

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah dasar ialah wadah belajar formal pertama bagi anak mengasah kemampuan yang ada pada dirinya. Jenjang pendidikan sangat berperan aktif untuk membentuk serta mengasah manusia yang lebih unggul untuk membentuk sumber daya manusia (SDM) yang lebih unggul. Apabila Sumber Daya Manusia (SDM) sudah unggul maka kualitas bangsa juga akan semakin meningkat. Dengan demikian proses pendidikan berperan aktif untuk memengaruhi keunggulan suatu bangsa. Dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul sudah pasti dimulai dari tingkat dasar terlebih dahulu. Sehingga pada pendidikan dasar guru diasah untuk mengenalkan hal – hal baru yang positif pada siswanya agar pembelajaran itu menarik serta peserta didik tidak akan merasa terbebani ketika belajar.

Kualitas pendidikan menjadi semakin penting, para guru mengharapkan siswa untuk menggunakan seluruh sumber daya yang mereka miliki untuk membantu mereka mengatasi hambatan dan bersiap untuk menghadapi pelajaran yang akan membantu mereka mengembangkan pemikiran yang lebih kritis dan kreatif (Mailani, 2015, hal.1). Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki pemahaman yang baik terkait konsep, penguasaan materi pembelajaran. Peserta didik yang tingkat penguasaan dan pemahamannya terkait materi pembelajaran tinggi semakin tinggi pula prestasi yang didapat. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran yang baik dan tepat, diantara perangkat tersebut media pembelajaran juga dapat

menjadi penentuan dalam keberhasilan pembelajaran. Media yang digunakan guru haruslah bervariasi agar pembelajaran dalam kelas dapat berjalan dengan baik. Dalam menggunakan media guru harus lebih kreatif dan inovatif karena media pembelajaran itu tidak hanya dapat digunakan pada proses pembelajaran saja. Dalam melakukan penilaian juga ada banyak media yang dapat digunakan, di antaranya media online maupun media offline.

Penilaian adalah hal penting yang harus dilaksanakan pada kegiatan pembelajaran. Karena dengan adanya penilaian maka pendidik dapat mengetahui sudah sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap tujuan pembelajaran. Penilaian yang dapat dilakukan guru biasanya dapat berupa kuis, ujian lisan, dan ujian tertulis. Sehubungan dengan penilaian, banyak pendidik yang menggunakan penilaian hasil belajar siswa dengan berbasis kertas. Kelemahan penerapan kuis dengan system ini adalah peserta didik akan lebih mudah bosan dan jenuh, serta besar kemungkinannya peserta didik menjadi bermalas-malasan, bercerita serta bekerja sama dengan temannya sehingga membuat hasil kuis tidak murni. Selain itu kelemahan sistem dengan kertas adalah pendidik kesulitan dalam melakukan penilaian secara manual sehingga peserta didik tidak mudah mengetahui hasil dari tesnya. Dengan melakukan penilaian guru dapat mengetahui hasil belajar siswa sehingga hal ini dapat menjadi patokan guru untuk melanjutkan pembelajaran selanjutnya serta membuat inovasi baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi pada masa kini terus berkembang pesat sesuai dengan zamannya, tidak dipungkiri pula dalam proses pendidikan perkembangan zaman itu ikut berjalan. Perkembangan tersebut, dapat mencakup perkembangan pada proses pendekatan, metode, materi bahkan siklus pembelajaran itu sendiri

selain itu perkembangan teknologi dunia pendidikan juga dapat dirasakan pada proses evaluasi penilaian pembelajaran. Dalam melakukan evaluasi, pastinya dibutuhkan alat. Alat itu dapat berupa instrument, instrument biasanya dibuat guru dengan isi soal – soal evaluasi. Pertanyaan yang disusun dengan baik harus mempertimbangkan keterampilan dan kemampuan siswanya. Pertanyaan yang disiapkan harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Efektifitas pada kegiatan belajar sangat diperlukan guna untuk mengetahui apakah kegiatan belajar sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut maka dapat dilakukan dengan proses evaluasi.

Pemanfaatan teknologi pada proses evaluasi penilaian dapat di lihat dari banyaknya media media online yang dapat diakses para pendidik guna membantu mereka dalam melakukan evaluasi. Salah satu media yang dapat diakses dengan online sebagai media evaluasi penilaian yang inovatif dan kreatif adalah, *quiziz*. Untuk mendapatkan bentuk evaluasi yang baik dan menarik perhatian peserta didik maka guru dapat memanfaatkan serta memaksimalkan penggunaan aplikasi berbasis online yakni aplikasi *quiziz*.

Pada sekarang ini guru dituntut harusnya mempunyai perhatian terhadap kegiatan penilaian dengan memanfaatkan berbagai aplikasi sebagai medianya. Guru juga diupayakan untuk memiliki jiwa yang kreatif dan mampu mengembangkan kemampuan dalam membuat media. Terkait pada kegiatan evaluasi, guru kerap menggunakan sistem tradisional berupa *paper test*, sehingga peserta didik tak sedikit yang menganggap bahwa mengerjakan soal – soal itu sangat bosan dan tidak menarik sehingga rasa ketertarikan dan semangat siswa berkurang.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti pada proses penilaian di SDN 173526 Tampahan, ditemukan bahwa gurunya pada kegiatan kuis atau tes lainnya masih menggunakan lembaran lembaran atau dengan cara manual. Bahkan masih ada guru yang melakukan kuis itu dengan mendikte soal lalu peserta didik menjawabnya dengan selembar kertas biasa, sehingga siswa kurang fokus dan tidak bersemangat dalam mengerjakan kuis, sehingga kuis yang dihadapkan kepada siswa masih bersifat membosankan dan kurang menarik. Sehingga tak jarang hasil evaluasi yang didapat guru masih tergolong rendah dikarenakan minat siswa dalam melakukan evaluasi tidak bersemangat dan merasa jenuh serta bosan. Permasalahan yang dipaparkan tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa yang rendah, yang ditunjukkan dengan adanya hasil belajar siswa yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 70. Data tersebut diperoleh peneliti dari guru kelas V SD Negeri 173529 Tampahan, khususnya pada nilai tematik semester ganjil. Kondisi ini terlihat dari hasil belajar siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1 1 Perolehan Hasil Belajar Siswa Kelas V Semester Ganjil

T.A2023/2024

Nilai	Jumlah Siswa	Presentasi	Keterangan	Jumlah
< 70	11 orang	55 %	Dibawah KKM	20
70	1 orang	5 %	KKM	
>70	8 orang	40 %	Diatas KKM	

Sumber: Data hasil nilai UAS semester ganjil Kelas V dari wali kelas V.

Agar hasil belajar yang diperoleh dapat memenuhi KKM, maka guru diharapkan mampu memilih dan meningkatkan penilaian hasil belajar siswa. Oleh

karena itu diperlukan inovasi pada penilaian pembelajaran. Dalam membentuk suasana dalam proses pembelajaran agar lebih menarik diantaranya dapat menggunakan unsur permainan pada proses penilaiannya sehingga siswa tertarik dalam melakukan penilaian. Salah satu permainan yang dapat membantu proses evaluasi dalam pembelajaran yakni *Quizizz*. *Quizizz* ialah platform online berupa games berbasis respon yang dapat digunakan setiap saat berbantuan jaringan internet. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memanfaatkan aplikasi *Quiziz* sebagai solusi permasalahan itu.

Pemilihan aplikasi *Quiziz* karena aplikasi ini bersifat edukasi sehingga dapat membantu peserta didik belajar dengan menyenangkan. Selain itu *Quiziz* juga hemat karena diakses secara online, selain itu aplikasi ini juga praktis karena mudah diakses di mana saja serta dapat dibuka di mana saja selagi terdaftar sebagai pengguna. Selain itu *Quiziz* memiliki fitur – fitur yang menarik yang dapat digunakan dalam pembuatan kuis hingga kuis lebih menarik dan kreatif. Oleh karena fitur itu maka peserta didik akan mendapatkan suasana yang berbeda dalam mengerjakan kuis. Sehingga dalam pengerjaan kuis siswa tidak merasa bosan karena penerapan evaluasi yang monoton. Menurut Pusparani (2020, hal.272) *quiziz* adalah sebuah aplikasi yang memuat soal formatif dengan banyak fitur yang ada sehingga terlihat menarik dan seru bagi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan melihat bagaimana keefektifan penggunaan alat evaluasi dengan menggunakan *Quiziz* sebagai alat evaluasi guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam Tema 5 Sub Tema 1. Oleh karena itu judul penelitian yang dimuat oleh peneliti yakni **“Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pada**

Tema 5 Subtema 1 kelas 5 SDN 173529 Tampahan, Kec. Tampahan “. Hasil penelitian dan pemanfaatan ini diharapkan dapat membantu guru maupun peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang berlangsung baik online maupun offline, serta hendak mengetahui apakah penggunaan quizizz ini apakah efektif atau tidak sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, beberapa masalah yang akan diidentifikasi yakni :

1. Perkembangan zaman ini menjadi tolak ukur guru untuk mengganti cara mendidik dengan menggunakan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan media teknologi yang masih kurang dan belum diterapkan oleh sekolah terlebih pada saat melaksanakan evaluasi hasil belajar. Sehingga proses penilaian masih terkesan monoton.
3. Penggunaan alat evaluasi yang digunakan guru masih berpatokan pada evaluasi yang monoton sehingga hasil belajar masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Agar masalah penelitian tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yakni sebagai berikut: Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang akan diteliti pada Tema 5 Subtema 1 Kelas 5 semester 2 (Genap) T.A 2023/ 2024 SDN 173529 Tampahan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dipaparkan dalam penelitian ini yakni “Bagaimana efektivitas penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 5 subtema 1 kelas 5 Semester 2 (Genap) T.A 2023/ 2024 SDN 173529 Tampahan?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Peneliti perlu merumuskan tujuan permasalahan sebagai pedoman terhadap permasalahan yang hendak diteliti, sehingga penelitian berjalan dengan searah. Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan ini yaitu “Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quiziz sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 Semester 2 (Genap) T.A 2023/2024 di SDN 173529 Tampahan”.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang luas mengenai penilaian hasil belajar siswa menggunakan media *quiziz* pada Tema 5 Sub tema 1 untuk mencapai perolehan dan pembelajaran bagi peserta didik yang lebih serta hasil penelitian ini sekiranya dapat menjadi referensi terhadap pelaksanaan berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Untuk memberikan suasana kuis yang baru serta mengembangkan kreativitas siswa dalam mengetahui pembelajaran pada Tema 5 Sub tema 1 dengan aplikasi *Quiziz*.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan referensi bagi guru dalam memanfaatkan media baik dalam proses pembelajaran ataupun pada saat melakukan penilaian.

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sehingga dapat dijadikan bahan referensi dalam meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Sebagai salah satu pengalaman dan pedoman bagi peneliti ketika menjadi guru kelak untuk diterapkan di lapangan secara nyata di lingkungan sekolah. Selain itu, sebagai ilmu pengetahuan yang baru tentang penggunaan *Quizizz* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menambah pengetahuan tentang penggunaan *Quizizz* sebagai alat evaluasi.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi peneliti yang tertarik dalam melakukan penelitian dalam bidang pendidikan khususnya dalam mengembangkan media dalam proses pembelajaran.