

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dan harus dipenuhi untuk meningkatkan taraf hidup seseorang. Pendidikan dapat berhasil apabila salah satu faktornya ditentukan dari proses belajar mengajar itu berlangsung. Pendidikan merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tercantum dalam UU RI No 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional, pasal 1 telah mempelajari hubungan antara manusia dan lingkungannya serta menerapkan di dalam kehidupan sehari-hari (Nindiati r. , 2020).

Keberadaan pendidikan adalah salah satu upaya untuk mendekati kesempurnaan pada pemahaman ilmu pengetahuan pendidikan menurut para ahli:

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang maupun kelompok dalam pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai objek tertentu dan spesifik

Menurut Prof. Richey Penjelasan dari Pendidikan merupakan yang berkenaan dengan fungsi yang luas dan pemeliharaan dan memperbaiki kehidupan suatu masyarakat terutama warga masyarakat yang baru (generasi baru) bagi yang bersangkutan dalam kewajiban dan tanggung jawabnya di dalam masyarakat.

Menurut pendapat Edgar Dalle pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap untuk masa yang akan datang (Tysara, 2021).

Pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada hasil dicapai oleh siswa, namun bagaimana ukuran pembelajaran yang kuat dapat memberikan kesepakatan, pengetahuan, ketekunan, kesempatan, dan kualitas yang layak dan dapat memberikan perubahan perilaku dan menerapkannya untuk hidup mereka. Pembelajaran yang berhasil dapat menanamkan karakter aturan mayoritas untuk siswa yang akan membuat status pembelajaran benar dan dapat mendorong imajinasi siswa mengkomunikasikan penilaian mereka (Nindiati D. d., 2021).

Dari beberapa definisi diatas Pendidikan adalah Suatu kebutuhan yang sangat penting untuk meningkatkan potensi yang ada dalam diri manusia, agar mampu menghadapi perkembangan dimasa yang akan datang.

Pengembangan penelitian merupakan proses atau metode yang dipergunakan untuk mengembangkan produk (Sugiyono, 2017) penelitian ini memiliki langkah-langkah secara bertahap. Langkah penelitian atau proses pengembangan terdiri dari kajian tentang memperkenalkan produk yang akan dikembangkan, berdasarkan penelitian produk tersebut akan diuji coba dimana lokasi penelitian lapangan akan dilaksanakan. Produk ini digunakan untuk

mendesain pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan siswa.

Pada generasi muda saat ini khususnya pada siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang kurangnya motivasi belajar sejarah. Karena menimbulkan rasa bosan pada proses pembelajaran sejarah berlangsung. Hanya beberapa siswa saja yang aktif dalam proses pembelajaran itu. Dengan seiring perkembangan zaman yang semakin canggih guru tidak lagi sebagai pusat pembelajaran melainkan sebagai fasilitator dalam mengajar. Banyaknya inovasi baru dalam pendidikan yang dapat membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dalam belajar. Dan sudah terbukti pada masa sekarang siswa lebih banyak memainkan smarphone dari pada membaca buku ataupun belajar. Oleh karena itu guru memanfaatkan media *Quizizz* untuk menarik semangat siswa pada pembelajaran sejarah.

Quizizz merupakan media pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multipemain kedalam ruang kelas dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019). Media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu materi yang disajikan dalam media *Quizizz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz*. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Unikny pilihan jawaban *Quizizz* terdapat gambar dan warna yang variatif (Citra, 2020).

Dari beberapa definisi dapat disimpulkan bahwa Kemajuan teknologi saat ini sangat erat kaitannya dengan sistem pembelajaran bagi generasi milenial baik

itu dari usia sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi. Pemanfaatan perangkat lunak pembelajaran berbasis teknologi atau digital sangat mempengaruhi sistem pembelajaran, dan oleh karena itu peneliti ingin menerapkan media pembelajaran melalui Aplikasi *Quizizz* agar siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang lebih mudah mengikuti pembelajaran dan juga tidak bosan dalam penyampaian materi. Banyaknya inovasi baru dalam pendidikan yang dapat membangkitkan semangat siswa agar lebih aktif dalam belajar. Maka dari itu guru memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk membangkitkan semangat siswa.

Dari hasil wawancara bahwa aplikasi *quizizz* diperlukan pada sekolah SMA Muhammadiyah 6 Palembang dan aplikasi ini “layak” digunakan maupun diterapkan pada sekolah tersebut. Karena selama ini guru dan siswa SMA Muhammadiyah 6 Palembang masih banyak yang belum menggunakan maupun mengetahui metode pembelajaran dengan cara aplikasi dalam pemberian tugas dan penyampaian materi dengan adanya aplikasi *quizziz* ini, menjadikan suatu terobosan baru untuk guru dan siswa, guru bisa memanfaatkan aplikasi *quizizz* ini untuk mempermudah pemberian tugas dan materi tanpa harus ada disekolah. dengan aplikasi *quizizz* ini guru memberikan tugas-tugas melalui online, dan siswa lebih antusia selain itu mereka dapat mengerjakan dimana saja tidak tergantung dengan tugas yang harus dilakukan di rumah.

Aplikasi ini “layak” digunakan karena aplikasi ini dibutuhkan oleh siswa untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran, selain itu aplikasi ini digunakan untuk sarana pengujian ketepatan,kecepatan siswa menjawab soal, aplikasi ini juga sangat mempengaruhi siswa lebih menyukai

pelajaran karena sistem kuis yang menarik dan meningkatkan kemauan siswa belajar semaksimal mungkin.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang tersebut, maka peneliti adanya identifikasi masalah yaitu:

1. Guru masih menerapkan pembelajaran dengan cara ceramah.
2. Siswa timbul rasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran berlangsung.
3. Mata pelajaran sejarah kurang diminati bagi siswa karena pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik bagi siswa.
4. Kurangnya ilmu pengetahuan guru menggunakan media yang lebih menarik perhatian siswa agar semangat dalam pembelajaran sejarah di dalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam Penulisan penelitian ini adanya pembatasan masalah untuk mengkaji data dalam penelitian yang mengetahui kebenarannya. Oleh karena itu penulis juga membatasi masalah dan proses penelitian tersebut pada “Pengembangan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang Berbasis Aplikasi *Quizizz* Di SMA Muhammadiyah 6 Palembang”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul tersebut rumusan masalah yaitu, Bagaimana Pengembangan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang

Berbasis Aplikasi *Quizizz* Di SMA Muhammadiyah 6 Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melaksanakan penelitian ini untuk Mengembangkan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang Berbasis Aplikasi *Quizizz* Di SMA Muhammadiyah 6 Palembang

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitiannya.

a. Secara Teoritis: yaitu dapat menambahkan informasi dan wawasan ilmu pengetahuan tentang pengembangan kuis digital pada materi Benteng Kuto Besak Palembang berbasis aplikasi *quizizz*.

b. Secara Praktis:

1) Bagi Guru

Dapat dipergunakan sebagai proses pembelajaran sejarah. Agar peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dengan metode ceramah, peserta didik diwajibkan dan dilatih belajar melalui *quizizz* untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran

2) Bagi Siswa

Untuk menambah pemahaman dan ilmu pengetahuan peserta didik mengenai media *quizizz* dalam proses pembelajaran.

3) Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk penambahan ilmu pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai Pengembangan Kuis Digital Pada Materi Benteng Kuto Besak Palembang Berbasis Aplikasi *Quizizz* Di SMA Muhammadiyah 6 Palembang.