

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia saat ini memasuki era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri yang ditandai dengan luasnya teknologi informasi (Hapudin, 2020). Era revolusi industri Teknologi informasi menjadi sangat berkembang pesat di seluruh bidang salah satunya adalah bidang pendidikan (Usmaedi, 2021). Pendidikan sangat penting untuk ditempuh bagi setiap manusia. Karena dengan kita menempuh pendidikan maka akan semakin bertumbuh dan berkembang pada setiap individu untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, mendapat pengetahuan baru, memiliki kepribadian yang baik serta menjadi individu yang berkualitas melalui kegiatan pembelajaran. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).

Pembelajaran ini sangat mengutamakan keaktifan belajar dari siswa dan interaksi antara siswa dengan guru harus baik. Untuk melihat kemajuan belajar siswa dapat dilihat dari segi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Tidak hanya itu saja, faktor keberhasilan pembelajaran lainnya terdapat pada ketepatan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan dapat menggunakan media saat proses pembelajaran, karena dengan adanya media yang dipakai oleh guru dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk mau belajar (Salsabila et al., 2020).

Untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju tentunya media pembelajaran yang digunakan guru juga harus berbasis teknologi. Sehingga dapat tercipta media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan efisien (Syofyan & Ismail, 2018). Media pembelajaran berbasis teknologi ini sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa secara daring.

Seperti yang kita ketahui bahwa COVID 19 muncul pertama kali di Wuhan, China pada akhir tahun 2019. COVID 19 ini pertama kali tersebar di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020. Pada tanggal 16 Maret 2020 pemerintah mulai meliburkan sekolah-sekolah dan perguruan tinggi dari Sabang sampai Merauke selama 14 hari untuk memutus rantai penularan virus. Dengan bertambahnya korban COVID 19 di Indonesia, pemerintah masih meliburkan sekolah dan perguruan tinggi sampai waktu yang tidak ditentukan. Persebaran COVID 19 ini semakin bertambah, yang mana pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan belajar dari rumah untuk para siswa. Pihak sekolah harus mempunyai pembelajaran alternatif untuk siswa dengan menggunakan teknologi saat ini yaitu dengan pembelajaran online dimana pembelajaran ini diharuskan untuk memiliki *handphone*.

Selama masa pandemi COVID 19 di Indonesia memberikan banyak pengaruh terlebih lagi pada bidang pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya diterapkan dengan pembelajaran tatap muka berganti menjadi pembelajaran

jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh ini harus diterapkan di semua sekolah di seluruh dunia. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID 19 pada tanggal 24 Maret 2020, surat tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilakukan dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar dari rumah dapat difokuskan pada Pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi COVID 19 (Mujazi et al., 2021). Jadi, semua kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran seperti penyampaian materi, absensi, ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester dilakukan dengan melalui media internet.

Ketika pembelajaran jarak jauh dilaksanakan minat belajar siswa menjadi persoalan yang harus dibahas saat ini. Karena minat belajar siswa yang kurang akan mengganggu aktivitas belajar mengajar bagi guru. Pada saat pembelajaran jarak jauh, ketika guru memberikan tugas kepada siswa ternyata masih banyak nilai siswa yang dibawah ketuntasan minimum (KKM). Hal ini dapat dilihat dari tabel data rentang nilai siswa sebagai berikut.

Tabel 1.1 Data Rentang Nilai Siswa

No	Rentang nilai	Banyak Siswa
1	10 – 50	4 siswa
2	51 – 75	17 siswa
3	76 – 100	11 siswa

Sumber : SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi

Berdasarkan tabel data rentang nilai siswa di atas, guru mengatakan bahwa sejak dilakukannya PJJ membuat siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran. Tidak jarang juga ada siswa yang hanya absen saja, setelah itu mengabaikan tugas yang guru berikan. Pada saat guru mengadakan ulangan harian mata pelajaran IPA, ada beberapa siswa yang telat mengerjakan bahkan ada yang tidak mengerjakan. Setelah ulangan diperiksa oleh guru, ternyata masih banyak nilai siswa yang masih dibawah KKM. Maka dari itu, guru berperan sangat penting untuk menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil yang maksimal (Putri & Syofyan, 2019).

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek internal dan eksternal. Salah satu aspek internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah perhatian dalam belajar. Perhatian siswa dalam belajar hanya dapat bertahan beberapa saat. Jika menurut siswa pembelajaran itu bosan maka konsentrasi siswa akan hilang dan membuat minat belajar siswa turun. Sedangkan salah satu aspek eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain adalah dari sekolah dan keluarga. Salah satu contoh aspek eksternal dari keluarga yaitu adanya masalah perekonomian, hubungan antara keluarga tidak harmonis, dan kurangnya perhatian dari kedua orang tua.

Kemudian salah satu contoh aspek sekolah yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Kurangnya ilmu pengetahuan guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi membuat minat belajar siswa menurun, dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran konvensional. Maka dari itu, siswa masih kesulitan untuk mempelajari materi IPA. Dengan adanya pandemi COVID 19 seharusnya guru dapat mengubah model pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang lebih menarik siswa untuk belajar (Mujazi et al., 2020). Selama pembelajaran jarak jauh guru harus lebih *up to date* dalam segala perkembangan yang ada salah satunya adalah media pembelajaran. Jika guru masih menggunakan pembelajaran konvensional pada saat pembelajaran jarak jauh, siswa akan merasakan bosan dan tidak ada gairah untuk belajar.

Peran guru di era revolusi industri 4.0 ini sangat penting karena era ini harus mengubah *mindset* pendidik bahwa perubahan yang harus dilakukan itu bukan hanya sistem pengajarannya, tetapi yang lebih penting adalah mengubah pola pikir pada konsep pendidikan (Hapudin, 2022).

Suasana belajar dapat menyenangkan dan menumbuhkan rasa keingintahuan siswa untuk belajar apabila guru dapat menerapkan media pembelajaran yang interaktif saat proses pembelajaran. Karena media belajar yang digunakan guru dapat membuat siswa senang dalam belajar maka minat belajar siswa pun akan bertambah. Oleh sebab itu guru harus mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menimbulkan interaksi antar guru dan siswa salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Adanya permainan dalam pembelajaran membuat siswa menjadi merasa ingin tahu dan memiliki tantangan untuk menyelesaikan permainan tersebut (Yolanda & Meilana, 2021).

Media pembelajaran berbasis permainan yang tepat digunakan untuk pembelajaran IPA adalah media *quizizz*. Dengan menggunakan media *quizizz* dapat membantu memperlihatkan pembelajaran secara nyata atau konkret, sehingga siswa dengan mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru (Windasari & Sofyan, 2019). Hal ini dapat membuat minat belajar IPA siswa kelas V menjadi meningkat sehingga dapat disebut sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana yang baru bagi siswa dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan oleh guru di sekolah kepada siswa sekolah dasar.

Media *quizizz* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang terdiri dari kuis-kuis interaktif, sarana menyampaikan materi pelajaran, dan sebagai media evaluasi yang menyenangkan. Sehingga jika guru ingin memberikan tugas penilaian dapat dengan mudah menggunakan *quizizz*. Tugas yang diberikan juga dapat dikerjakan untuk pekerjaan rumah atau juga dapat dikerjakan langsung di saat pembelajaran tatap muka bersama

dengan siswa lainnya. Dengan adanya media pembelajaran *quizizz* siswa menjadi tidak bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru. Karena ada fitur-fitur yang sudah disediakan oleh *quizizz* seperti *background* yang dapat dipilih siswa, musik, ada gambar-gambar lucu setelah pertanyaan dan lainnya.

Setiap media pembelajaran tentu memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Salah satu kekurangan terbesar yang ada di media pembelajaran *quizizz* yaitu bergantung dengan jaringan internet, jika jaringan internet lemah maka *quizizz* tidak dapat berjalan dengan baik. Salah satu kelebihan media pembelajaran *quizizz* adalah soal dapat dibuat dengan waktu tertentu yang membuat siswa tidak memiliki kesempatan untuk bertanya dengan teman lainnya bahkan melihat buku catatan sekali pun. Media pembelajaran *quizizz* dapat digunakan melalui *smartphone*, tablet, komputer dan laptop. Jika guru tidak memiliki sarana tersebut maka guru tidak dapat menggunakan *quizizz*. Maka dari itu, sarana dan prasarana untuk menunjang media *quizizz* dalam proses pembelajaran harus terpenuhi dengan baik.

Dari permasalahan yang sudah diuraikan, sama halnya dengan permasalahan yang terjadi di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi. Minat belajar siswa menurun sejak diterapkan pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang diterapkan guru hanya menggunakan *whatsapp group*, dan menggunakan *google meeting*. Guru menggunakan *whatsapp group* untuk memberikan tugas kepada siswa, sedangkan *google meet* untuk menyampaikan materi pelajaran IPA yang berpatokan dengan buku pelajaran. Guru kelas V di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi masih kurang memiliki ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran berbentuk digital yang dapat menjadikan inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru hanya menggunakan *whatsapp group* dan *google meet*, membuat siswa bosan dalam pembelajaran dan minat belajar siswa menjadi menurun.

Media pembelajaran yang dilakukan guru masih secara konvensional, sehingga siswa tidak mendapatkan ruang untuk memaksimalkan minat belajarnya dalam memahami konsep IPA dengan baik (Syofyan & Halim, 2016). Untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan serta mendapatkan perhatian siswa sehingga menimbulkan minat terhadap pembelajaran IPA. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi Kota Jakarta Barat”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat belajar siswa saat pembelajaran daring
2. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang efektif dan interaktif
3. Pada saat pembelajaran jarak jauh guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional
4. Kurangnya ilmu pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi
5. Sarana dan prasarana yang kurang memadai

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini mengkaji minat belajar siswa pada pengaruh media pembelajaran *quizizz* sebagai variabel bebas dan minat belajar IPA siswa kelas V sebagai variabel terikat.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dituliskan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi Kota Jakarta Barat yang valid untuk mengetahui efek dari media pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Teoritis

Dalam segi teori hasil penelitian ini bertujuan untuk dapat mengembangkan inovasi baru yang berkaitan dengan Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi Kota Jakarta Barat.

1.6.2 Praktis

Dalam segi praktek, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak sekolah, guru dan peneliti

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadikan upaya dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi Kota Jakarta Barat dan juga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru untuk efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk menambah inovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi acuan dan referensi untuk peneliti di masa yang akan datang.