

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah saat guru dan siswa berinteraksi dalam proses edukasi. Belajar dilakukan untuk meningkatkan kemampuan orang sehingga mereka bisa berperilaku sesuai dengan norma-norma di masyarakat. Setiap pembelajaran di sekolah fokus pada perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Yestiani & Zahwa, 2020, hal 3). Selain itu, kegiatan belajar mengajar juga dilaksanakan untuk memajukan tingkat kepekaan peserta didik terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungan melalui berbagai macam cara pembelajaran IPAS.

Seiring dengan diterapkannya kurikulum merdeka, dapat menciptakan pembelajaran aktif. Program kurikulum merdeka bukan hanya menggantikan program yang sudah berjalan, tetapi memberikan perbaikan kepada kurikulum yang sudah berjalan. Salah satu perbedaan kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya yaitu penggabungan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Menurut (Wahyuni 2020, hal, 37) disebutkan bahwa proses pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar juga mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Siswa diajarkan untuk memecahkan masalah, membandingkan informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat sebuah kesimpulan yang sesuai dengan bukti-bukti yang ada. Kemampuan berpikir kritis ini akan membantu peserta didik dalam memahami dunia alam dan sosial dengan lebih baik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial mengajarkan tentang makhluk hidup, benda mati di

alam semesta, interaksi antar mereka, dan kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa dapat memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. (Susilo, 2022, hal 90).

Hal ini sejalan dengan informasi yang diperoleh dari kelas V SD Negeri 9 Muara Padang. Hasil dari informasi ini menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, rendahnya minat belajar dan motivasi belajar peserta didik serta kurangnya pemanfaatan sumber belajar yang berbasis teknologi meliputi wifi, chrombook, infocus dan sound system, membuat hasil pengajaran yang kurang baik karena siswa tidak dapat untuk memahami informasi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, ditemukan bahwa seorang guru kurang dalam keterampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi dan dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan media berupa buku pelajaran dan belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa kuis menggunakan aplikasi *Classpoint* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 9 Muara Padang.

Untuk menyelesaikan masalah itu, diperlukan media yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk mengadakan kuis adalah dengan menggunakan media berbasis *Classpoint*. Kuis adalah sebuah aplikasi yang berisi materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. (Pentury dkk., 2021, hal 67). Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis, bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien, dan mampu melatih kemampuan siswa (Ardiningsih, 2019, hal 5). Sebuah kuis pada dasarnya merupakan sebuah aplikasi

yang berisi tentang mata pelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang mewajibkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuannya perihal sebuah materi pelajaran (Centauri, 2019, hal 10). Salah satu komponen yang menjadi pendukung kegiatan belajar mengajar adalah kuis pembelajaran yang menggunakan basis digital teknologi yaitu menggunakan sebuah aplikasi *Classpoint*.

Classpoint adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat kuis dalam pembelajaran, sementara siswa dapat menjawab pertanyaan yang menarik dengan opsi jawaban multiple choice, short answer, word cloud, slide drawing, mode kompetisi, dan fitur lainnya. (Indraswati, 2023, hal 74). Dengan aplikasi ini, guru dapat membuat kuis dengan mudah karena sudah terhubung dengan *Powerpoint*. *Microsoft PowerPoint* sering digunakan karena mudah digunakan dan diedit oleh semua orang. Dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*, kuis bisa lebih menarik dengan warna yang beragam, latar belakang yang bervariasi, serta tambahan gambar, animasi, dan audio.(Utari, 2023, hal 397).

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa membuat variasi kuis dalam media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.. Hal ini diungkapkan oleh (Dina & Syaputra, 2021 hal. 34) bahwa media pengajaran yang menggunakan kuis termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga begitu layak untuk diluaskan dan diajarkan kepada peserta didik. Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media kuis pilihan ganda bahasa yang menjadi baku yang diluaskan diminati oleh siswa dan siswinya (Setiyo 2021, hal 89). Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan aplikasi *Classpoint* dalam pembelajaran IPAS di kelas V,

dan memberikan wawasan baru mengenai efektivitas penggunaan teknologi, maka dapat dikatakan bahwa dalam inovasi ini, media kuis yang dikembangkan tidak hanya menyediakan soal-soal pilihan ganda atau jawaban singkat, tetapi juga memberikan umpan balik langsung (*real-time feedback*) pada setiap jawaban siswa. Hal ini memungkinkan siswa memahami kesalahan mereka secara langsung dan memperbaiki pemahaman mereka secara lebih efektif. Selain itu, fitur kolaborasi dapat ditambahkan, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan kuis secara interaktif, sehingga selain meningkatkan keterampilan berpikir kritis, mereka juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk **“Pengembangan Media Pembelajaran Kuis Berbasis *Classpoint* Menggunakan Powerpoint Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sd Negeri 9 Muara Padang”** dan menguji kelayakan kuis dan melihat respon peserta didik terhadap kuis .

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang berkenaan dengan aktifitas pembelajar peserta didik. Ketika peserta didik menunjukkan sikap pasif dalam proses pembelajaran, maka sering kali mengakibatkan mereka kesulitan dalam mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan alat bantu yang efektif untuk meningkatkan semangat dan kegairahan peserta didik kelas V dalam proses belajar, sehingga mereka dapat lebih

mudah menerima dan paham akan informasi yang diberikan oleh para guru.

Berdasarkan pada teori dan penelitian tersebut maka dapat diuraikan bahwa:

- 1) Kurangnya minat pembelajaran peserta didik pada pelajaran IPAS
- 2) Kurangnya pemanfaatan sumber pembelajar yang berbasis media membuat hasil belajar yang belum baik di SD Negeri 9 Muara Padang
- 3) Belum pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa kuis menggunakan aplikasi *Classpoint* pada mata pelajaran IPAS dikelas V SD Negeri 9 Muara Padang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dan mengingat luasnya permasalahan dan terbatasnya waktu, serta kemampuan penulis, maka perlu adanya batasan masalah yaitu:

- a Peserta didik yang jadi subjeknya adalah siswa anak kelas V SD Negeri 9 Muara Padang.
- b Pengembangan media dalam pembelajaran yaitu sebuah kuis yang berbasis *classpoint* menggunakan power point pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V Sekolah Dasar

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan lingkup masalah diatas, maka dapat dirumuskan inti permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 9 Muara Padang yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 9 Muara Padang yang praktis?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah “untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang layak valid dan praktis”.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu mengenai penerapan media pembelajaran, serta diharapkan penelitian ini mampu memperkuat teori-teori pada temuan penelitian terdahulu dan menjadi sumber sebagai penelitian pada masa mendatang.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Dengan melihat hasil penelitian ini, diharapkan guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang tersedia di komputer untuk meningkatkan kinerja mereka dan semangat belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan meluaskan pembelajaran kuis isinteraktif menggunakan aplikasi *Classpoint* dapat mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, mampu memberikan pembelajaran dan pengajaran yang berbeda, sehingga hasil nilai pembelajaran yang baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini sekolah dapat menerapkan media pembelajaran kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik serta diharapkan sebagai kontribusi yang baik terhadap sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint dalam pembelajaran di SD Negeri 9 Muara Padang.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan referensi serta memperluas wawasan penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a Produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint untuk peserta didik kelas V
- b Media pembelajaran kuis berbasis *classpoint* menggunakan powerpoint terintegrasi dengan Microsoft PowerPoint, menginstall *Classpoint* di laptop

dan Microsoft Office minimal 2013 sehingga mudah digunakan bagi mereka yang sudah familiar dengan PowerPoint

- c Classpoint ini memiliki beberapa alat pertanyaan yang bisa digunakan untuk menarik perhatian peserta didik. Beberapa contoh di antaranya adalah pilihan ganda, awan kata, jawaban singkat, gambar slide, unggah gambar, dan latar belakang papan tulis.
- d Aplikasi *Classpoint* yang Mempunyai sistem kuis yang yang membawa materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang menarik dan efektif
- e Aplikasi *Classpoint* memiliki class kode kepada setiap peserta didik yang akan bergabung ke kelas . Peserta didik tidak harus mendownload aplikasi dalam mengikuti kelas yang diselenggarakan oleh guru yang dipergunakan untuk mengelompokan peserta didik menjadi grup untuk diskusi kelompok, debat, atau seminar.