BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu alat yang digunakan dalam memajukan suatu bangsa, pendidikan juga faktor yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan dapat membentuk pribadi yang bertanggung jawab, cerdas dan kreatif. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pengertian pendidikan adalah sebuah usaha yang di lakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan ini berlanjut sepanjang hidup dan memastikan bahwa siswa sepenuhnya menyadari hubungan dan masalah sosial serta mengembangkan kompetensi yang sesuai. Pendidikan di kembangkan melalui pendekatan saintifik yang berarti pendidikan didasarkan pada suatu disiplin ilmu tertentu, seperti psikologi, sosiologi, ilmu politik, ekonomi, atau antropologi. Selain itu, sistem pendidikan merupakan upaya holistik yang terdiri dari beberapa unsur yang saling terkait secara fungsional untuk mencapai tujuan pendidikan (mentransformasi input menjadi output).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi saat ini semakin pesat yang dibuktikan dengan segala bentuk aktivitas manusia yang tidak lepas dengan IPTEK dan memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu peningkatan mutu pendidikan juga dituntut menyesuaikan dengan perkembangan teknologi ada. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengadakan berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan yang dapat menata pendidikan yang baik, terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran (Budiman, 2017).

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang baik dan efektif tidak hanya fokus pada penerapan model pembelajaran, tetapi rasa ketertarikan dan keinginan siswa untuk belajar menjadi komponen yang diperlukan dan diperhatikan sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan suasana lebih aktif . Oleh karena itu, hasil belajar akan optimal bila terdapat minat belajar yang baik dan belajar yang baik (Hidayatullathifh dan AA Sujadi,2017).

Perubahan status mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang digabungkan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk meningkatkan pengembangan kompetensi kritis bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa yang akan datang. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyamakan pembelajaran antara satu jenjang dengan jenjang berikutnya. Pelajaran IPA dan IPS yang semula dipisahkan pada

Kurikulum 2013, diubah pada prototipe kurikulum dengan menjadikan IPAS (Wijayanti, I & Ekantini, A, 2023).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat dinantikan kehadirannya karena memiliki peranan yang sangat penting salah satunya dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Menurut Fadlurrohman dan Dzaki,(2020) untuk menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik diperlukan pemilihan dan penggunaan serta penyesuaian media yang relevan dengan karakteristik materi yang dipelajari.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mencakup perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif dan lebih menyenangkan bagi peserta didik (Jalinus, 2016). Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, segala sesuatu yang berhubungan dengan dunia pendidikan kini sudah bertransformasi menjadi berbasis digital. Misalnya adanya berbagai jenis dan desain media pembelajaran yang dibuat oleh guru, misal dengan menggunakan media *Quizizz* dan *Kahoot*.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi media kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas yang memiliki beberapa alternatif pilihan jawaban, serta bisa menambah gambar kelatar belakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai yang diinginkan. Media *Quizizz*

memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan ketika dioperasikan (Suhartatik dan Thony, 2020).

Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan. Selain itu, *Quizizz* menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena aplikasi kuis *online Quizizz* digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat (Ramadhani, 2020).

Game Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang berlandaskan *game* memiliki kemampuan yang baik dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat menumbuhkan rangsangan visual dan verbal (Setiawan, 2019). *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis internet memiliki fitur berupa *game* kuis. *Kahoot* termasuk alat bantu dalam rangka menyampaikan materi pembelajaran yang interaktif dikarenakan dapat digunakan dalam kegiatan mengajar seperti latihan soal, pengayaan, serta *pretest* dan *posttest*. Aplikasi *kahoot* dapat diakses pada telepon genggam sehingga memudahkan siswa dan guru menggunakannya dalam kondisi apapun. Adapun penggunaan *kahoot* memiliki banyak fungsi diantaranya selain sebagai alat menyampaikan materi juga dijadikan sebagai alat untuk membantu interaksi social siswa di ruang kelas (Inggriyani et al, 2020).

Kahoot sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara *online* bukan hanya memiliki fitur kuis saja, namun didalamnya

terdapat *game*, diskusi dan juga survei. Adapun fitur *game* dan kuis dapat diterapkan secara dua versi yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan yang terdapat didalam layar *android* mereka. Dalam menjawab pertanyaan juga mendapatkan petunjuk untuk memilih jawaban dengan bantu gambar yang diberikan warna pada masing-masing gambar. Penerapan *game kahoot* juga mengharuskan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan teliti dan cepat. Karena akan berpengaruh atas peringkat mereka di skor akhir permainan.

Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menerapkan media berbasis *game online* telah terbukti sesuai dengan metode tradisional. Dengan keunggulan media pembelajaran *kahoot* terbukti dapat menumbuhkan keaktifan siswa dan suasana belajar yang menjadi menyenangkan. Bahkan penerapan *game* juga dapat menumbuhkan karakter peserta didik. Suasana lingkungan belajar yang menyenangkan akan menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa, serta motivasi belajar siswa. Sehingga pemilihan pembelajaran dengan metode *game* kuis terbukti akan lebih tercapai tujuan pembelajaran yang direncanakan dari pada dengan metode konvensional. (Irwan, Luthfi, and Waldi 2019).

Mengingat betapa pentingnya media pelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 10 Padang pada tanggal 09 September 2024, pada mata pelajaran IPAS guru masih monoton, Oleh karena itu, guru dituntut mampu menerapkan media-media pembelajaran yang sedemikian rupa sehingga siswa akan tertarik dan senang

Seperti diketahui, siswa pada sekolah menengah kejuruan merupakan generasi remaja, sehingga jika gurunya selalu monoton dalam mengajar maka akan membosankan. Banyak siswa yang masih asyik mengobrol dengan temannya ketika guru menjelaskan isi mata pelajaran. Maka diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil analisis kebutuhan tanggal 09 September 2024 di SMK Negeri 10 Padang mengungkapkan bahwa belum ada media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 10 Padang.

Table 1. Daftar nilai rata – rata ujian sumatif tengah semester (STS) ganjil Mata Pelajaran IPAS X NKN SMK Negeri 10 Padang Tahun Ajaran 2024/2025.

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata – rata Nilai Ujian Sumatif Tengah Semester (STS) Ganjil
1.	X NKN A	33	64,72
2.	X NKN B	33	66,42
Nilai Rata - rata			65,57

Sumber : Guru Mata Pelajaran IPAS Kelas X NKN SMK Negeri 10 Padang

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DAN KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS X NKN SMK NEGERI 10 PADANG”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas X NKN di SMK Negeri 10 Padang, maka identifikasi masalah yang dilakukan dalam penelitian adalah :

1. Hasil belajar siswa kelas X NKN SMK Negeri 10 Padang masih rendah yang disebabkan oleh ketidak seriusan siswa dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak kondusif dan tidak adanya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media Pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan siswa jenuh dan bosan dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS.
3. Guru belum menggunakan aplikasi *quizizz* dan *kahoot* dalam pelaksanaan ujian.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari penelitian ini dan keterbatasan peneliti dalam menguraikan masalah yang ada, maka peneliti membatasi penelitian pada penerapan media pembelajaran *quizizz* dan *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas X NKN SMK Negeri 10 Padang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka rumus penelitian ini adalah “ Bagaimana penerapan media pembelajaran *quizizz* dan *kahoot* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas X NKN SMK Negeri 10 Padang”.

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk melihat penerapan media pembelajaran *quizizz* dan *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas X NKN SMK Negeri 10 Padang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mempunyai dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Mampu memperkenalkan teori serta melaksanakan pembelajaran IPAS berdasarkan media pembelajaran IPAS, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *Quizizz* dan *Kahoot*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, melalui penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan siswa tentang cara belajar IPAS dalam upaya meningkatkan keaktifan prestasi siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi guru, memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan serta dapat membantu mengatasi masalah-masalah yang dihadapi pada pembelajaran terkait IPAS.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai acuan sekolah dalam menentukan kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS untuk meningkatkan prestasi belajar IPAS siswa.

- d. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dan pengetahuan terkait penerapan model pembelajaran IPAS.