

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam kegiatan mengajar di kelas. Menurut pendapat Zaini dan Dewi (Zaini & Dewi, 2017) media pembelajaran sangat penting karena dapat diartikan sebagai suatu proses penyaluran informasi pembelajaran. Selain itu, (Wiarto, 2016) juga mengatakan bahwa media pembelajaran sangatlah penting karena dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa untuk belajar.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Adapun menurut (Wilda, 2020) hasil belajar dapat menentukan sejauh mana kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Faktor pendukung keberhasilan hasil belajar adalah diperkenalkannya model pembelajaran inovatif yang dapat menumbuhkan perasaan senang dan nyaman siswa dalam belajar, meningkatkan dan meningkatkan motivasi, perhatian dan aktivitas, serta mengaktifkan partisipasi siswa.

Sejalan dengan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan secara langsung dengan informan Ibu Tikka Karunia S.Pd sebagai guru kelas IV SD Negeri Tambakreja 09 pada tanggal 14 Maret 2024 yaitu hanya 3 dari 23 siswa (18%) siswa yang memiliki hasil belajar diatas KKTP pada

penilaian sumatif harian dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, sementara 20 siswa lainnya (82 %) memiliki nilai ujian sumatif harian di bawah KKTP. Permasalahan siswa juga ditunjukkan terhadap kurangnya minat belajar siswa saat mengikuti pelajaran ditunjukkan dengan sikap siswa mengobrol dengan teman ketika pembelajaran sedang berlangsung, dan kesulitan siswa dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media ceramah atau power point dan belum pernah menggunakan media *quizizz paper mode* dalam pembelajaran.

Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk terhadap beberapa hal di antaranya yaitu siswa cenderung tidak dapat menerima materi yang diajarkan guru dengan baik sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa secara berkelanjutan. Hal tersebut juga dapat mengakibatkan menurunnya kualitas pembelajaran mata pelajaran PPKn di Kelas IV SD Negeri Tambakreja 09 Cilacap.

Berdasarkan masalah terhadap hasil belajar yang dialami, siswa memerlukan media pembelajaran yang mampu mengarahkan dan membantu siswa dalam memecahkan masalah, siswa dapat memanfaatkan teknologi yang saat ini semakin berkembang secara aktif dan paham akan teknologi. Sehingga, siswa mampu mencapai hasil belajaranya yang lebih meningkat. Siswa perlu dilatih menghadapi berbagai masalah sehari-hari di situasi kelompok maupun individu. Banyak sekali media yang menarik dan inovatif salah satunya media yang akan saya gunakan dalam melaksanakan penelitian ini yaitu media

Quizizz Paper Mode. Menurut *Quizizz Paper Mode* adalah permainan yang inovatif, menantang, dan menyenangkan yang dapat mendorong siswa untuk belajar. Dengan berjalanannya waktu, aplikasi *Quizizz* memperkenalkan fitur baru yaitu paper mode. Kuis interaktif dapat dibuat tanpa internet dengan fitur kertas mode ini.(Azizah et al., 2023)

Hampir seluruh sekolah di Indonesia tidak memperbolehkan para siswa untuk membawa gadget ke sekolah. Penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* ini mempunyai kelebihan agar siswa dapat belajar secara interaktif menggunakan aplikasi online tanpa perlu memberatkan siswa untuk membawa gadget ke sekolah. Penggunaan *quizizz paper mode* ini digunakan cukup dengan peneiliti menyiapkan kertas scan barcode berupa pilihan jawaban yang sudah diatur oleh aplikasi tersebut sebanyak jumlah siswa.

Selain mempunyai kelebihan, *quizizz paper mode* ini juga memiliki kekurangan yaitu siswa tidak dapat merevisi jawaban yang telah dipilih. Hal tersebut menjadikan siswa harus lebih berhati-hati dalam memilih jawaban yang terdapat pada soal. Namun, hal tersebut juga memiliki dampak yang baik bagi siswa yaitu lebih menjadikan siswa lebih fokus dalam memahami soal yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran edukasi berbasis permainan ini dapat dijadikan sebagai pilihan sebagai media pembelajaran yang menarik. Bertambahnya fungsi dari aplikasi game *Quizizz paper mode* ini juga sangat membantu bagi para guru dalam mengevaluasi siswa dari proses pembelajaran yang sudah

dilakukan di kelas. Mulanya aplikasi ini hanya untuk permainan dan hiburan pada anak-anak yang gemar permainan tantangan. Namun akhir-akhir ini, aplikasi game *Quizizz paper mode* ini beralih fungsi oleh beberapa guru sebagai media dalam proses pembelajaran. (Azizah et al., 2023).

Berbagai penelitian terkait penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* sebagai alat pengajaran pernah dilakukan oleh (Riyadi & Wibawa, 2024) penggunaan media *quizizz paper mode* disimpulkan bahwa dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan pembelajaran PPKn. Selain itu, (Fauziah & Hadi, 2023) menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa media *quizizz paper mode* dapat membentuk siswa agar berpartisipasi secara aktif dan memperteguh pemahaman siswa dalam pembelajaran. (Rini Ulhaq, 2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media *quizizz paper mode* sangat mempengaruhi hasil pembelajaran. (Gamar Al Haddar, 2021) menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sejalan dengan penelitian tersebut (Salsabila et al., 2020) menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Di SDN Tambakreja 09 Cilacap belum pernah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz paper mode*. Aplikasi *Quizizz paper mode* merupakan program permainan kuis interaktif yang terintegrasi ke dalam permainan dan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. *Quizizz* memiliki beragam kuis dari pandangan yang berbeda dan dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa.

Aplikasi ini juga mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* di SDN Tambakreja 09 ini masih sangat langka. Hal ini membuat penelitian sangat urgent dilakukan terutama untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN). Kebaruan penelitian terletak pada aplikasi *Quizizz* yang memiliki fitur baru yakni *paper mode* (mode kertas). Pada penelitian ini aplikasi *Quizizz Paper Mode* akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas IV SD Negeri Tambakreja 09 Cilacap.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn dibuktikan dengan hasil wawancara yaitu sebanyak 82% siswa memiliki nilai sumatif harian dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).
2. Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn karena materi sulit dipahami oleh siswa.
3. Kurangnya perhatian dan aktifitas siswa terhadap pembelajaran PPKn.
4. Siswa kurang fokus dalam menerima materi pelajaran PPKn.
5. Kurangnya motivasi belajar siswa pada pelajaran PPKN, sehingga siswa kurang aktif saat proses pembelajaran.

6. Media yang digunakan oleh guru belum terlalu efektif dalam proses pembelajaran.
7. Kurangnya media pembelajaran yang menarik oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi permasalahan agar pembahasan tidak meluas yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran PPKn. Hal ini disebabkan Kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran PPKn karena materi sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, media yang digunakan oleh guru belum terlalu efektif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini akan difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* dengan memanfaatkan fitur *Paper Mode*, untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN pada SD Negeri Tambakreja 09 Cilacap.

D. Rumusan Masalah

Bersadarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimanakah efektivitas media *Quizizz paper mode* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakreja 09 Cilacap pada pembelajaran PPKN?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media *Quizizz paper mode* dalam meningkatkan hasil

belajar siswa kelas IV SD Negeri Tambakreja 09 Cilacap pada pembelajaran PPKN.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Secara teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan media belajar yang digunakan di sekolah.
- b. Sebagai acuan dalam menambah reterasi guru tentang tipe belajar siswa di kelasnya, sehingga dapat memilih media berdasarkan tipe sesuai dengan gaya belajar siswa khususnya media belajar interaktif seperti *Quizizz paper mode*.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar belajar siswa sehingga menimbulkan proses belajar yang lebih aktif dan partisipatif sekaligus dapat secara langsung membangun pengetahuannya sendiri sebagai hasil belajar sehingga dapat terjalin proses belajar yang lebih kontekstual dan bermakna.

- b. Guru

Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi guru sebagai tambahan wawasan, referensi dan pengalaman dalam menyusun

dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi *Quizizz paper mode*.

c. Sekolah

Sekolah memiliki referensi contoh hasil penelitian kelas yang mungkin dapat dijadikan acuan bagi guru mata pelajaran lain yang menghadapi masalah dengan karakteristik kelas yang relatif yang sama.

d. Mahasiswa

Manfaat penelitian bagi mahasiswa yaitu dapat menerapkan teori-teori yang telah diterima secara pribadi dalam kondisi riil pada lapangan. Penerapan teori ini akan sangat membantu memperdalam dan mengembangkan pemahaman.