

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kata pendidikan merupakan usaha sadar, sengaja, dan bertanggung jawab yang dilakukan oleh pendidik untuk usaha mendewasakan anak bangsa mencapai kemandirian melalui kegiatan belajar dan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru. Jika, menoleh sebelum adanya kemajuan teknologi guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional. Sistem belajar konvensional tidak efektif dalam era global perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang maju pesat. sebelum adanya gadget atau handphone android pembelajaran-pembelajaran yang diajarkan guru mata pelajaran masih konvensional dan mengulang materi pembelajaran saja.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara makro pendidikan nasional memiliki tujuan membentuk organisasi pendidikan yang bersifat otonom sehingga mampu melakukan inovasi dalam pendidikan untuk menuju suatu lembaga yang beretika, nalar, berkemampuan komunikasi sosial yang positif dan memiliki sumber daya manusia yang sehat dan tangguh.

Sedangkan secara mikro atau lingkup kecilnya pendidikan nasional membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa, memiliki kemampuan nalar sesuai perkembangan dan kemajuan zaman revolusi IPTEK masa kini. Yang dimana fungsi pendidikan nasional memiliki kefasihan yang spesifik untuk siswa/I tingkat jenjang SMP/MTSs:

“Memiliki keimanan dan bertaqwa terhadap *Allahusubhannallahu wa'taalaa* atau *Tuhan Yang Maha Esa*, mulai mapan, memiliki etika dan sopan santun beradab, memiliki penalaran baik, kemampuan berkomunikasi atau sosial, dan dapat mengurus dirinya dengan baik.”

Seiring kemajuan dan perkembangan zaman, kualitas pembelajaran yang menjadi tolak ukur keberhasilan untuk merubah pola pikir yang bisa beradaptasi di era revolusi teknologi yang begitu pesat mencapai taraf 4.0. Kemajuan penggunaan digital mendorong perubahan melek pendidikan untuk memperbaiki atau evaluasi titik kelemahan pembelajaran yang masih bersifat tradisional/konvensional. Yang disebabkan oleh dalam pembelajaran konvensional saja cenderung berpusat pada target pemahaman materi, sebagai contoh yang bisa diresapi adalah masih menggunakan media pembelajaran konvensional pelaksanaan hanya menggunakan menghafal semata (Haryoko, 2009).

Kemudian pembelajaran konvensional adalah sebuah bentuk interaksi melalui penjelasan secara lisan oleh seorang

guru kepada siswa di kelasnya) (Hasono, Soesanto, dan Samsudi, 2009). Hal inilah yang perlu bagi guru untuk menjadikan suatu tantangan dalam memberikan materi pelajaran dengan baik yakni dengan menggunakan media pembelajaran visual dalam pembelajaran konvensional sehingga dengan adanya penggunaan media visual dapat membuat siswa lebih aktif dan hasil belajarnya meningkat.

Kata “media” berasal dari bahasa latin atau bentuk jamak dari sebuah kata “medium”, yang secara arti “perantara atau pengantar”, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan pesan (Djamarah Zain, 2014). Media pembelajaran visual adalah media yang menggunakan foto atau gambar atau lukisan dan mengandalkan kemampuan indra pengelihatan (Djamarah Zain, 2014). Media-media atau fitur aplikasi lainnya, satunya *quizizz* yang diterapkan di sekolah MTSs Alwasliyah Kolam, Tahun Pelajaran 2021/2022, seorang guru matapelajaran PPKn beliau hanya memegang tanggung jawab di kelas viii ruang D dan E, selaku bidang studi. kemudian dalam pengembangan media pembelajaran yang bersifat digitalisasi dan merubah pola pikir siswa dari belajar sederhana ke melek pembelajaran yang berbasis online sehingga media *quizizz* memberikan kesan dan perhatian terpusat kepada siswa yang dimana selama ini

pembelajaran PPKn masih dianggap sepele, faktor-faktor tersebut yang membuat siswa jenuh pada pembelajaran PPKn, dikarenakan beberapa sebab diantaranya:

- a. Pembelajaran PPKn masih mengembangkan teori-teori yang membuat siswa cenderung tidak semangat dalam belajar.
- b. Tidak ada perubahan guru dalam menggunakan media pembelajaran
- c. Kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru matapelajaran sebelumnya.
- d. Siswa cenderung bosan dan kurang aktif mengikuti pembelajaran PPKn

Zaman pendidikan perlahan-lahan telah berubah, sesuai isi dan tujuan RPP atau tuntutan kurikulum serta perubahan teknologi di era 4.0 revolusi yang begitu pesat faktor penggerak keberhasilan yang mana media pembelajaran yang bersifat digital sangat mudah diakses dan dijadikan sumber pembelajaran, sehingga mendukung hasil perolehan belajar siswa sesuai target pencapaian nilai KKM. Tujuan latar belakang masalah yang penulis cermati adalah “Seberapa besar pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PPKn di MTSs Alwasliyah Kolam T.P. 2021/2022?”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas dapat diketahui bahwasanya untuk disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh media *quizizz* berdampak pada hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PPKn.
2. Faktor perbandingan kelebihan dan kelemahan media *quizizz* dengan media pembelajaran seperti *kahoot*, *google from*, dan sebagainya.
3. Siswa merasa kebosanan dikarenakan pembelajaran PPKn masih bersifat teori-teori pada setiap penugasan yang sudah diberikan guru.

1.3. Batasan Masalah

Setelah menentukan identifikasi permasalahan didalam penelitian, adapun yang menjadi bagian penting dibatasan masalah adalah:

1. Pembelajaran Jarak Jauh seperti penggunaan media *quizizz* masih diterapkan oleh guru matapelajaran PPKn, di sekolah MTSs Alwasliyah sebagai pekerjaan rumah bagi siswa.
2. Optimalisasi pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PPKn di MTSs Alwasliyah Kolam T.P. 2021/2022.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah, penulis perlu memperoleh secara detail mengenai pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PPKn tahun pelajaran 2021/2022, rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana pengaruh media *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PPKn di MTSs Alwasliyah Kolam, T.P. 2021/2022?

1.5. Tujuan Penelitian

Pada bagian rumusan masalah tersebut. berikut ini merupakan tujuan penulis dalam penelitian, adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran *quizizz*

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut ini:

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis penulis memperoleh ilmu yang bermanfaat dikarenakan teori-teori ini sebagai pendukung sesuai penelitian.

1.6.2. Secara Praktis

a. Manfaat diperoleh Sekolah MTSS Alwasliyah Kolam

Bagi sekolah, manfaat adalah menghasilkan dampak positif bagi peningkatan hasil belajar dengan kebijakan sekolah akan menjadi sarana untuk melaporkan kepada orangtua tentang kemajuan belajar anak yang dipercayakan pendidik oleh sekolah, salahsatunya pendukung visi dan misi program rencana pendidikan yang sedang dilaksanakana baik sesuai kebutuhan siswa/i Alwasliyah Kolam.

b. Manfaat diperoleh Siswa

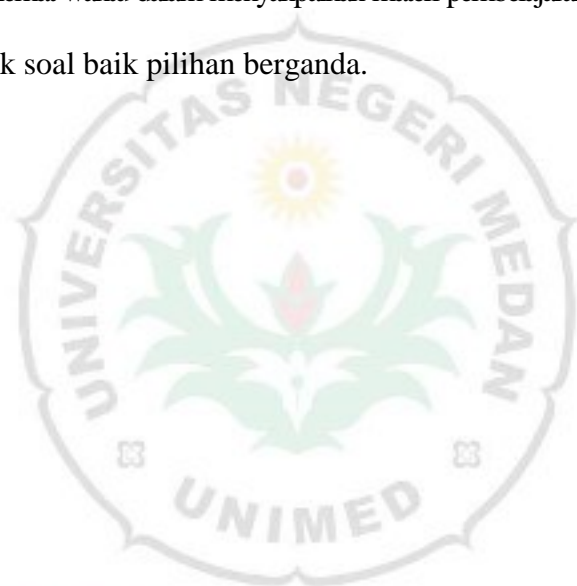
Manfaat yang diperoleh siswa dalam menggunakan media pembelajaran *quizizz*, pertama meningkatkan kemampuan siswa dalam pelajaran digital, kedua siswa mudah memahami cara penggunaan media *quizizz*, ketiga siswa lebih aktif dalam pembelajaran PPKn, sehingga memudahkan siswa dalam belajar ketika di rumah maupun di sekolah.

c. Manfaat diperoleh Penulis

Manfaat yang bisa diperoleh ketika penelitian di MTSS Alwasliyah Kolam, peneliti bisa menyalurkan pengetahuan kepada siswa kelas VIII mengenai media *quizizz*, dan juga sebagai pelajaran tersendiri oleh guru secara luwes dan diajak kerjasama dalam pembelajaran yang interaktif.

d. Manfaat diperoleh Guru

Manfaat yang diperoleh guru pada media *quizizz* adalah yang pertama memudahkan guru dalam koreksi nilai dan tidak dipersulit lagi sehingga secara otomatis dan melihat siapa yang paling tinggi. jika disistem perangkingan tersendiri itu bisa dilihat secara seksama hasil yang diperoleh sudah didapatkan dan perangkingan memudahkan guru hal ini mengandalkan serta menghemat waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran atau memberikan bentuk soal baik pilihan berganda.



THE
Character Building
UNIVERSITY