

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan mewariskan banyak ilmu pengetahuan, kemampuan, budaya serta keterampilan dan nilai-nilai yang berharga melalui proses pembelajaran dan pengembangan yaitu pendidikan. Siswa mengalami pertumbuhan kognitif, emosional dan sosial melaluinya, sehingga dapat berguna bagi komunitasnya. Pembelajaran formal bukan satu-satunya bentuknya. Sekolah menyediakan pendidikan formal seperti dilansir (Harapah, 2021) yang berpendapat bahwa teknologi sangat berdampak pada penyampaian di lembaga pendidikan. Proses pembelajaran telah direvolusi oleh teknologi, yang memunculkan penggunaan alat dan platform digital. Hal ini mencakup pemanfaatan perangkat seperti komputer, ponsel, dan internet, serta aplikasi dan perangkat lunak pendidikan yang dapat memperkuat minat siswa dan meningkatkan pengalaman belajar. Selain itu, teknologi membantu pendidik dalam menyajikan konten yang lebih menarik kepada siswa.

Belakangan ini, terjadi lonjakan nyata dalam kemajuan teknologi di sekolah dasar. Untuk mempertegas dan mempertajam proses pembelajaran, beberapa sekolah telah menginisiasi penerapan peralatan teknologi, mulai dari perangkat digital seperti komputer, tablet, perangkat lunak, hingga proyektor. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kecakapan digital siswa, mendorong praktik dengan bantuan teknologi, sehingga memungkinkan pengalaman pendidikan yang lebih interaktif. Penggunaan teknologi yang efektif pada tingkat ini memerlukan

upaya mengatasi tantangan seperti terbatasnya akses terhadap perangkat dan pelatihan guru yang tidak memadai. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, dunia pendidikan harus senantiasa beradaptasi dengan tuntutan global dan mengintegrasikan perkembangan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Adaptasi ini sangat penting khususnya bagi dunia pendidikan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Haris Budiman, 2017) upaya tersebut memerlukan penerapan teknologi yang efektif di ruang kelas di seluruh dunia. Teknologi memiliki peran yang signifikan dalam pendidikan dan dapat meningkatkan aksesibilitas, mempersonalisasi pembelajaran serta memberikan sumber daya tambahan dan membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk masa depan.

Di sekolah dasar, pendidikan kewarganegaraan dapat ditingkatkan dengan penggunaan aplikasi *Quizzizz* yang berisi kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui berbagai format permainan, seperti pilihan ganda dan sequencing, *Quizzizz* menyajikan materi kewarganegaraan dengan cara yang menarik. Dengan menambahkan unsur kompetisi persahabatan, siswa dapat menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi. Menurut (Noor, 2020) proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizzizz* ini menyenangkan dan efektif dalam menjaga integritas pendidikan yang sedang berlangsung. Aplikasi *Quizzizz* memperkenalkan pendekatan baru dalam pendidikan PKn di sekolah dasar. Dengan melibatkan siswa secara aktif, strategi ini memberikan pengalaman belajar yang unik dan interaktif. Dengan *Quizzizz*, siswa dapat mengatasi kebosanan kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menarik secara keseluruhan.

Selain itu aplikasi *quizizz* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena menggunakan pendekatan interaktif dalam pembelajaran. Melalui kuis dan pertanyaan yang menarik, siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar serta meningkatkan pemahaman siswa atas materi pembelajaran dan memperkuat daya ingat melalui repetisi. Selain itu feedback instan yang diberikan oleh aplikasi *quizizz* setelah menjawab pertanyaan dapat membantu siswa memahami di mana mereka perlu memperbaiki pemahaman mereka, dengan penggunaan yang tepat aplikasi ini dapat merangsang minat siswa terhadap pelajaran dan dapat membantu mereka mengasimilasi informasi dengan lebih baik. Menurut (Selian & Rambe, 2022) pelaksanaan pembelajaran melalui *quizizz* merupakan upaya untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang memiliki dampak positif yaitu bisa menghemat kertas karena dengan menggunakan aplikasi *quizizz* tidak menggunakan kertas lagi melainkan langsung menjawab soal di aplikasi itu sendiri.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan penelitian di SD Negeri 06 pemulutan, bahwa proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku teks atau menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan juga guru hanya memfokuskan penguasaan pengetahuan kognitif siswa dalam menghafal materi, sehingga proses pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang efektif dan monoton. Akibatnya siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi keaktifan dan pemahaman siswa dalam materi yang sedang berlangsung dan hal tersebut bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun penelitian relevan yang dilakukan oleh Hadi (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Efektivitas dan Manfaat *Quizizz Paper Mode* dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas dan manfaat *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran interaktif di kelas III SDN Singabraja 02. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian pretest-posttest control group. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dan persamaannya sama-sama meneliti tentang *quizizz paper mode*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* secara signifikan meningkatkan pencapaian siswa dalam pembelajaran. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dalam skor posttest dibandingkan dengan kelompok kontrol. Selain itu, siswa dalam kelompok eksperimen melaporkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi terhadap penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai alat interaktif.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Rini (2021) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain Quasi Experimental Design dengan bentuk Non Equivalent Control Group Design. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan

jenis penelitian kuantitatif sedangkan penelitian menggunakan jenis penelitian kualitatif, persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *quizizz paper mode*. Hasil uji t-test yaitu  $0,00 < 0,05$  sehingga H1 diterima dan H0 ditolak hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh media *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. Hasil uji N-Gain di kelas IV-A adalah 0,74 dengan kategori tinggi sedangkan di kelas IV-B adalah 0,17 dengan kategori rendah. Peningkatan hasil belajar yang terjadi di kelas IV-A lebih besar dari kelas IV- B. dengan demikian media *Quizizz Paper Mode* memiliki pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar materi penerapan sikap pancasila kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik.

Berdasarkan hasil penelitian Hasibuan (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Quizizz Paper Mode Increases Student Learning Motivation In Mathematics Lessons at SD Plus Darul Ilmi Murni” Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki penggunaan *Paper-Mode Quizizz* pada siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Perbedaan dari penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian menggunakan penelitian kualitatif deskriptif persamaannya sama-sama meneliti tentang *quizizz paper mode*. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan mode kertas *quizizz* meningkatkan penguasaan siswa mengenai nama dan lambang bilangan pada pelajaran matematika. Pada observasi awal dan pra penilaian, peneliti menemukan bahwa nilai siswa mengenai nama dan lambang bilangan masih rendah. Itu disebabkan karena dalam proses belajar mengajar masih kurang interaktif. Setelah melakukan siklus I dan Siklus II, penguasaan

siswa mengenai nama dan lambang bilangan sangat meningkat. Peneliti menemukan pada siklus I nilai rata-rata sebesar 78 dan siklus II dengan nilai rata-rata 95.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dengan permasalahan yang terdapat di sekolah dasar yaitu proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku teks atau menggunakan metode konvensional, sehingga proses pembelajaran di dalam kelas menjadi kurang efektif dan monoton. Maka penelitian teraik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Pada Pembelajaran Pkn Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 06 pemulutan”**

## **1.2 Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

### **1.2.1 Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini berfokus terhadap pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada pembelajaran pkn terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 06 pemulutan.

### **1.2.2 Sub Fokus Penelitian**

- 1) Hasil belajar Siswa pada pembelajaran Pkn.
- 2) Aplikasi *Quizizz Paper mode*.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini terarah maka penulis memberikan rumusan masalah, adapun rumusan masalahnya adalah:

- a. Bagaimana pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada pembelajaran pkn terhadap hasil belajar siswa kelas V?
- b. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada kelas V?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada pembelajaran pkn terhadap hasil belajar siswa kelas V.
- b. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada kelas V.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

1. Penelitian ini bermanfaat untuk mengelola proses pembelajaran yang lebih aktif.
2. Dapat memperkenalkan teknologi dalam pendidikan.
3. Hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi untuk mahasiswa dalam membuat prososal penelitian.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Siswa  
Dengan menggunakan *quizizz paper mode* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar.
2. Bagi Guru

Guru bisa memanfaatkan aplikasi *quizizz paper mode* sebagai salah satu media pembelajaran alternative untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat dijadikan masukan untuk memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan di masyarakat