

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Kemajuan suatu negara dapat diukur dari keberhasilan perkembangan pendidikannya. Perkembangan pendidikan yang terus berubah mengikuti perubahan zaman menyebabkan masa pendidikan menjadi modern. Masa pendidikan modern yang dimaksud adalah seperti pada masa sekarang ini dituntut proses pembelajaran akan lebih baik supaya berbasis teknologi.

Istilah teknologi menurut Sumantri (2018: 143) adalah metode bersistem untuk merancang, menggunakan dan menilai dari keseluruhan kegiatan proses pembelajaran serta memperhatikan baik pada sumber teknis ataupun manusia serta interaksi diantara keduanya, sehingga memperoleh pendidikan yang lebih efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah suatu metode yang dipersiapkan secara sistematis untuk memperoleh pendidikan yang lebih efektif.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan mempermudah guru dalam proses pembelajaran, karena, akan lebih efektif, efisien, dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Istilah pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 1 mengenai sistem pendidikan nasional yang mengungkapkan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha secara sadar dan dirancang guna mewujudkan suasana belajar dan atau proses pembelajaran supaya peserta didik dengan aktif mampu mengembangkan kemampuan/potensi yang ada dalam dirinya guna mempunyai kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, intelektual, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan faktor yang menjadi penentu kemajuan dan keberhasilan suatu negara atau bangsa. Pendidikan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga mampu menghadapi era perubahan yang terjadi.

Mencapai keberhasilan dalam pendidikan banyak cara yang dapat dilakukan, oleh karena itu secara terus menerus dilakukan perbaikan kualitas pendidikan. Saat ini pendidikan dituntut berbasiskan teknologi. Guru tidak hanya harus mampu menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun,

guru juga harus mempunyai kemampuan yang lebih dalam mengajar agar pembelajaran terlihat lebih bervariasi dan tetap menyenangkan.

Namun, pada fakta yang ditemukan dilapangan berbeda dengan yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas Ibu Dina di kelas III Al Hayyu SD Muhammadiyah 8 Surabaya pada 12 Maret 2020, hasil belajar matematika banyak yang masih dibawah KKM. Sedangkan, nilai minimal yang harus didapatkan adalah 75. Dari 25 peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM hanya 7 atau dalam persennya 28% peserta didik, sedangkan untuk sisanya belum mencapai KKM.

Proses pembelajaran yang terlalu monoton, banyak tugas-tugas yang harus diselesaikan dan kurang menarik, sehingga peserta didik yang merasa bosan, tidak memperhatikan, dan ada pula yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik beranggapan bahwa matematika pelajaran yang membosankan, sulit diselesaikan. Guru juga kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, padahal era saat ini sangat bagus dan lebih baik apabila menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, untuk mengatasi hal tersebut peneliti berniat untuk membuat proses pembelajaran yang menarik. Menerapkan pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan teknologi namun tetap menarik dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menerapkan aplikasi kuis online quizizz dalam pembelajaran, quizizz sangat menarik karena terdapat musik, meme yang lucu pada setiap pertanyaan sehingga pembelajaran tampak lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.

Hal tersebut dapat diperkuat berdasarkan pada penelitian sebelumnya, dari Lasia Agustina & Indra Martha Rusmana. (2019), yang mengangkat judul “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz”. Berdasarkan penelitian tersebut, didapat hasil bahwa penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang

kuat untuk belajar. serta, digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Aplikasi Kuis Online Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Era Pandemi Covid”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut ini:

1. Hasil belajar matematika peserta didik masih banyak yang dibawah KKM.
2. Proses pembelajaran kurang menarik dan monoton sehingga tampak membosankan.
3. Kurangnya memanfaatkan teknologi untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

### **C. Batasan Masalah**

Peneliti melakukan batasan agar pembahasannya tidak melebar kemana-mana, dikarenakan tenaga, waktu, dan kemampuan yang dimiliki peneliti, maka penelitian ini hanya dibatasi sebagai berikut ini:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III Al Hayyu SD Muhammadiyah 8 Surabaya
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini materi perkalian awal yakni menghafal perkalian saja.
3. Media bantu yang digunakan peneliti menggunakan aplikasi kuis online Quizizz.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah tersebut, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut ini:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika di kelas III setelah menerapkan aplikasi kuis online quizizz?
2. Bagaimana respon peserta didik setelah menerapkan aplikasi kuis online quizizz?
3. Bagaimana proses penerapan aplikasi kuis online quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di era pandemi covid?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika di kelas III setelah menerapkan aplikasi kuis online quizizz.
2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik setelah menerapkan aplikasi kuis online quizizz.
3. Untuk mendeskripsikan proses penerapan aplikasi kuis online quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III di era pandemi covid.

#### **F. Indikator Keberhasilan**

Peneliti menetapkan indikator keberhasilan tindakan yang dilaksanakan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Peserta didik dikatakan berhasil/tuntas pada hasil belajar matematika apabila telah mencapai nilai KKM yang telah ditentukan  $\geq 75$  dan ketuntasan belajar klasikal tercapai  $\geq 70\%$ , maka dapat dikatakan tindakan berhasil.
2. Dapat dikatakan respon positif dari peserta didik apabila  $> 70\%$  peserta memberikan respon positif terhadap pembelajaran.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

2. Bagi Guru

Dapat menjadi masukan bagi guru untuk menerapkan dalam pembelajaran dan memanfaatkan media yang ada guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran ataupun pendidik sehingga tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan juga pengalaman bagi peneliti sehingga dikemudian hari ketika menjadi guru dapat menerapkan pembelajaran semenarik mungkin agar pembelajaran bermakna.

