

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang terencana dan sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses pengajaran sehingga siswa dapat memaksimalkan potensi mereka. Ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moral yang luhur, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa, dan negara. Pandangan ini diperkuat oleh Ki Hajar Dewantara yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan segala upaya untuk meningkatkan budi pekerti (karakter), pikiran, dan tubuh anak agar mereka mampu tumbuh dan berkembang dengan utuh sesuai dengan kodrat dan zamannya.

Sejalan dengan itu, John Dewey (2003:69) menegaskan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan dasar secara intelektual dan emosional dalam berinteraksi dengan lingkungan dan individu lainnya. Lebih jauh, J.J. Rousseau (2003:69) menyatakan bahwa pendidikan adalah bekal yang tidak ada di masa kanak-kanak, tetapi sangat diperlukan saat seseorang memasuki masa dewasa. Menurut Oemar Hamalik (2001:79), pendidikan merupakan proses yang mempengaruhi siswa agar mampu beradaptasi dengan baik terhadap lingkungan, sehingga terjalin perubahan dalam diri mereka yang memungkinkan mereka berfungsi lebih efektif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan berbagai perspektif tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses yang sadar, sistematis, dan berkelanjutan yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensi di aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga mereka dapat menghadapi tuntutan kehidupan di zamannya.

Pendidikan saat ini di era digital, di mana teknologi berkembang dengan pesat, diharapkan para pendidik mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman ini dan dapat mengaplikasikannya kedalam proses pembelajaran, supaya pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar atau minat belajar, dan tidak terkesan jenuh dan monoton. Media dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pendidikan kepada peserta didik. Sementara itu, strategi penyampaian materi dikendalikan oleh metode pembelajaran yang digunakan. Lemahnya proses pembelajaran adalah masalah yang sering dihadapi oleh pendidik. Salah satu tantangan utama adalah kurangnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran karena metode yang digunakan guru masih bersifat konvensional, seperti ceramah atau pemberian tugas rutin. Akibatnya, siswa menjadi pasif, hanya menerima materi tanpa terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Padahal, motivasi merupakan faktor kunci yang menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar optimal. Rendahnya motivasi akan berdampak pada rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Di samping itu, permasalahan lain yang timbul adalah minimnya pencapaian belajar siswa. Apabila hasil belajar rendah, berarti proses pembelajaran belum berhasil dalam meningkatkan ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik tersebut. Keadaan ini didukung oleh hasil observasi di lapangan, di mana banyak siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi atau konsep yang bersifat teoritis, sehingga hasil belajar mereka masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Motivasi yang kurang dan hasil belajar yang rendah saling terkait. Siswa yang kurang termotivasi biasanya akan merasa malas untuk belajar, yang mengakibatkan rendahnya prestasi akademisnya. Sebaliknya, rendahnya hasil belajar juga dapat mengurangi motivasi belajar siswa karena merasa tidak berhasil atau tidak mampu. Dengan demikian, tantangan ini perlu diatasi dengan penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya melalui pemanfaatan media berbasis teknologi seperti

quizizz. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang inovatif karena dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran. Interaktivitas aplikasi ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, pemakaian quizizz sangat cocok karena siswa biasanya menyukai permainan dan tampilan yang menarik. Dengan mengintegrasikan unsur hiburan dalam proses belajar, Quizizz mendorong siswa untuk lebih perhatian, berpartisipasi, dan terdorong dalam mengerjakan soal. Dengan demikian, quizizz bukan sekadar alat penilaian, tetapi juga bisa menjadi strategi pembelajaran interaktif yang membantu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Hasil observasi awal yang dilaksanakan di Sekolah Dasar MIS Kesuma Elkaemde Namorambe kelas V pada tanggal 28 Agustus 2025 menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan belajar di kelas masih rendah dan penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas. Terdapat kendala dalam pelaksanaan proses belajar, yaitu penggunaan media pembelajaran terjadi kendala dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yaitu mengenai penggunaan media pembelajaran. Guru masih memanfaatkan buku tema yang ada sebagai sumber pembelajaran serta menggunakan media sederhana dalam proses pengajarannya, sehingga membuat kegiatan belajar peserta didik menjadi cukup membosankan. Saat melaksanakan proses mengajar, guru juga tetap menggunakan media sederhana yang telah disediakan oleh sekolah ataupun yang dibuat oleh guru sendiri. Media yang sederhana itu masih dalam bentuk yang sederhana.

Hasil wawancara dengan guru kelas V Sekolah Dasar MIS Kesuma Elkaemde Namorambe menunjukkan bahwa dalam pembelajaran IPAS, guru masih memanfaatkan buku tematik, sehingga siswa kurang terlibat dalam mengembangkan pengetahuan yang ada. Guru menyatakan bahwa siswa kadang mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran tanpa adanya bentuk nyata, seperti media

pembelajaran untuk materi yang akan diajarkan. Guru juga masih memanfaatkan media pembelajaran dalam powerpoint tetapi dalam format yang masih sederhana.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, peneliti merasa perlu untuk mengupayakan pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung proses belajar di kelas, yang berupa media Quizizz. Tampilan yang ditawarkan oleh media berbasis aplikasi Quizizz ini akan menjadi lebih menarik karena siswa cenderung menyukai permainan (game) dan visual yang menarik. Dengan menggabungkan unsur hiburan dalam proses belajar, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Aplikasi ini dibuat sebagai media pembelajaran menggunakan template yang ditulis dengan materi IPAS, yang berkaitan dengan rantai makanan dalam konteks tersebut. Sehubungan dengan perlunya inovasi media pembelajaran untuk menciptakan media yang efektif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, peneliti tertarik melakukan studi berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* berbasis soal *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS siswa kelas V MIS Kesuma Elkaemde Namorambe.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Siswa kurang memahami materi dengan baik, dikarenakan penggunaan media pembelajaran belum digunakan secara optimal
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif
3. Rendahnya hasil belajar siswa
4. Peserta didik mudah bosan saat pembelajaran berlangsung
5. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPAS

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan indentifikasi, maka batasan masalah pada penelitian ini memfokuskan kepada Pengaruh penggunaan media *quizizz* berbasis soal *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V MIS Kesuma Elkaemde Namorambe.

1.4 Rumusan masalah

Berdasarkan dari masalah di atas, dapat diidentifikasi pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *quiziz* berbasis soal *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD MIS Kesuma Elkaemde Namorambe?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *quiziz* berbasis soal *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD MIS Kesuma Elkaemde Namorambe?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *quiziz* berbasis soal *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD MIS Kesuma Elkaemde Namorambe?

1.5 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mencapai tujuan berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *quiziz* berbasis soal *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD MIS Kesuma Elkaemde Namorambe.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *quiziz* berbasis soal *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS kelas V SD MIS Kesuma Elkaemde Namorambe.

3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *quiziz* berbasis soal *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD MIS Kesuma Elkaemde Namorambe.

1.6 Manfaat penelitian

Berikut ini adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajarnya.
2. Bagi guru, membantu guru dalam memanfaatkan media *Quizizz* sebagai alat pembelajaran dan evaluasi berbasis teknologi serta mendorong guru untuk mengembangkan soal berbasis *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas strategi pembelajaran IPAS.
3. Bagi sekolah, media pembelajaran yang kreatif, seperti media *quizizz* dapat diimplementasikan disekolah-sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
4. Bagi peneliti, sebagai calon pendidik agar dapat terus mengembangkan dan meningkatkan strategi pembelajaran.