

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah serangkaian tindakan yang dirancang untuk mendukung kegiatan belajar siswa (Siregar & Nara, 2010). Tahap pembelajaran terdiri dari beberapa kegiatan yang dimulai dari persiapan, pelaksanaan, kemudian evaluasi pembelajaran. Tiga tahapan ini saling berkaitan menjadi rangkaian utuh yang tidak bisa kita pisahkan (Aman, 2011). Semua proses pembelajaran perlu dievaluasi. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 23 tahun 2016 pasal 4 ayat 1 menyatakan, penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Penilaian hasil belajar dapat dilakukan melalui kegiatan tes/ulangan, observasi, serta bentuk penugasan lainnya yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran itu sendiri. Evaluasi pembelajaran oleh guru dilakukan secara berkesinambungan, untuk melihat proses, kemajuan dan perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, dan ulangan kenaikan kelas (Umasih, 2012).

Sebagai bagian dari proses pembelajaran, guru adalah bagian penting yang memiliki peran untuk mendidik serta membimbing siswa.

Guru harus menyiapkan metode serta beberapa perangkat pembelajaran dengan tujuan agar proses pembelajaran mencapai suasana yang aktif, efektif dan komunikatif. Tidak hanya itu, seorang guru juga memerlukan

media sebagai penunjang pembelajaran. Media adalah salah satu komponen penting yang memiliki nilai guna yaitu mengirim informasi atau materi. Oleh karena itu, sebaiknya guru mempersiapkan pembelajaran secara maksimal, sesuai dengan kaidah dan tujuan yang sebelumnya sudah ditentukan. Penggunaan media untuk menarik atensi para siswa diharapkan memberikan suasana yang lebih kondusif bagi para siswa agar timbulnya rasa semangat dalam menjalani pembelajaran. Kondisi ini dapat menunjang optimalisasi *output* belajar para siswa pada bermacam mata pelajaran, salah satunya adalah sejarah.

Pembelajaran sejarah dijabarkan sebagai salah satu dari bidang ilmu yang mempunyai tujuan agar peserta didiknya dapat membangun kesadaran atas *urgensi* waktu dan tempat yang menjadi bagian dari proses dari masa lampau, masa kini serta masa depan (Zahro et al., 2017). Dengan konten pembelajaran yang menyampaikan fakta dari masa lalu, peserta didik memiliki kesadaran akan identitas dirinya sebagai bagian dari bangsa Indonesia, sehingga tumbuhlah perasaan bangga, juga cinta kepada tanah air, sehingga bisa diterapkan di berbagai aspek kehidupan.

Pada pembelajaran sejarah untuk membuat siswa memahami materi mengenai peristiwa-peristiwa di masa lalu bukanlah perkara yang mudah

untuk dilakukan. Dengan materi cukup padat, guru mempunyai tugas untuk menyampaikan pembelajaran dengan menarik, dan membuat siswa menyimak pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah memerlukan suatu bentuk kegiatan belajar yang lebih inovatif untuk

membangun suasana belajar yang menunjang siswa aktif dan lebih bersemangat. Dalam proses evaluasi pembelajaran pun guru harus memberikan tugas yang dapat dipahami siswa, dan membuat siswa paham mengenai pembelajaran yang telah berlalu.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 10 Jakarta, menemukan hasil bahwa proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran dilakukan terlalu padat. Lalu, pada saat melakukan observasi sebagian dari siswa mengatakan bahwa pembelajaran sejarah cenderung kurang menarik, dengan bacaan yang cukup padat. Terlebih dengan kondisi di Indonesia yang sedang menghadapi wabah Coronavirus yang merebak sejak awal Maret 2020, hal ini mengakibatkan sekolah-sekolah di Indonesia melaksanakan sistem pembelajaran daring (*online*). Pada pembelajaran daring guru hanya menyampaikan materi via Whatsapp, atau memberikan tugas via Google Classroom saja. Menurut penuturan beberapa siswa, proses pembelajaran di SMAN 10 Jakarta saat itu lebih mengutamakan penggunaan media Whatsapp *Group* dan jarang menggunakan media zoom meeting. Hal ini kadang membuat beberapa siswa menjadi kesulitan dalam memahami pembelajaran sejarah, karena pembelajaran masih menggunakan media atau metode yang konvensional. Fenomena ini mengakibatkan turunnya kualitas

hasil belajar siswa, hal ini ditandai dengan jumlah nilai yang kurang dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh SMAN 10

Jakarta yaitu 75. Dari hasil perhitungan rata-rata di kelas X, sebanyak 64%

dari jumlah 175 siswa memperoleh nilai rata-rata dibawah 75. Perhitungan nilai ini berdasarkan data rekapan nilai siswa di semester 1.

Dalam proses pelaksanaan penilaian terkadang guru masih memberikan beberapa soal pilihan ganda yang dikirimkan via Google Classroom dan jawabannya harus ditulis tangan lalu difoto, atau memberikan tugas dengan menggunakan media kertas yang berisi soal pilihan ganda atau merangkum materi yang ada di buku. Guru belum menggunakan media dengan maksimal. Terkadang arahan yang diberikan oleh guru dalam memberikan tugas masih sulit dipahami oleh siswa. Atmosfer pembelajaran yang demikian membuat berkurangnya ketertarikan siswa dan mereka cenderung bermalas-malasan dalam menyelesaikan dan memahami tugas. Dengan penggunaan media kertas atau pun google classroom pada saat melakukan penilaian guru harus menghitung secara manual hasil dari tugas yang telah diberikan kepada siswa. Kegiatan tersebut akan menyita waktu lebih lama serta mempersulit guru dalam menganalisis kemampuan kognitif yang dimiliki para siswanya sebagai bagian dari upaya memahami materi yang telah diajarkan sebelumnya.

Tidak hanya itu, beberapa siswa masih melakukan kegiatan saling contek hasil pekerjaan dengan teman-temannya.

Maka dari itu, peran media menjadi penting untuk menunjang proses belajar yang sepadan dengan kriteria, juga tujuan yang akan dicapai mata pelajaran tersebut. Dalam fungsinya media bisa menarik perhatian siswa, terkadang dalam proses pembelajaran siswa kurang antusias dikarenakan

materi yang sulit dicerna atau penugasan yang kurang dipahami, dengan adanya media akan membuat suasana pembelajaran lebih menarik. Fungsi lainnya yaitu mengorganisir tipe-tipe pembelajaran yang berbeda dari tiap siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan akan mencapai tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh guru di kelas. Dengan berkembangnya teknologi semakin banyaknya media yang berkembang, diantaranya beberapa aplikasi yang muncul seperti Quizizz, Wordwall, Kahoot, Make it, Google form dan aplikasi lainnya yang dapat digunakan pada evaluasi pembelajaran. Dari berbagai macam media pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, Quizizz dapat digunakan sebagai aplikasi untuk membantu evaluasi pembelajaran.

Peneliti memilih Quizizz karena aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang cukup lengkap dibandingkan dengan apps lain seperti Wordwall, Kahoot, Make it, Google form, fitur dalam Quizizz juga menarik dan bisa menghidupkan suasana belajar yang lebih semangat bagi para siswa. Beberapa fitur tersebut diantaranya Quizizz menyediakan kuis multiplayer dimana setiap orang akan bersaing untuk mendapatkan poin tertinggi, jika siswa memperoleh hasil tertinggi akan terlihat peringkat yang didapatkan. Penggunaan Quizizz yang cukup mudah, UI yang ringan, dan terdapat fitur

tambahan seperti musik, avatar, meme yang membuat Quizizz memiliki keunikan sendiri, dibandingkan apps yang lain. Dengan tampilan games yang cukup menarik dan berwarna, akan meningkatkan semangat siswa untuk menyelesaikan penugasan yang diberikan oleh guru dan

menerapkannya karena keluwesan program yang didesign untuk mudah diingat. Selain bisa digunakan untuk fitur kuis, Quizizz juga bisa digunakan untuk melakukan presentasi di kelas, dengan fitur yang cukup lengkap, dan menarik membuat Quizizz memiliki keunggulan sendiri. Bagi guru penggunaan media quizizz akan memudahkan dalam proses rekap nilai.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil belajar Sejarah Siswa di SMAN 10 Jakarta”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Menurut penjabaran dari latar belakang diatas, beberapa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menggunakan media quizizz akan menambahkan motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar sejarah siswa?

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, juga dengan pertimbangan kemampuan dan keterbatasan peneliti. Penelitian ini akan dibatasi pada :

“Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Hasil belajar Sejarah Siswa di SMAN 10 Jakarta”. Pembatasan ini dilakukan agar penelitian bisa terfokus pada pembahasan tersebut.

#### **D. Perumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah juga pembatasan masalah di atas, diambil perumusan masalah penelitian : “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar sejarah siswa di SMAN 10 Jakarta?”

#### **E. Kegunaan Penelitian**

##### **a. Kegunaan Teoretis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat serta bisa menjadi acuan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dengan penggunaan media Quizizz dalam evaluasi mata pelajaran sejarah.

##### **b. Kegunaan Praktis**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut :

1. Bagi Guru : Penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran sejarah yang bervariasi, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar sejarah siswa.

2. Bagi Siswa : Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang meningkatkan hasil belajar sejarah siswa.

*Mempersembahkan &  
Memartabatkan Bangsa*

3. Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah dalam mengembangkan media dalam proses evaluasi pembelajaran siswa.



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*