

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, mampu, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Putriani, J. D., & Hudaidah, 2021).

Dalam islam pendidikan merupakan suatu hal yang utama, dengan pendidikan mampu mengubah pola pikir dan tingkah laku kearah yang lebih baik serta memiliki ilmu pengetahuan. Allah SWT akan meninggikan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat, sebagaimana firman Allah dalam surat *Al-Mujadillah* ayat 11 :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اذْشُرُوا فَاذْشُرُوا يَرَفَعِ
اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Yang artinya:“Wahai orang-orang yang beriman. Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan (Kemenag 2014:544).

Perkembangan teknologi informasi meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan, termasuk di bidang pendidikan dan dapat terlaksana dengan cepat, akurat, dan tepat. Terkait dengan manfaat tersebut, penggunaan Internet untuk pembelajaran jarak jauh memungkinkan siswa untuk memeriksa jadwal kelas, menyerahkan berkas tugas, memeriksa nilai, melakukan konsultasi, mengadakan diskusi, dan lain-lain kapan saja dan dimana saja, tanpa tidak perlu bertemu langsung dengan guru (Nuriadin and Harumike 2021:8).

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam hal penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh para guru di era digital ini adalah bagaimana memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Di antara banyaknya aplikasi yang tersedia, *Quizizz* muncul sebagai salah satu media

pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan mudah digunakan oleh guru dan siswa (Kampuno et al., 2024).

Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang menyediakan kuis dengan format yang menarik dan kompetitif. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis secara individu atau kelompok, sambil mendapatkan umpan balik langsung mengenai hasil mereka. Penggunaan aplikasi seperti *Quizizz* dalam pembelajaran telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah proses evaluasi (Aditiyawarman et al., 2022). Quizizz memungkinkan pengajar untuk merancang pertanyaan dalam beragam format (pilihan ganda, benar/salah, dsb.), mengatur durasi pengerjaan, dan mengawasi hasil secara real-time. Berdasarkan Rahmawati, F (2022), Quizizz merupakan platform pembelajaran yang berbasis kuis interaktif dan mendukung pembelajaran secara daring maupun luring. Aplikasi ini dibuat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memanfaatkan elemen gamifikasi seperti papan peringkat, avatar, serta musik latar yang menyenangkan, sehingga menghasilkan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak membosankan.

Sebagaimana dijelaskan oleh Bansal, A., & Kumar (2021), Quizizz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran yang memadukan elemen gamifikasi, seperti sistem peringkat, penghargaan poin, dan umpan balik instan, sehingga mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Fitur-fitur ini menjadikan Quizizz efektif dalam membangun keterlibatan peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar mereka, baik dalam pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka. Dalam implementasinya di kelas, Quizizz berfungsi sebagai alat evaluatif yang bersifat formatif. Guru dapat menggunakannya untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi, mengidentifikasi kesalahan konsep, serta memberikan penguatan secara langsung. Menurut Setyawan (2022) penggunaan Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa merasa tertantang namun tidak terbebani, sehingga dapat mengurangi kecemasan akademik dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan dukungan akses yang fleksibel melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, maupun ponsel pintar, Quizizz dinilai selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan teknologi, kemandirian belajar, serta kolaborasi. Oleh karena itu, integrasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran secara menyeluruh.

Di samping itu, Quizizz juga memberikan respons instan kepada siswa setelah mereka menjawab soal, yang membantu mereka memahami kesalahan serta belajar secara mandiri.

Guru juga dapat mengamati data analisis hasil kuis untuk menilai pencapaian pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran abad 21, Quizizz sangat penting karena mendorong partisipasi aktif, literasi digital, serta pengembangan kompetensi kognitif dan sosial siswa. Platform ini dapat dimanfaatkan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari SD sampai universitas

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar merupakan salah satu bidang studi yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, di SD Negeri 52 Kota Bengkulu, khususnya pada kelas V berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti kepada guru di SD Negeri 52 Kota Bengkulu metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan belum memanfaatkan media digital secara maksimal, walaupun sudah ada infocus tapi belum maksimal digunakan, padahal di zaman sekarang banyak metode ataupun media yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan efektif. Seperti aplikasi *Quizizz* aplikasi ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif melalui kuis online yang dapat diakses siswa secara langsung dari perangkat mereka.

Aplikasi *Quizizz* memungkinkan siswa untuk belajar secara menyenangkan dan kompetitif melalui permainan kuis

yang berbasis waktu dan poin, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan feedback langsung kepada siswa sehingga mereka dapat mengetahui hasil dan pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan aplikasi ini berpotensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman mereka terhadap materi IPAS.

Melihat potensi besar dari penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 52 Kota Bengkulu. Dengan belum adanya implementasi media ini di sekolah tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh aplikasi *Quizizz* dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Ainaya Hanum Lutfia yang berjudul “Pengaruh penggunaan *Quizizz* Pada Pembelajaran Daring Tematik Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V Sd Negeri Kalibogor”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa untuk mengetahui pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*

digunakan uji-t memiliki nilai thitung > ttabel atau sebesar (5,84102 > 2,1110), sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima artinya Quizizz berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik kelas V SD Negeri Kalibogor. Maka peneliti juga tertarik untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa, Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD N 52 Kota Bengkulu. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas aplikasi *Quizizz* sebagai alat bantu pembelajaran, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapati identifikasi masalah, yaitu:

1. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD N 52 Kota Bengkulu.
2. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS masih belum banyak diterapkan dan diteliti efektivitasnya di SD Negeri 52 Kota Bengkulu.
3. Belum diketahui apakah penggunaan aplikasi *quizizz* berpengaruh terhadap paham siswa dalam mata pelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak terlalu meluas, maka permasalahannya dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa kelas VB pada mata pelajaran IPAS di SD N 52 Kota Bengkulu.
2. Pemahaman siswa diukur berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS pada materi Cara tubuh mencerna makanan & Mengenal bumi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD N 52 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD N 52 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian atau referensi sehingga dapat menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran.

2. Praktis

Bagi diri sendiri, dengan penelitian ini peneliti dapat menerapkan secara langsung bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap pemahaman siswa dalam belajar. Penulis juga mengharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi, pengetahuan yang dapat menambah wawasan bagi pendidik.

3. Bagi siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu diharapkan dengan digunakannya pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* siswa mampu berperan aktif dalam pembelajaran dan lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.