

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Melalui pendidikan, seseorang dibimbing agar mampu berpikir kritis, berperilaku sesuai norma, serta memiliki keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam konteks perkembangan zaman, pendidikan di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu faktor utama yang mendorong inovasi dalam dunia pendidikan. Penggunaan berbagai aplikasi digital dalam proses pembelajaran, seperti *Quizizz*, memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis kuis yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Aplikasi ini menyediakan berbagai soal kuis yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran dan memberikan umpan balik secara langsung untuk memperkuat pemahaman siswa.

Di tingkat sekolah dasar, salah satu materi yang sering menjadi tantangan bagi siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya materi ekosistem. Materi ini memuat konsep-konsep kompleks seperti hubungan antar

mahluk hidup dan lingkungannya, rantai makanan, serta interaksi antar komponen dalam ekosistem. Pemahaman yang mendalam mengenai konsep ini penting untuk menumbuhkan kesadaran lingkungan dan cara pandang ilmiah siswa terhadap alam sekitarnya. Namun, dalam praktiknya, materi ini sering dianggap sulit, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MIS Kesuma LKMD kelas V pada tanggal 28 Agustus 2025, diketahui bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran IPAS dengan materi ekosistem tentang rantai makanan. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku sebagai satu-satunya media pembelajaran. Akibatnya, siswa terlihat kurang antusias dan tingkat partisipasi dalam kelas masih rendah. Sebagai bukti empiris, hasil observasi terhadap dua kelas (VA dan VB) disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Nilai ulangan harian mata pelajaran IPAS kelas V semester ganjil 2025/2026 di Mis Kesuma Elkaemde

Kelas	Jumlah Siswa	KKTP	Jumlah Siswa		Presentasi	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
V A	27	75	12	15	44%	56%
V B	25		12	13	48%	52%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah. Pada kelas VA hanya 44% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 56% lainnya belum tuntas. Sementara itu, di kelas VB, hanya 48% siswa yang tuntas, dan 52% belum mencapai KKTP. Data ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh siswa di kedua kelas masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ekosistem, khususnya dalam mengidentifikasi jenis hewan berdasarkan perannya dalam rantai makanan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V mis kesuma LKMD, peneliti memperoleh informasi bahwa selama ini pembelajaran IPAS, khususnya materi ekosistem mengenai rantai makanan, masih berfokus pada penggunaan buku tema sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan bahwa sebenarnya siswa sering mengalami kesulitan memahami perbedaan peran produsen, konsumen dan dekomposer dalam rantai makanan. Hal ini menyebabkan sebagian siswa kurang mampu menjawab pertanyaan dengan benar ketika dilakukan evaluasi. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa keterbatasan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu kendala dalam menyampaikan materi. Beliau menambahkan bahwa siswa lebih cepat bosan jika hanya menggunakan metode ceramah dan membaca buku. Menurut guru, dibutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dan memahami materi yang diajarkan.

Rendahnya persentase ketuntasan tersebut menjadi indikasi bahwa metode pembelajaran yang digunakan saat ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran yang masih berfokus pada metode ceramah dan penggunaan buku teks membuat siswa cepat merasa bosan, sehingga tingkat partisipasi dan motivasi belajar menjadi rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*.

Melalui kuis interaktif yang disajikan, siswa dapat menguji pengetahuannya secara langsung sekaligus merasa terlibat aktif dalam proses belajar. Fitur-fitur seperti poin, peringkat, dan batas waktu menjadikan *Quizizz* tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam memperkuat pemahaman konsep.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan citra dan rosy (2020) menyimpulkan bahwa pemanfaatan *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena siswa terlibat secara langsung dalam proses menjawab soal secara interaktif. Sejalan dengan itu, penelitian rahmawati (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan

motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sidiq (2021) mengungkapkan bahwa *Quizizz* efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena memberikan umpan balik secara cepat dan akurat, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahamannya. Selain itu, Muliya (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis kuis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian mengenai pengaruhnya terhadap hasil belajar pada materi tertentu, seperti ekosistem di tingkat sekolah dasar, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MIS Kesuma Elkaemde Namorambe, khususnya pada materi ekosistem. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar ekosistem serta efektivitasnya dalam membantu siswa menguasai materi.

Keunggulan utama aplikasi *Quizizz* terletak pada kemampuannya memberikan umpan balik secara real-time, yang memungkinkan siswa mengetahui hasil belajar mereka secara langsung. Selain itu, melalui desain yang menyenangkan dan interaktif, aplikasi ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, serta membantu siswa memahami materi ekosistem dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Dengan adanya hasil kuis yang dapat diukur secara objektif, guru juga dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian ini penting dilakukan karena diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran IPA di sekolah dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul wawasan baru

tentang penerapan teknologi digital dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi ekosistem. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan pihak sekolah mengenai cara mengintegrasikan aplikasi digital secara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di era pembelajaran modern.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antar makhluk hidup dan lingkungannya, terutama dalam materi rantai makanan. Hal ini tercermin dari rendahnya persentase ketuntasan belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP).
3. Kurangnya variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan belajar, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan dan hasil belajar mereka.
4. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media digital interaktif dalam kegiatan pembelajaran, padahal penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa
5. Proses evaluasi yang dilakukan selama ini masih bersifat manual dan tertunda, sehingga siswa tidak dapat segera mengetahui hasil atau kesalahan mereka. Hal ini mengurangi kesempatan siswa untuk memperbaiki pemahamannya secara cepat.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah : Pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026 tanpa aplikasi *Quizizz* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026 dengan aplikasi *Quizizz* ?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan saat penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Setelah mengetahui rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin di capai peneliti pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026 tanpa aplikasi *Quizizz*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026 dengan aplikasi *Quizizz*.
3. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V Mis Kesuma LKMD Namorambe T.P 2025/2026

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan IPAS di sekolah dasar, melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz*.

- b. Menambah referensi dan bukti empiris mengenai efektivitas aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS, khususnya materi rantai makanan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara lebih interaktif.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa memahami materi IPAS, khususnya ekosistem, dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

c. Bagi Sekolah

Menjadi acuan dalam mengintegrasikan penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi dasar dan rujukan bagi peneliti sejenis yang ingin meneliti pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda.