

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi pendidikan dapat di artikan sebagai sebuah kajian atau praktek untuk pelajar membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah bisa berupa proses membuat suatu pengajaran yang membutuhkan sebuah proses yang menggunakan teknologi yang ada dan memadai untuk membuat suatu konsep pembelajaran. Dalam teknologi pendidikan yang perlu digunakan adalah sistem yang di perlukan dalam membuat proses dalam mengembangkan kebutuhan atau kinerja manusia dalam setiap hari, dalam prosesnya teknologi pendidkan membutuhkan beberapa komponen seperti komponen dan peralatan yang di gunakan dalam mengolah dan membuat analisis data dan memecahkan sebuah masalah yang ada. Di dalam pembelajaran alat-alat yang di gunakan dalam teknologi pendidikan dapa juga merubah posisi guru dalam mengajar karena dalam pembelajaran tersebut guru mengharapkan peserta didik dapat menggunakan teknologi yang sekarang sudah ada dan juga teknologi yang cangih untuk memperesentasikan hasil belajar mereka dengan alat-alat tersebut bisa berupa media ataupun yang lain. Peran guru juga tetap di perlukan untuk tetap mengajar di dalam kelas karena fungsi dari teknologi itu sendiri untuk memudahkan pembelajaran bukan untuk mengambil peran guru untuk seutuhnya (Nasruddin Hasibuan , 2016, h. 189).

Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalisasi penggunaan teknologi

sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Sudah saanya kita meninggalkan proses pembelajaran yang cenderung mengutamakan hapalan atau sekadar menemukan satu jawaban benar dari soal. Metode pembelajaran pendidikan Indonesia harus mulai beralih menjadi proses-proses pemikiran yang visioner, termasuk mengasah kemampuan cara berpikir kreatif dan inovatif. Hal ini diperlukan untuk menghadapi berbagai perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Nova Jayanti Harahap, 2019, h. 74).

Keberhasilan suatu negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0, turut ditentukan oleh kualitas dari pendidik seperti guru. Perubahan ini tidak dapat dihindari oleh siapapun sehingga dibutuhkan penyiapan sumberdaya manusia (SDM) yang mampu memadai agar siap menyesuaikan dan mampu bersaing dalam skala global. Peningkatan kualitas SDM melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi adalah kunci untuk mampu mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0. Tanpa terkecuali, Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital. Guru 4.0 mempunyai tanggung jawab yang lebih besar dalam mendidik peserta didik menghadapi revolusi industri 4.0 dan guru harus menguasai dalam pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran (Dadah Jubaedah, 2022, h. 175) .

Guru berperan penting untuk memilih perangkat pembelajaran yang tepat. Adapun media pembelajaran seperti RPP, Silabus, Program tahunan, Program semester, Kurikulum, Media pembelajaran dan perangkat pembelajaran lainnya.

yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media untuk proses pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal yang benar memiliki beberapa pertimbangan antara lain aksesibilitas, jenis penelitian, desain media, anggaran biaya, dan fitur-fitur yang disediakan dalam platform tersebut. Media memiliki fungsi untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengalaman belajar (learning experience) yang dapat dilihat dari interaksi siswa dengan media. Penggunaan media yang tepat akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat mempertinggi hasil pembelajaran (Damayanti, 2020, h. 72) .

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Teori belajar Edgar Dale bisa dikatakan, bahwa dalam penelitian ini mendukung media pembelajaran interaktif. Teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan media pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016, h. 2).

Media pembelajaran adalah semua alat fisik yang dirancang secara terencana sehingga mampu menyampaikan informasi dan dapat membangun interaksi. Sehingga dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi didik untuk mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran. Alat fisik yang dimaksud bisa berupa media pembelajaran tradisional seperti papan tulis, bagan, slide, OHP/OHT serta objek-objek nyata. Selain itu bisa berupa media yang dimutakhirkan seperti komputer, DVD, CD-Room, internet, video secara interaktif, video secara interaktif dan juga aplikasi games pembelajaran

seperti *kahoot*, *Quizizz*, *Hoop*, *EdApp*, *Wordwall* dan lain sebagainya (Yaumi, 2018, h. 7).

Namun berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 11 Sabungan pada hari Kamis tanggal 2 November 2023, ditemukan beberapa hal terkait dengan pembelajaran IPAS pada muatan IPA materi tentang “Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi”. Namun pelaksanaan pembelajaran IPA di SD belum terlaksana dengan maksimal. Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran IPA di Kelas IV SDN 11 berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS, Guru belum maksimal dalam pemanfaatan teknologi, Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, hal ini menjadi suatu yang harus segera diatasi. Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan dari kurangnya penggunaan media pada materi adalah dengan merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menyediakan media aplikasi *Quizizz* berbasis web.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 11 Sabungan T.A 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ditemukan, yaitu pada pembelajaran IPAS materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi pada kelas IV, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPAS di SDN 11 Sabungan
2. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SDN 11 Sabungan
3. Guru belum maksimal dalam pemanfaatan media berbasis IT dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas maka peneliti membatasi masalah. Adapun batasan masalah pada judul penelitian ini "Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi Siswa Kelas IV SD Negeri 11 Sabungan Kec. Sungai Kanan TA 2023/2024".

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah diatas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 11 Sabungan tahun ajaran 2023/2024?.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengetahui pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 11 Sabungan tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau secara teoritis dan praktis, yakni :

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis yaitu melalui sumbangan teori dan analisisnya untuk kepentingan pendidikan.

2. Manfaat praktis

1) Bagi Sekolah

Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi yang berguna bagi lembaga pendidikan umumnya dan khususnya SDN 11 Sabungan.

2) Bagi Guru

Sebagai pembaharuan serta pengembangan media pembelajaran dengan daya tarik tersendiri untuk mencapai mutu proses belajar yang maksimal.

3) Bagi Siswa

Memberi kemampuan kepada siswa untuk menumbuh kembangkan penalarannya.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada pengembangan media pembelajaran game edukasi

5) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan tentang mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi serta menambah pengalaman dalam melakukan penelitian .