2. Problem Based Learning (PBL) dalam proses pembelajarannya yakni peserta didik diberikan suatu masalah yang nantinya peserta didik akan menyelesaikan masalah sehingga peserta didik dapat berpikir secara kritis dan nantinya peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru melalui permasalahan tersebut.
3. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang membahas angka juga memiliki peran penting untuk memberikan pengetahuan secara langsung sehingga membentuk pengalaman peserta didik.
4. Satuan panjang adalah suatu satuan yang dipakai guna mendeskripsikan ukuran tinggi, panjang, jarak suatu benda, maupun objek yang diukur. Mengkonversikan satuan panjang menggunakan tangga satuan.
5. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dapat diperoleh oleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya