

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang memegang peranan sangat penting dalam upaya pengembangan kecakapan hidup yang optimal, karena pendidikan sangat diperlukan bagi kehidupan setiap keluarga, dan bangsa. Kemajuan suatu negara sebagian besar terletak pada kemajuan pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat di era globalisasi saat ini, demikian pula dampaknya terhadap dunia Pendidikan. Kebutuhan global menuntut dunia Pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang Pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran disekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya dipengaruhi oleh perubahan teknologi. Ketika digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran disekolah dan Lembaga Pendidikan lainnya dipengaruhi oleh perubahan teknologi. Ketika digunakan dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat menginspirasi dan memotivasi siswa, menciptakan minat dan keinginan baru, bahkan berdampak psikologis pada mereka. Belajar menjadi lebih menarik seiring kemajuan sains dan teknologi yang meningkatkan standar pengajaran. “Pendidikan merupakan kegiatan yang patut untuk diperhatikan dan dikembangkan, sebab dengan adanya Pendidikan mampu menciptakan manusia yang lebih berkualitas, memiliki tujuan tertentu, dan bertanggungjawab terhadap kemajuan suatu bangsa” (Rinda Herwina, Liza Husnita, 2023).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran yang terjadi disekolah merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya dalam sebuah pembelajaran, tugas guru utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku yang lebih baik bagi peserta didik. Umumnya dalam dunia pendidikan di Indonesia pembelajaran menggunakan metode konvensional dimana guru menyajikan materi secara satu arah di depan kelas seperti ceramah dan jarang mengajak siswa ke arah proses berpikir sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya kemampuan menganalisis materi yang disampaikan. Untuk itu guru perlu mencari dan mengumpulkan berbagai sumber bahan ajar atau media ajar yang menarik dan mampu mendukung siswa berperan aktif dan giat dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dikonsep dengan baik dan kreatif dapat mempertinggi daya serap siswa dan mendorong siswa bereksplorasi dalam belajar. Pada masa kini, media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, hemat waktu, interaktif serta kreatifitas siswa adalah media berbasis elektronik. Dengan menerapkan media elektronik maka peserta didik akan lebih aktif dalam mengoperasikan media belajar tersebut, dan juga dengan sentuhan interaktif menjadikan peserta tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pemanfaatan media berbasis teknologi dapat memberikan motivasi dan kemandirian siswa dalam belajar. Selain menciptakan ruang interaksi antara guru dan siswa, media teknologi dapat memberi akses belajar dari berbagai sumber yang luas dan bervariasi. Media yang berbasis elektronik sekarang sudah banyak seperti menggunakan aplikasi Quiziz.

Teknologi pembelajaran menyediakan beragam sumber daya interaktif, simulasi, permainan, dan alat evaluasi yang dirancang khusus untuk melibatkan siswa dalam aktivitas berpikir kritis dan pemecahan masalah yang autentik. Penggunaan teknologi pembelajaran memberikan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan ini dengan cara-cara seperti: akses ke

informasi yang luas, dimana teknologi pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses sumber daya informasi yang beragam dan terbaru. Pendidik dapat memaksimalkan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk mengantarkan informasi pembelajaran termasuk pemanfaatan lingkungan, sehingga sesuatu yang nyata mampu dihadirkan secara aplikatif.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMP'S BNKP Luzamanu diketahui bahwa di sekolah tersebut dilengkapi dengan beberapa fasilitas teknologi, seperti Komputer, Laptop, LCD, *Wifi* dan sebagainya. Namun pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mengajar masih terbatas untuk mata pelajaran tertentu karena keterbatasan kesiapan guru saat menyiapkan dan menyusun media pembelajaran berbasis teknologi sehingga penerapannya masih kurang mendukung siswa untuk belajar aktif dan interaktif. Hal ini terbukti dari keaktifan siswa dalam belajar yang masih belum optimal, terdapat sebagian siswa yang bersifat pasif di dalam kelas. Salah satunya pada mata pelajaran IPS Terpadu dengan materi pelaku-pelaku ekonomi yang menyebabkan kegiatan pembelajaran di dalam kelas membosankan dan suasana belajar yang interaktivitas tidak maksimal. Dengan demikian, dibutuhkannya media ajar yang dapat menyambungkan minimnya keterbatasan itu pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan teknologi game quiziz.

Berdasarkan data sebelumnya yang diperoleh peneliti dari seorang guru IPS bahwa rata-rata nilai peserta didik pada saat pelaksanaan Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS) di semester ganjil di bawah KKM.

Tabel 1.1
Rata-Rata Nilai UTS dan UAS IPS Peserta Didik Kelas VIII-B
Semester Ganjil SMP Swasta BNKP Luzamanu Tahun 2023/2024

Tahun Pelajaran	Semester	Kelas	Rata-Rata Nilai Ujian		Persentase Ketuntasan				Kategori	KKM
			UTS	UAS	UTS		UAS			
					Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas		
2023/2024	Ganjil	VIII-B	70,00	75,00	16%	84%	16%	84%	Cukup	70
2023/2024	Genap	VIII-B	75,00	70,00	84%	16%	84%	16%	Cukup	70

(Sumber: Olahan Peneliti)

Berdasarkan data diatas terbukti bahwa hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII-B masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik SMP'S BNKP Luzamanu Kelas VIII-B kurang berperan aktif dalam pelaksanaan proses belajar sehingga kelas terkesan kurang terkoordinir dengan baik. Melalui metode ceramah peserta didik terkesan bosan, ngantuk, dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru. Peserta didik tidak aktif bertanya ataupun mengemukakan pendapatnya sehingga informasi hanya berjalan satu arah yaitu guru kepada peserta didik.

Hal ini dibiarkan maka kedepannya kualitas belajar siswa semakin merosot. Hal ini merupakan masalah yang harus ditemukan solusinya karena jika akan berpengaruh pada mutu pendidikan. Kondisi pembelajaran yang demikian menyebabkan perlu adanya penggunaan teknologi yang dapat memicu siswa untuk lebih aktif, meningkatkan kemampuan berpikir, Kerjasama serta memahami konsep pembelajaran yang dianggap sulit. Salah satu teknologi pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan diatas adalah dengan menerapkan teknologi game quiziz.

Quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, Ipad, tablet, dan Smartphone (Cahyani dan

Brilliant, 2020:264). Dengan penerapan atau penggunaan teknologi tersebut, siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu dengan menerapkan teknologi game quiziz pembelajaran ini, maka peserta didik memiliki kemampuan dalam mengembangkan pemahamannya terhadap suatu konsep serta menemukan sendiri konsep tersebut dalam proses pembelajaran, berperan aktif, saling kerjasama dengan konsep pembelajaran yang dianggap sulit sehingga terciptanya kreatifitas dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul judul ***“Penerapan Teknologi Game Quiziz Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Swasta BNKP Luzamanu”***.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut :

1. Teknologi game quiziz masih belum diterapkan dalam proses pembelajaran IPS terpadu.
2. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah SMP Swasta BNKP Luzamanu masih belum mencapai standar yang diharapkan, dengan presentase yang rendah di kelas VIII.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan teknologi game quiziz belum pernah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum mencapai standar yang diharapkan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pembelajaran IPS melalui Penerapan Teknologi Quiziz di SMP Swasta BNKP Luzamanu?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui Penerapan Teknologi Quiziz di SMP Swasta BNKP Luzamanu?

1.5 Tujuan Penelitian

Agar hal-hal yang hendak dicapai dalam penelitian ini lebih jelas maka peneliti menetapkan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran IPS melalui Penerapan Teknologi Quiziz di SMP Swasta BNKP Luzamanu.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui Penerapan Teknologi Quiziz di SMP Swasta BNKP Luzamanu.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Manfaat penelitian ini adalah:

1.6.1 Secara Teoritis

Meningkatkan pemahaman visual dengan proyektor, konten dan *Quiziz* (seperti kuis, permainan, dan aktivitas interaktif) dapat ditampilkan dengan lebih jelas dan besar di depan kelas, membantu siswa melihat dan memahami informasi secara visual. Ini memudahkan mereka memahami konsep yang abstrak atau kompleks melalui gambar, grafik, dan animasi. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, *Quiziz* menyediakan aktivitas pembelajaran interaktif yang lebih menarik, seperti game dan kuis. Mendukung pembelajaran kolaboratif proyeksi *quiziz* memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan secara bersama-sama.

1.6.2 Secara Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru mengenai penerapan teknologi game quiziz untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, guru dapat termotivasi dan memahami lebih baik bagaimana menggunakan teknologi game quiziz pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Peneliti akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan menambah wawasan peneliti dalam menyusun karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan bagi tenaga pendidik di sekolah.