

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan modern merupakan masa di mana teknologi menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, proses belajar mengajar tidak lagi terbatas pada metode konvensional, melainkan telah banyak memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu utama. Perangkat seperti komputer, smartphone, internet, serta berbagai aplikasi pembelajaran menjadi sarana yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Tujuan utama dari pemanfaatan teknologi ini adalah untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu beradaptasi dan bersaing di era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan komunikasi.

Dalam konteks tersebut, dunia pendidikan dituntut untuk mampu berinovasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi di sekolah adalah kurangnya minat belajar siswa akibat metode pengajaran yang monoton dan bersifat satu arah. Pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah atau buku teks sering membuat siswa pasif dan kurang memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman konsep ilmiah seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Pada jenjang Sekolah Dasar, khususnya kelas V, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang mulai mampu berpikir logis, namun masih membutuhkan media yang konkret dan menarik agar mudah memahami konsep abstrak. Salah satu materi penting dalam pembelajaran IPA kelas V adalah materi wujud benda, yang meliputi pemahaman tentang perubahan bentuk benda dari padat, cair, hingga gas. Materi ini erat kaitannya dengan fenomena sehari-

hari, namun dalam praktiknya, pembelajaran masih sering dilakukan dengan metode konvensional yang berpedoman pada buku teks. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan wujud benda secara menyeluruh.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis kuis (quiziz) menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Aplikasi Quiziz menyajikan materi melalui soal-soal interaktif dengan tampilan yang menarik, memberikan umpan balik langsung, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui kegiatan menjawab kuis, siswa tidak hanya diajak untuk mengingat materi, tetapi juga untuk berpikir kritis, menganalisis, dan memahami penerapan konsep dalam kehidupan nyata. Selain itu, umpan balik langsung yang diberikan aplikasi memungkinkan siswa untuk memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman secara mandiri.

Siswa yang tidak aktif selama pembelajaran bisa memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi pasif saat pembelajaran adalah memiliki berbagai latar belakang yang memengaruhi perilaku mereka. Beberapa latar belakang yang mungkin menjadi penyebab siswa menjadi tidak aktif saat pembelajaran adalah Siswa yang merasa tidak nyaman secara sosial dalam lingkungan kelas. Hal ini terungkap melalui observasi dengan melakukan wawancara langsung kepada guru di SD Negeri Swata Bethany bahwa hasil belajar siswa belum maksimal.

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Mata Pelajaran IPAS Kelas V Semester Ganjil

Kelas	KKTP	Nilai < 70	%	Nilai >70	%	Jumlah	%
V	75	14	75%	10	25%	25	100%
		15		10		25	

Sumber: Wali kelas V SD Swasta Bethany Ibu Imela Nababan, M.Pd

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa untuk kelas V dari 25 terdapat 15 (75%) siswa mendapat nilai < 70 dan 10 (25%) siswa mendapat nilai \geq 70.

Hal ini mendeskripsikan kemampuan siswa kelas V SD Swasta Bethany, belum maksimal pada mata pelajaran IPAS, melalui sarana visual, audio, atau audiovisual.

Penggunaan media dimaksudkan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, menjadikan informasi pembelajaran dapat dipahaminya dengan lebih menarik. Beragam macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah media berbasis Quiz.

Penggunaan kuis interaktif berbasis teknologi juga mendukung pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa (student centered learning). Strategi ini membantu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara seimbang. Siswa menjadi lebih termotivasi, aktif Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Benda Kelas V SD Swasta Bethany T.A 2025/2026.”

Melalui penelitian ini, diharapkan penerapan aplikasi pembelajaran berbasis kuis dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi wujud benda, menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. berpartisipasi, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pemahaman yang bermakna.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran IPA khususnya materi wujud benda di kelas V SD Swasta Bethany Tahun Pembelajaran 2025/2026, yaitu:

1. Proses pembelajaran masih berpedoman pada buku guru dan buku siswa sehingga kurang interaktif dan cenderung membosankan.

2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep wujud benda (padat, cair, dan gas) serta perubahan wujudnya karena penyajian materi kurang menarik.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas, belum memanfaatkan teknologi digital interaktif.
4. Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPA masih rendah, terutama pada materi yang bersifat abstrak.
5. Belum tersedia aplikasi pembelajaran berbasis quiz yang dapat membantu siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi dalam memahami materi IPA.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada dan adanya sebagai keterbatasan, maka penelitian ini membatasi masalah pada “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quiziz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Wujud Benda Kelas V SD Swasta Bethany T.A 2025/2026.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *quiziz* pada materi wujud benda kelas V SD Swasta Bethany T.P 2025/2026
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *quiziz* pada materi wujud benda kelas V SD Swasta Bethany T.P 2025/2026
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran aplikasi *quiziz* pada materi wujud benda kelas V SD Swasta Bethany T.P 2025/2026

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran aplikasi *quiziz* pada materi wujud benda kelas V SD Swasta Bethany T.P 2025/2026
2. Untuk hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi *quiziz* pada materi wujud benda kelas V SD Swasta Bethany T.P 2025/2026
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *quiziz* pada materi wujud benda kelas V SD Swasta Bethany T.P2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan pada materi wujud benda dan memberikan media pembelajaran untuk materi Wujud Benda
2. Bagi guru menambah wawasan guru dalam mengenal media pembelajaran dan meningkatkan kualitas guru dalam membuat suatu media pembelajaran.
3. Bagi sekolah media yang dihasilkan peneliti ini diharapkan dapat dijalankan sebagai alat bantu pembelajaran dalam proses perbaikan pembelajaran pada materi Wujud Benda.