

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terlihat jelas saat ini dan memiliki pengaruh pada kehidupan manusia. Teknologi dalam pendidikan memiliki pengaruh positif yang nyata terhadap pembelajaran karena memungkinkan siswa untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan dengan lebih cepat dari berbagai sumber. Teknologi dapat meningkatkan kreativitas, inovasi, dan tentu saja, kenikmatan proses pengajaran dan pembelajaran. Mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab XI, Pasal 40, ayat 2, menyatakan:

Merupakan tanggung jawab pendidik dan staf pengajar untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang bermakna, menghibur, kreatif, dinamis, dan dialogis. Penggunaan media dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan ini untuk membuat pembelajaran menyenangkan (Nasution et al., 2024: 149).

Salah satu aspek pengajaran yang paling diperhatikan di lembaga pendidikan dasar, menengah pertama, menengah atas, dan perguruan tinggi adalah proses pengajaran dan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tertentu, pengajaran dan pembelajaran adalah proses yang melibatkan sejumlah tindakan oleh pengajar dan siswa berdasarkan hubungan timbal balik yang terjadi dalam konteks pendidikan. Prasyarat utama untuk kemajuan pengajaran dan pembelajaran yang berkelanjutan adalah interaksi atau interaksi timbal balik antara pengajar dan siswa. Terdapat kebutuhan mendesak akan

penemuan-penemuan baru di bidang pendidikan, khususnya dalam penggunaan teknologi, karena penemuan-penemuan ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Materi pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi komputer sebagai alat merupakan salah satu penemuan terbaru yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Teknologi informasi dan komputer telah meningkatkan standar pendidikan. dapat ditingkatkan, sehingga memudahkan anak-anak untuk belajar. Kelas multimedia interaktif adalah salah satu contoh materi pembelajaran inovatif. Panduan, latihan dan praktik, permainan, simulasi, dan hibrida adalah beberapa jenis kursus multimedia (Utama et al., 2024: 18-24).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, nilai-nilai siswa ditentukan melalui percakapan antara pendidik dan siswa. Pencapaian keterampilan belajar siswa menunjukkan efektivitas proses pembelajaran. Baik proses pembelajaran maupun hasilnya termasuk dalam keterampilan belajar siswa. Ketika semua, atau setidaknya sebagian besar, siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran pada tingkat fisik, mental, dan sosial sambil menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi, keinginan yang kuat untuk belajar, dan kepercayaan diri, pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas tinggi (Yulan, 2022: 8).

Guru harus mempertimbangkan sejumlah langkah saat melakukan kegiatan evaluasi. Membuat rencana penilaian adalah tahap awal, diikuti dengan pengumpulan data siswa. Instruktur kemudian mengkonfirmasi informasi yang dikumpulkan dari siswa. Data yang telah divalidasi kemudian diproses dan diperiksa oleh instruktur. Terakhir, instruktur memantau temuan evaluasi. Tujuan, silabus, kompetensi inti, dan kompetensi dasar dari materi pelajaran yang

diajarkan juga harus diperhatikan oleh guru ketika melakukan evaluasi hasil belajar. Evaluasi tersebut juga harus sejalan dengan persyaratan kurikulum 2013, yang menyerukan dimasukkannya tiga komponen penilaian: afektif, psikomotor, dan kognitif(Arikunto, 2021: 98).

Penggunaan teknologi berkembang pesat di era modern. Meningkatnya jumlah orang yang menggunakan internet, dari kelas atas hingga kelas bawah, adalah bukti dari hal ini. Diharapkan bahwa penggunaan internet ini akan membantu individu menyelesaikan tugas. Kemajuan teknologi informasi dapat meningkatkan produktivitas dan memungkinkan untuk menyelesaikan berbagai tugas termasuk yang berkaitan dengan pendidikan dengan cepat, tepat, dan benar. Sejalan dengan keunggulan ini, siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan internet untuk membaca jadwal, mengumpulkan tugas, melihat nilai, berkonsultasi, dan bahkan berpartisipasi dalam percakapan. Dengan cara ini, mereka dapat berpartisipasi kapan saja dan dari lokasi mana pun tanpa harus bertemu langsung dengan instruktur.

Quizizz adalah alat pembelajaran berbasis tes online. Meskipun Quizizz dapat digunakan sebagai alat bantu belajar, sebagian besar pengguna hanya menggunakannya sebagai permainan. Aplikasi ini menyediakan berbagai sumber belajar formal, termasuk tes, evaluasi harian, kuesioner, ujian semester, antara lain(Salsabila, U. H., & Difany, 2020: 163).

Karena Quizizz dapat diunduh dari Play Store atau App Store dan dilihat langsung melalui browser, hal ini sangat menarik. Karena pertanyaan di Quizizz bersifat acak, siswa memiliki keuntungan karena tidak dapat mencontek satu sama lain. Menurut penelitian, Quizizz adalah alat penilaian berbasis e-learning yang sangat baik untuk

evaluasi cepat dan memberikan temuan instan kepada guru sehingga mereka dapat menerapkan program remedial atau pengayaan bagi siswa sehingga mereka dapat melanjutkan ke keterampilan inti berikutnya(Zamidar, 2022: 21).

Guru dan siswa terhubung dalam proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan internet, seperti platform pembelajaran Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran daring yang menyerupai permainan. Sumber daya pembelajaran Quizizz dapat digunakan untuk pendidikan daring. Pengalaman belajar yang ditawarkan fitur-fitur Quizizz mungkin menguntungkan siswa. Selain itu, sistem pembelajaran Quizizz dapat membantu guru membuat sumber daya dan pertanyaan pembelajaran daring.

Selain itu, platform pembelajaran Quizizz memudahkan guru untuk memberikan pertanyaan instruksional, memungkinkan siswa untuk mengerjakan pertanyaan hanya pada hari-hari tertentu dan menghindari penumpukan tugas selama proses pembelajaran. Diharapkan bahwa penggunaan sumber daya pembelajaran Quizizz akan meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar selain menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien(Fadhillah, 2023: 122).

Karena menentukan tingkat pencapaian kompetensi siswa, yang meliputi pengetahuan, sikap, dan kemampuan, evaluasi pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Ketika penilaian dilakukan dengan benar, penilaian tersebut akan memberikan gambaran yang jelas kepada instruktur tentang seberapa baik proses pembelajaran berjalan dan memberi mereka dasar untuk pengembangan di masa depan.

Penggunaan teknologi digital telah menggantikan pendekatan tradisional dalam penerapan penilaian pembelajaran seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu alat populer untuk menilai pembelajaran siswa adalah Quizizz, alat pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pendidik untuk menyajikan pertanyaan penilaian dengan cara yang menarik dan interaktif.

Quizizz diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan menawarkan suasana evaluasi yang menyenangkan dan bebas stres dengan fitur-fitur seperti umpan balik cepat, peringkat, dan gambar yang menarik.

Salah satu dari banyak keuntungan menggunakan aplikasi Quizizz untuk penilaian pembelajaran adalah memfasilitasi kompilasi, implementasi, dan analisis temuan evaluasi secara otomatis oleh instruktur. Selain itu, karena penilaian diberikan dalam format permainan, siswa dapat mengerjakan pertanyaan dengan lebih semangat. Namun, masih ada sejumlah kendala dalam implementasinya, termasuk infrastruktur dan fasilitas yang tidak memadai, keterbatasan jaringan internet, perbedaan kemampuan teknologi siswa, dan kemungkinan siswa akan teralih oleh komponen permainan dan kehilangan fokus pada materi pelajaran.

Deskripsi ini menunjukkan bahwa studi lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi Quizizz untuk evaluasi pembelajaran siswa diperlukan. Diharapkan studi ini akan memberikan gambaran umum tentang efektivitas Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran, terutama dalam hal memantau hasil belajar siswa, dan menunjukkan tantangan implementasi. Temuan studi ini dapat membantu pendidik dan lembaga pendidikan untuk memanfaatkan aplikasi Quizizz sebaik mungkin sebagai alat penilaian pembelajaran yang efisien dan spesifik

untuk siswa. Mempelajari matematika merupakan komponen penting dari ilmu pengetahuan. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu fungsinya adalah sebagai sarana penyampaian informasi. Pengetahuan ini dikomunikasikan menggunakan bahasa matematika, yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan metodis serta merangsang kreativitas. Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari menjadikannya tak tergantikan. Sebaiknya aritmatika mulai diajarkan kepada siswa sejak usia dini (Yanti & Fauzan, 2021: 63).

Matematika di sekolah dasar terkadang dianggap sebagai mata pelajaran yang menantang dan membosankan, yang menurunkan motivasi dan minat siswa. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, guru harus menerapkan strategi pengajaran yang lebih kreatif, dinamis, dan menarik. Penggunaan permainan edukatif adalah salah satu pendekatan baru dalam pengajaran yang menyenangkan dan berhasil dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan pemecahan masalah siswa (Safitri, 2025: 31).

Di sekolah, matematika merupakan mata pelajaran penting. Hal ini sejalan dengan Pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menetapkan bahwa seluruh siswa sekolah dasar dan menengah wajib mengambil mata pelajaran matematika. Berhitung dan matematika tidaklah sama dengan matematika. Agar siswa dapat berprestasi secara akademis dan melanjutkan pendidikan, mereka harus memiliki pemahaman dasar tentang matematika. Matematika telah digunakan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan membantu dalam pemecahan masalah sejak siswa memasuki sekolah dasar.

Karena matematika membentuk dasar dan memajukan disiplin ilmu lainnya, maka matematika sangat penting bagi pendidikan. Bersama dengan logika, bahasa, dan statistik, matematika merupakan alat untuk berpikir. Dengan demikian, berdasarkan perspektif sejumlah ahli yang disebutkan di atas, dapat dikatakan bahwa matematika merupakan topik penting karena berhubungan dengan kemampuan berpikir manusia selain logika, bahasa, dan statistik, serta kemampuan untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Maulana, M., 2023: 100).

Ditemukan bahwa guru matematika telah mulai menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran berdasarkan observasi awal di sekolah dasar. Untuk meningkatkan keinginan dan minat siswa dalam belajar, Quizizz digunakan dalam penilaian harian dan akhir. Siswa dapat mengerjakan soal secara langsung dan langsung mendapatkan hasil penilaian dengan menggunakan program ini di komputer atau perangkat seluler yang terhubung ke internet.

Pada kenyataannya, telah ditemukan bahwa penggunaan Quizizz untuk menilai hasil pembelajaran matematika menghasilkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis. Karena aplikasi Quizizz yang menarik, fitur permainan, serta sistem penilaian dan peringkatnya, siswa tampak antusias untuk berpartisipasi dalam penilaian. Selain itu, alat rekapitulasi skor yang cepat dan akurat pada aplikasi Quizizz memudahkan guru untuk mengukur dan menganalisis hasil belajar siswa.

Namun demikian, hasil observasi awal juga menunjukkan adanya beberapa kendala dalam penerapan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kendala teknis menjadi permasalahan yang paling sering ditemui, seperti keterbatasan

jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan jumlah perangkat yang dimiliki siswa, serta gangguan teknis pada saat siswa mengakses aplikasi. Kondisi ini menyebabkan proses evaluasi tidak berjalan secara optimal dan memerlukan waktu tambahan.

Selain kendala teknis, kendala lain yang ditemukan adalah perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Sebagian siswa masih memerlukan pendampingan dalam mengoperasikan perangkat dan memahami cara menjawab soal melalui aplikasi Quizizz. Guru juga menghadapi kendala dalam menyesuaikan tingkat kesulitan soal matematika dengan kemampuan siswa sekolah dasar agar tetap sesuai dengan tujuan evaluasi pembelajaran. Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran matematika perlu didukung dengan sarana prasarana yang memadai serta penampungan yang optimal agar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat ditentukan hal-hal berikut:

1. Bagaimana Penerapan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran matematika di kelas IV C SDN 20 Kota Bengkulu?
2. Apakah kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika di Kelas IV C SDN 20 Kota Bengkulu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika di Kelas IV C SDN 20 Kota Bengkulu.
2. Untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam penerapan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran matematika di Kelas IV C SDN 20 Kota Bengkulu.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru, memberikan tambahan wawasan bagi guru untuk dapat menggunakan aplikasi quizizz sebagai sarana belajar yang menyenangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan dapat meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, dan kondisi siswa di SDN 20 kota Bengkulu.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini merupakan penerapan ilmu yang didapatkan selama mengikuti pendidikan di UIN Fatmawati soekarno Bengkulu.

E. Definisi Istilah

1. **Penerapan**, proses atau tindakan mengimplementasikan suatu metode, teknik, atau alat dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika.
2. **Aplikasi quizizz**, sebuah platform pembelajaran digital yang menyediakan kuis interaktif dan permainan edukatif berbasis

daring untuk menguji pengetahuan siswa secara menyenangkan dan mudah di akses.

3. **Mata pelajaran matematika**, salah satu bidang studi yang mempelajari konsep-konsep, logika, dan operasi numerik untuk mengembangkan kemampuan berhitung, berfikir kritis, dan pemecahan masalah.

