

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu komponen penting dalam pengembangan sumber daya manusia adalah Pendidikan. Pendidikan sebagai system atau sarana agar membantu menciptakan sumber daya manusia yang dapat berdaya saing pada masa globalisasi mendatang. Sumber daya manusia yang memiliki kualitas menjadi tumpuan untuk kemajuan suatu bangsa. Pendidikan diperlukan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul karena dapat meningkatkan kualitas generasi penerus bangsa dan menyediakan lingkungan belajar yang optimal. (Trianto, 2011:147).

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan suatu potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Penjelasan diatas menegaskan bahwa kualitas dan kuantitas pendidikan harus terus ditingkatkan sesuai dengan perkembangan zaman. Pendidikan berperan sebagai keterampilan dan pembentuk karakter serta peradaban suatu bangsa, yang diharapkan mampu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya pengembangan potensi dan kemampuan diri sebagai

wujud perubahan dan perbaikan yang kemudian membentuk karakter budaya dalam kehidupan.

Keberhasilan dan efektifitas pendidikan memerlukan pelaksanaan proses dan usaha. Usaha tersebut ditujukan pada proses pembelajaran. Sudjana (2012:28) menegaskan bahwa pembelajaran adalah hasil usaha guru yang disengaja untuk memotivasi siswanya agar melakukan kegiatan dalam pembelajaran.

Di era teknologi yang semakin maju, kita sebagai tenaga pendidik dituntut untuk mengetahui penggunaan teknologi saat ini, dan dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajarannya. Selain itu, proses evaluasi pembelajaran seringkali menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan soal berbasis kertas, namun saat ini dapat menggunakan smartphone atau komputer. Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengukur/menilai suatu usaha atau aktivitas yang dilakukan seseorang dalam kegiatan pembelajaran, sekelompok orang yang bekerja sama untuk melaksanakan tugas yang diberikan, suatu organisasi (Lembaga atau institusi). Teknologi semakin berkembang dan media pembelajaran semakin bervariasi, sebelumnya media pembelajaran yang digunakan hanya media cetak saja, seperti buku teks, modul, latihan, majalah, dan buku siswa lainnya. Saat ini media pembelajaran online berbasis game, komputer dan android sering diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas pembelajaran meningkat. Terciptanya media yang mengikuti perkembangan zaman dan bervariasi menjadi bagian penting dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Azhar dengan menumbuhkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa merupakan keunggulan media dalam proses belajar mengajar. Bentuk media pembelajaran lainnya tidak terbatas pada

komunikasi lisan melalui Bahasa. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif akan membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik (dalam Zuhrah, 2022, p. 2).

Sebagaimana yang dikatakan Efendi, dkk. (Rahayu, 2023, pp. 2–3) mengenai pembelajaran khususnya pembelajaran sejarah yang monoton dan harus dikembangkan lebih baik lagi. Guru sejarah saat ini paling sering menggunakan metode ceramah, dimana guru menghabiskan banyak waktu untuk menguraikan isi pelajaran, diikuti dengan tanya jawab siswa serta menilai pembelajaran siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Sejarah masih bersifat konvensional yang monoton sehingga terkesan tidak menyenangkan dan akhirnya menimbulkan kebosanan. Dengan perkembangan zaman saat ini, seharusnya pembelajaran sejarah dapat dikembangkan lebih baik dengan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi yang berkembang saat ini merupakan solusi yang sangat bagus untuk diintegrasikan kedalam media pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka solusi yang perlu diberikan pada upaya membantu siswa memahami pembelajaran sejarah dengan lebih menarik adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang kegiatan dalam pembelajaran. Seorang guru harus mampu merancang materi yang beragam dan memperkenalkan hal-hal baru dalam kegiatan pembelajaran. Tentu saja, untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menghindari kebosanan dalam mengikuti pembelajaran hingga akhir, maka media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media yang tepat siswa dapat memperoleh pengalaman yang baru,

melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, dan menumbuhkan lingkungan yang kondusif baik untuk proses belajar mengajar.

Memanfaatkan media pembelajaran oleh Aplikasi Quizizz merupakan salah satu alternative teknologi yang dapat meningkatkan pembelajaran. Quizizz merupakan aplikasi media penilaian pembelajaran multimedia interaktif. Multimedia yang bersifat interaktif memiliki berbagai unsur seperti teks, suara, grafik, gambar dan animasi. Multimedia interaktif biasanya dikemas dalam bentuk animasi, maka penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat mendorong semangat siswa dalam belajar.

Aplikasi Quizizz adalah suatu program berbasis permainan kuis interaktif yang didesain kedalam suatu permainan untuk digunakan guru sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat berbagai macam jenis kuis dalam aplikasi quizizz dari berbagai aspek dan dapat fokus pada siswa agar lebih aktif dalam pembelajaran. Aplikasi quizizz dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dengan menggunakan gadget, notebook, computer, ataupun laptop (Solikah et al., n.d., p. 2).

Berdasarkan hasil observasi di kelas XII IPS SMA Budi Satria, didapatkan bahwa guru menerapkan metode ceramah dan diskusi dengan menggunakan teknologi dalam media pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi dalam media pembelajaran khususnya dalam penilaian masih kurang efektif dan bervariasi yang bersifat monoton sehingga masih terdapat siswa tidak tertarik dan merasa bosan dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini menjadikan siswa bersikap pasif dan tidak konsentrasi yang dapat menghambat ketercapaian sesuai harapan pendidik dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran

yang kurang efektif juga akan berdampak pada hasil belajar siswa, dan penggunaan media tersebut harus berkaitan dengan psikologi siswa dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga siswa yang mengikuti pembelajaran dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, kita dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1. Media pembelajaran dalam penilaian yang kurang efektif pada mata pelajaran sejarah
- 1.2.2. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah masih rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa
- 1.2.3. Kurangnya penerapan guru dalam penggunaan teknologi pada penilaian hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyikapi pembahasan yang lebih luas, penulis membuat batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan identifikasi masalah yang telah ditemukan peneliti, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya.

1.6 Manfaat Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian diatas, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan, serta sebagai data dan pertimbangan baru yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya terkait Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan guna meningkatkan mutu pendidikan tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya.

2. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini yaitu memberikan informasi tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pretest-Posttest Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMA Budisatrya.

3. Bagi Peserta Didik

Siswa kelas XII IPS SMA Budisatrya memperoleh manfaat dari penelitian ini karena dapat menambah pengalaman dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan sebagai calon guru agar dapat mengajar secara profesional dan dapat meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran sejarah.

