

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Keberhasilan proses pembelajaran dapat diraih apabila guru mampu mengembangkan media-media pembelajaran yang efektif berorientasi pada peningkatan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik yang bertujuan menciptakan *ambience* yang mendukung peserta didik aktif di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat utama yang mempengaruhi motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar dalam membantu proses pengajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar sehingga diharapkan proses pembelajaran berjalan efektif dan optimal (Arsyad, 2011: 10).

Kurikulum 2013 menjadi acuan dan pedoman bagi segala unsur komponen Pendidikan, dalam hal ini kurikulum menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau *student centered* dan menggunakan pendekatan saintifik serta mengarahkan peserta didik menjadi lebih aktif didalam kelas. Namun, dalam pelaksanaannya masih banyak ditemukan sekolah yang masih menerapkan model pembelajaran tradisional atau konvensional di mana guru masih dominan dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada guru bukan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2007: 1) menuturkan pada pembelajaran

konvensional suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga peserta didik menjadi pasif, mereka tidak diajarkan model belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri. Oleh karena itu media pembelajaran pada kurikulum 2013 dituntut mampu mengaktifkan peserta didik dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran demi tercapainya tujuan dan mutu kualitas pendidikan yang baik.

Proses pembelajaran yang berlangsung tidak terlepas dari adanya penggunaan media pembelajaran. Komponen media pembelajaran wajib mendapat perhatian guru dalam setiap proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar menciptakan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dengan baik. Salah satu fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah sebagai alat untuk dapat menumbuhkan gairah belajar peserta didik, serta menciptakan interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar (Daryanto, 2010: 4). Oleh karena itu, media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta peserta didik tidak merasa jenuh selama belajar.

Hubungannya dengan peningkatan hasil belajar dalam hal ini guru harus bertindak sebagai mediator dan fasilitator yang baik demi tercapainya proses pembelajaran efektif. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pelajaran pada saat itu. Pendapat lain yang dikatakan Sukiman bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sadiman, 2002: 6). Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki keterkaitan dengan keberhasilan belajar peserta didik yang mempengaruhi efektivitas dan kualitas pengajaran pada proses pembelajaran.

Memasuki era perkembangan Iptek yang semakin pesat khususnya pada bidang pendidikan teknologi pada saat ini membuat media pembelajaran konvensional semakin ditinggalkan. Hal ini disebabkan pesatnya teknologi komunikasi dan informasi yang sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia (Daryanto, 2010: 4). Adanya kemajuan akan IPTEK dan jaringan internet berdampak pada dimanfaatkannya keunggulan tersebut bagi pendidikan dengan diterapkannya media pembelajaran berbasis *web tools* atau aplikasi online.

Pergeseran media pembelajaran konvensional menuju pada media pembelajaran yang lebih modern menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan teknologi. Hal ini ditunjukkan dengan mulai diterapkannya media pembelajaran *edutech* sebagai wadah atau platform penyelenggara pendidikan dengan basis teknologi yang memanfaatkan jaringan internet telah menjadi inovasi teknologi baru di dunia pendidikan masa kini yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan pra penelitian, guru IPS di SMP Negeri 97 Jakarta dalam mengajar masih menggunakan media buku teks sebagai acuan dan hanya

melakukan pemberian tugas berupa aktivitas individu tau kelompok kepada peserta didik dari buku teks tersebut. Selain itu, media yang digunakan adalah *power point* berisi tulisan yang kurang mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Pada proses pembelajaran, guru hanya melakukan ceramah. Hal itu, mengakibatkan peserta didik di kelas kurang aktif dan cenderung mudah bosan. Terlihat dalam proses pembelajaran, interaksi seperti saling bertanya, memberikan respon, komunikasi cenderung pasif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*).

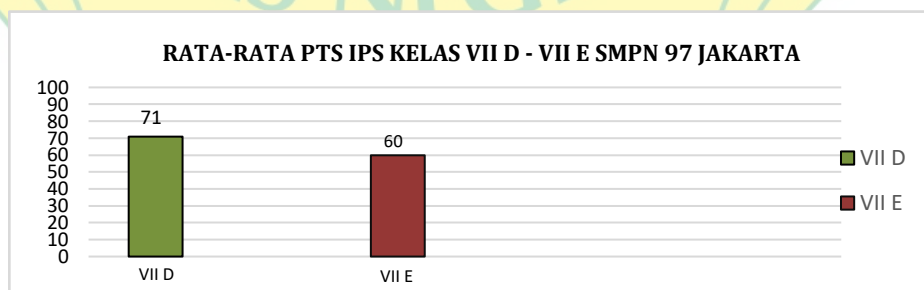
Secara garis besar mata pelajaran IPS pada umumnya berisi hafalan dan teori yang dinilai banyak dan monoton. Disamping itu, mata pelajaran IPS peserta didik sering dituntut untuk memahami suatu pembahasan yang hanya guru berikan menggunakan metode ceramah dan dari buku pelajaran yang mereka punya. Sehingga hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pelajaran tersebut. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran ini tidak menciptakan keefektifan dalam proses belajar.

Peneliti mengamati pada saat belajar peserta didik merasa jenuh serta tidak tertarik yang membuat mereka cenderung pasif didukung pada saat guru melakukan penguatan materi dengan bertanya kepada mereka mengenai hal apa yang belum mereka pahami terlihat hanya ada satu atau dua peserta didik yang ingin bertanya itupun terkadang pertanyaan yang diajukan sudah berulang kali dijelaskan. Sejalan dengan keaktifan peserta didik yang kurang menunjukkan antusiasme dalam berpendapat pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan.



Penggunaan media pembelajaran yang kurang diperhatikan oleh guru berdampak terhadap peserta didik yang masih merasa kurang jelas mengenai apa yang telah disampaikan oleh guru dan pada akhirnya mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi yang berujung pada hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung kurang berinovasi dengan pemanfaatan Iptek menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajarnya khususnya pada pelajaran IPS.

Penggunaan media buku teks dalam pembelajaran IPS di kelas tidak begitu efektif dalam meningkatkan hasil belajar, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik mengaku jika belajar dengan buku mereka merasa cepat bosan dan mengantuk karena materi IPS yang terlalu banyak mengandung hafalan dan rangkuman yang membuat peserta didik menjadi mudah jenuh untuk belajar. Kemudian, terdapat banyak peserta didik yang mendapatkan nilai kurang memuaskan. Kriteria Ketuntasan Minimal mata pelajaran IPS adalah 72. Hal ini terbukti pada penilaian tengah semester ganjil mata pelajaran IPS dari kelas VII-D sampai dengan VII-E di bawah ini.



**Gambar 1.1 Diagram Rata-Rata Nilai PTS Kelas VII D – VII E di SMPN 97 Jakarta**

Sumber : Guru IPS SMPN 97 Jakarta

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa rata-rata Penilaian Tengah Semester (PTS) tertinggi dicapai oleh kelas VII-D dengan peserta didik yang memiliki nilai di bawah KKM sejumlah 17 dari 36 peserta didik dengan nilai rata-rata 71. Sementara di bawahnya adalah kelas VII-E dengan perolehan rata-rata nilai 60 dimana hasil tersebut tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 72. Terdapat 36 peserta didik di kelas VII-E peserta didik yang nilainya di bawah KKM mencapai 23 peserta didik dengan perolehan nilai yang terendah yaitu 45 dan yang nilainya di atas KKM hanya 13 peserta didik. Dibandingkan dari kelas VII-D, kelas VII-E memiliki hasil belajar yang rendah untuk mata pelajaran IPS. Kondisi ini menjadi dasar bagi peneliti untuk tertarik melakukan penelitian pada kelas VII-E di SMP Negeri 97 Jakarta.

Peneliti membutuhkan alternatif untuk memperbaiki kondisi kelas tersebut berdasarkan penjabaran yang telah diungkap yaitu mengenai masalah pada penelitian ini. Peneliti tertarik untuk bekerja sama dengan guru untuk mengajarkan materi pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran yaitu *Quizizz*. Peneliti dan guru menggunakan peran teknologi dan jaringan internet sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan agar tercipta sebuah pembelajaran yang interaktif dan menarik. Didukung oleh pesatnya Iptek dalam bidang pendidikan yaitu menggunakan media *Quizizz* untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, menarik bagi peserta didik. Selanjutnya penggunaan media *Quizizz* mampu mempermudah aktivitas bagi pengajar dan peserta didik dalam mengelola kelas, menerima dan menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar di kelas yang berbeda.

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis online berwujud *web tools* atau aplikasi dengan *game based learning*. Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Kurnia, dkk., 2018: 163-171). Media *Quizizz* menampilkan materi pembelajaran melalui pertanyaan berupa teks (verbal), gambar (visual), maupun audio (suara) kemudian menampilkan jawaban yang berkaitan dengan materi tersebut. Pada media *Quizizz* bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa agar menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan eksplorasi dan kompetisi peserta didik.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Quizizz* menjadi sebuah pilihan alternatif media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik maupun tenaga pengajar karena *Quizizz* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan sejawatnya berguna menciptakan kemampuan berkompetisi secara sehat untuk hasil terbaik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Penggunaan Media *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dan Keaktifan Siswa Kelas VII-E di SMP Negeri 97 Jakarta”**.

## **B. Masalah Penelitian**

Demi menghindari meluasnya pembahasan, peneliti membatasi konsep-konsep yang tercantum dalam judul agar dapat menghasilkan pembahasan yang sistematis, jelas, terarah, dan fokus. Maka dalam penelitian ini, peneliti membatasi pembahasan pada penggunaan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan keaktifan siswa kelas VII-E di SMP Negeri 97 Jakarta. Oleh karena itu, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII-E di SMP Negeri 97 Jakarta?
2. Apakah penggunaan media *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VII-E pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 97 Jakarta?

## **C. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian di atas, adapun manfaat penelitian ini diharapkan berguna bagi seluruh kalangan terutama kalangan pendidikan serta pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Implikasi adanya penelitian ini, peneliti dapat mengetahui penggunaan media *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS.
  - b. Memperkaya ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi ilmu kepada para pembaca mengenai penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran IPS.



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif, dan menyenangkan, dapat menciptakan semangat belajar sehingga pembelajaran IPS tidak diasumsikan sebagai pembelajaran yang membosankan, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran IPS sehingga dapat membantu meningkatkan hasil belajar IPS.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan kesempatan bagi guru untuk bahan perbandingan dalam memperbaiki dan pertimbangan untuk menerapkan, meningkatkan dan mengembangkan wawasan secara efektif dan efisien dalam melaksanakan pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diharapkan media *Quizizz* dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran IPS, diharapkan media *Quizizz* dapat menjadi motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang media *Quizizz* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut, memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran dan kinerja guru sehingga peserta didik dapat mencapai hasil belajar dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media *Quizizz* pada proses pembelajaran IPS serta dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai permasalahan yang ada dalam proses kegiatan pembelajaran.

