

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan modern, kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh strategi instruksional yang digunakan oleh guru, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh sumber daya pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar mengajar secara efektif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan peluang besar untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, fleksibel, dan mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa secara lebih individual. Salah satu bentuk dari inovasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa dan guru, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Menurut Priyanti et al. (2019), teknologi tidak hanya menjadi alat bantu tambahan, tetapi telah menjadi kebutuhan penting dalam penyusunan materi pembelajaran agar dapat diakses secara cepat dan fleksibel sesuai dengan perkembangan zaman.

Seiring dengan meningkatnya penetrasi teknologi digital dalam dunia pendidikan, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Guru dituntut tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, mediator, dan motivator dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Ibrahim et al. (2020) menegaskan bahwa penguasaan teknologi informasi dan komunikasi oleh guru merupakan elemen kunci dalam membentuk kualitas pembelajaran yang efektif,

khususnya dalam konteks pembelajaran daring dan blended learning yang kini semakin populer.

Salah satu platform pembelajaran yang semakin banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah *Quizizz*, sebuah aplikasi kuis berbasis digital yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan interaktif. *Quizizz* menyediakan berbagai fitur seperti kuis, ujian, evaluasi harian, dan latihan soal yang dapat diakses secara daring. Dalam penggunaannya, *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui elemen gamifikasi yang memicu motivasi siswa, seperti peringkat, poin, dan feedback instan. Namun, berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Wihartanti et al. (2019), ditemukan bahwa sebagian besar pengguna hanya memanfaatkan *Quizizz* sebagai alat permainan dan evaluasi akhir, bukan sebagai sarana pembelajaran aktif yang terintegrasi dalam proses pengajaran secara menyeluruh. Hal ini menandakan bahwa potensi besar dari *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif belum dimaksimalkan secara optimal dalam lingkungan sekolah.

Padahal, platform seperti *Quizizz* memiliki sejumlah keunggulan yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa. *Quizizz* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, mengikuti kuis secara real-time, serta memperoleh umpan balik langsung yang membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat dan akurat. Di sisi lain, guru juga memiliki kendali penuh dalam menyusun soal, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta memantau hasil belajar siswa secara individual. Aksesibilitas yang tinggi karena dapat dibuka melalui berbagai perangkat

seperti laptop, tablet, dan ponsel menjadikan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang relevan untuk generasi digital saat ini.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator utama dalam mengevaluasi efektivitas suatu metode atau media pembelajaran. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan, tetapi juga menunjukkan efektivitas pendekatan pedagogis yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, fokus perhatian, serta daya serap terhadap materi yang disampaikan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa konten pembelajaran yang dikemas dengan cara menarik dapat memicu minat belajar siswa dan berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Namun demikian, dalam praktiknya masih ditemukan berbagai tantangan dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memiliki karakter abstrak dan kompleks seperti geografi. Salah satu submateri yang tergolong sulit bagi siswa adalah hidrosfer, yaitu bagian dari sistem bumi yang mencakup seluruh bentuk perairan di permukaan bumi seperti lautan, sungai, danau, dan air tanah. Sifat materi ini yang kompleks dan memerlukan pemahaman spasial menyebabkan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan, terutama ketika penyampaian materi tidak didukung oleh media pembelajaran visual atau interaktif.

Kesulitan dalam memahami materi hidrosfer ini juga ditemukan di SMA Negeri 4 Medan, khususnya pada siswa kelas X-3. Berdasarkan observasi awal dan evaluasi hasil belajar, diketahui bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di

bawah standar ketuntasan minimum pada materi ini. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti rendahnya minat belajar siswa terhadap materi geografi, terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif oleh guru, serta kurangnya pendekatan interaktif yang mampu merangsang pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, antusiasme siswa untuk mengikuti pembelajaran juga cenderung rendah jika proses pembelajaran tidak disajikan dengan cara yang menyenangkan atau relevan dengan dunia mereka.

Dalam konteks inilah, penggunaan media pembelajaran **Quizizz** menjadi relevan untuk dikaji secara lebih mendalam. *Quizizz* sebagai media yang interaktif, berbasis permainan, dan mudah diakses berpotensi menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang sulit seperti hidrosfer. Melalui pendekatan kuis digital yang dilengkapi dengan visualisasi, pertanyaan bertingkat, dan feedback instan, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan sekaligus menantang. Selain itu, guru juga dapat menggunakan *Quizizz* tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan mendesak untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *Quizizz*, dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hidrosfer. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa kelas X-3 di SMA Negeri 4 Medan yang selama ini mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Melalui penelitian ini, diharapkan akan diperoleh pemahaman yang

lebih dalam mengenai efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, temuan dari penelitian ini juga dapat dijadikan dasar untuk pengembangan strategi pembelajaran geografi yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan generasi pembelajar masa kini.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan situasi ini, masalah yang ditemui dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas X pada materi hidrosfer masih rendah dan banyak yang belum mencapai KKM.
2. Materi hidrosfer terus memberikan hasil belajar yang buruk bagi siswa
3. Kurangnya antusiasme dan dorongan di antara para siswa untuk belajar.
4. Guru masih belajar cara menggunakan Quizizz.
5. Terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat, akses internet, dan keterampilan penggunaan aplikasi.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah berkonsentrasi pada “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Quiziz* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Materi Hidrosfer di SMA Negeri 4 Medan”, yang didasarkan pada identifikasi masalah yang telah diberikan sebelumnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Pembatas Masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar terkait hidrosfer siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan sebelum dan sesudah memanfaatkan sumber belajar Quizizz?
2. Bagaimana partisipasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran Quizizz pada materi hidrosfer terhadap siswa kelas X di SMA Negeri 4 Medan?
3. Bagaimana persepsi siswa kelas X di SMA Negeri 4 Medan mengenai penggunaan Quizizz sebagai sumber belajar pada materi hidrosfer?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan pada materi hidrosfer sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz.
2. Untuk menganalisis partisipasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas X pada materi hidrosfer di SMA Negeri 4 Medan.
3. Untuk Mengetahui persepsio siswa kelas X di SMA Negeri 4 Medan mengenai penggunaan sumber belajar Quizizz dalam pembelajaran materi hidrosfer.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan pada materi hidrosfer sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz.

F. Manfaat Masalah

Adapun manfaat yang diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Model pembelajaran yang menggunakan teknologi, khususnya media berbasis kuis interaktif seperti Quizizz, dapat dikembangkan atau ditingkatkan dengan bantuan penelitian ini.
- b. Temuan penelitian ini dapat mendukung gagasan bahwa materi pembelajaran interaktif dan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan bukti empiris tentang seberapa baik media Quizizz dapat menarik minat belajar.
- c. Relevansi konten, tingkat kesulitan soal, dan desain tampilan Quizizz adalah beberapa variabel yang menurut penelitian ini berdampak pada peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan Quizizz.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk meningkatkan standar pengajaran di kelas, para pendidik dapat mempelajari cara menggunakan sumber daya pengajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Hasil siswa terhadap materi pelajaran dapat tumbuh, terutama jika menyangkut mata pelajaran yang menantang seperti hidrosfer.



THE
Character Building
UNIVERSITY