BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembanganteknologi dan informasi yang semakin modern, untukmengikutipembelajaranberbasis digital yang mendorongterciptanyapemanfaatan mediapembelajaranyang menarikdibutuhkan media berbasis digital dalamupayameningkatkanhasilbelajarsiswa (Irwan, dkk.,2019). Media pembelajaran diperlukan guru menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah perantara yang difungsikan oleh pengirim sebagai penyalur untuk mengirim pesan kepada penerima, sehingga bisa mengundang perhatian, pikiran, perasaan, dan keinginan yang sama sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, dkk.,2010).

Salah satu media pembelajaran yang efisien menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui *games* yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*curiousity*) (Irwan, dkk.,2019). *Games* atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman, dkk.,2010).

Banyak media yang bisa diterapkan oleh guru, salah satu media pembelajaran berbasis *game* yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah

diajarkan adalah media pembelajaran berbasis *game edukasi Quizziz*. *Quizziz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariatif untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa.

Keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Merupakan kepuasan tersendiri jika guru dapat memberikan atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan waktu yang sedikit serta media yang sederhana dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Kegiatan pembelajaran memerlukan motivasi belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dinuktikan dengan pemahaman konsep, penguasaan materi dan saat dilakukannya evaluasi pada akhir pembelajaran menunjukkan hasil belajar yang sangat signifikan.

Salah satu mata pelajaran yang digunakan pada Implementasi Kurikulum Merdeka yaitu IPAS. IPAS ini menggabungkan kajian sosial atau IPS dan topik ilmiah atau IPA. Menurut Sujana, pengajaran sains di Sekolah Dasar (SD) khususnya haruslah menitikberatkan pada pemberian pengetahuan langsung kepada anak-anak untuk membantu mereka membangun keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengekplorasi dan memahami lingkungan secara

ilmiah. Hal ini karena IPA sangat penting untuk menjawab banyak tuntutan manusia dalam kehidupan sehari-hari (Handayani et al., 2019).

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS peserta didik dituntun untuk mampu berfikir kritis dan analitis, dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif untuk meningkatkan potensi pengetahuan dan kemampuan peserta didik (Pratiwi1 et al., 2024). Berdasarkan tujuan tersebut guru dituntun untuk dapat mengakomodasi keberagaman kemampuan setiap peserta didik agar dapat mudah dipahami oleh seluruh peserta didik dengan baik. Materi fotosintesis, sebagai salah satu materi penting dalam pelajaran IPAS Kelas IV, hal ini serigkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa. Konsep-konsep abstrak yang terkandung di dalamnya, seperti klorofil, cahaya matahari, dan pembentukan glukosa, memerlukan pemahaman yang mendalam.

Pada hasil evaluasi terutama muatan pembelajaran IPAS, dari 23 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (nilai 70) hanya 13 siswa sedangkan 10 siswa belum mencapai KKM. Agar meningkatkan hasil belajar siswa maka dapat melalui penerapan media pembelajaran daring yang menarik dan mudah di akses *smartphone* dan perangkat digital lainnya.

Untuk meningkakatkan hasil belajar siswa, penting bagi mereka untuk memahami hakikat pembelajaran, kualitas materi pelajaran, dan hal-hal yang dipelajari. Fakta, prinsip, konsep, hukum, dan teori fotosintesis menjadi fokus pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Serta bagaimana penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari (Sutika, 2010).

Menurut Nugroho (2017), pendekatan eksperimental dalam belajar mengajar melibatkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses eksperimen dan secara langsung mendemonstrasikan hasilnya. Dimana dengan melakukan eksperimen siswa akan menambah pengetahuan mereka secara langsung yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan, sebagian siswa mudah menguasai konsep materi namun lemah dalam hasil belajar terutama sains didalam kelas. Hal ini disebabkan siswa cenderung menggambarkan gagasan abstrak pada awal pembelajaran IPAS karena latihan praktik dilakukan menjelang akhir kelas dibandingkan awal pembelajaran. Siswa seringkali merasa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran selanjutnya.

Oleh karena itu, guru perlu melakukan tindakan agar hasil belajar siswa kelas IV UPT SDN 70 Gresik terhadap mata pelajaran IPAS mengalami peningkatan. Salah satu strategi yang diterapkan adalah dengan membangun motivasi belajar untuk siswa agar siswa mampu mengerjakan soal IPAS dengan baik. Di samping membangun motivasi belajar untuk siswa, siswa juga diberikan latihan-latihan soal yang di desain secara menarik sehingga pada saat siswa mengerjakan tidak menimbulkan kebosanan atau ketidak fahaman dalam mengerjakan soal tersebut.

Gagasan ini sesuai dengan pernyataan Sirhan (2007) bahwa pembelajaran IPAS umum banyak memasukkan teori dan praktik. Ketidakmampuan siswa dalam memahami ide-ide abstrak akan berdampak pada ide-ide lainnya. Hal ini disebabkan jika konsep-konsep dasar tidak sepenuhnya

dipahami oleh siswa, maka siswa akan kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran selanjutnya.

Selain itu, siswa kelas IV masih memiliki keterbatasan kemampuan proses sains. Hal ini terlihat pada saat kegiatan praktikum, masih banyak siswa yang kesulitan dalam melakukan observasi saat praktikum, menyampaikan hasil observasinya, dan menghubungkan data praktikum dengan konsep yang sudah ada sebelumnya. Oleh karena itu setelah mengetahui karakteristik siswa kelas IV peneliti bersama guru kelas merancang pembelajaran dengan metode kuis melalui aplikasi *Quizizz.*

Brown (1994) mengatakan pembelajaran sering dianggap sebagai terjemahan dari istilah "*instructional*" adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dijelaskan oleh Gagne dan Briggs dalam Brown, sebagai upaya orang yang tujuannya membantu orang belajar. Oleh karena itu ada lima asumsi yang mendukung pembelajaran, yaitu (1) pembelajaran mesti direncanakan agar memperlancar belajar peserta didik, (2) baik fase pendek maupun fase jangka panjang dimasukkan dalam rancangan pembelajaran, (3) perencanaan pembelajaran hendaknya tidak asal-asalan dan tidak semata-mata menyediakan lingkungan asuh saja, (4) usaha pembelajaran mesti dirancang dengan ancaman system, dan (5) pembelajaran harus dikembangkan berdasarkan pengetahuan tentang bagaimana orang itu belajar.

Pada bagian lain, Uno (2007) menyatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta belajar dengan

pengajar/instruktur dan atau sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Di sini terlihat bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga menjadi perubahan perilaku kea rah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh atau sebagian besar potensi diri siswa dan kebermaknaannya bagi diri dan kehidupannya saat ini dan masa yang akan datang.

Lebih lanjut Gagne dan Briggs dalam Brown (1994) menjelaskan bahwa ada beberapa ciri pembelajaran, yaitu (1) menarik perhatian agar peserta didik siap menerima pelajaran, (2) memberitahukan tujuan pelajaran, (3) merangsang timbulnya ingatan atas ajaran sebelumnya, (4) presentasi bahan ajaran dan alat bantu belajar, (5) memberikan bimbingan belajar, (6) membangkitkan timbulnya unjuk kerja dalam belajar, (7) memberikan umpan balik, (8) menilai unjuk kerja, dan (9) memperkuat retensi dan transfer belajar.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegaiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena paksaan atau sekadar seremonial. Seorang siswa yang memiliki inteligensia cukup tinggi, *mentak* (boleh jadi) gagal karena kekurangan motivasi. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat. Jadi tugas guru bagaimana mendorong siswa agar pada dirinya tumbuh motivasi.

Persoalan motivasi ini, dapat juga diartikan dengan persoalan minat. Minat diartikan sebagai sebuah kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Menurut Bernard, minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Oleh karena itu yang penting bagaimana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan game *Quizizz* diharapkan agar siswa akan lebih aktif serta menjadikan siswa mampu berpikir kritis, logis, dan rasional sehingga kemampuan dalam mengerjakan latihan-latihan soal IPAS akan meningkat. Melihat fakta-fakta dan permasalahan yang ada maka peneliti memfokuskan permasalahan penelitian pada penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil peningkatan motivasi dan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV UPT SDN 70 Gresik Tahun Pelajaran 2024 – 2025.

Rumusan Masalah

Berdasarkanlatarbelakang di atasmakapenulismerumuskanmasalahsebagaiberikut:

1. Bagaimanapenggunaan media *Quizizz*untukmeningkatkanmotivasi dan hasilbelajar IPAS pada siswakelas IV UPT SDN 70 Gresik?
2. Bagaimanamotivasikelas IV dalammengikutipembelajaranmenggunakan media *Quizizz* untukmeningkatkanmotivasi dan hasilbelajar IPAS di UPT SDN 70 Gresik?
3. Bagaimanahasilbelajar yangdiperolehsiswakelas IV dalammengikutipembelajaranmenggunakan media *Quizizz* untukmeningkatkanmotivasi dan hasilbelajarIPAS di UPT SDN 70 Gresik?

Tujuan Penelitian

1. Untukmendeskripsikanpenggunaan media *Quizizz* untukmeningkatkanmotivasi dan hasilbelajar IPAS pada siswakelas IV UPT SDN 70 Gresik.
2. Untukmendeskripsikanmotivasikelas IV dalammengikutipembelajaranmenggunakan media *Quizizz* untukmeningkatkanmotivasi dan hasilbelajar IPAS di UPT SDN 70 Gresik.
3. Untukmendeskripsikanhasilbelajar yang diperolehsiswakelas IV dalammengikutipembelajaranmenggunakan media *Quizizz*

untukmeningkatkanmotivasi dan hasilbelajarIPAS di UPT SDN 70 Gresik.

Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

   Dapatmenambahpengetahuanbarutentangcarapembelajaranmenggunakan*Quizizz* yang menjadikanpembelajaran Bahasa Inggrislebihmenarik dan menyenangkansekaligusmemberikanpengalamanbagisiswadalammengerjakanlatihan-latihansoalbahasainggrissehinggadapatmeningkatkanhasilbelajarsiswa.

2. Bagi Guru

   Dapatdijadikanpertimbangandalammemilih model pembelajaranmenggunakan*Quizizz* yang memberikansiswalatihansoalsehinggadapatmeningkatkanhasilbelajarsiswa.

3. Bagi Sekolah

   Sebagaibahaninformasi dan masukanbagipihaksekolahmaupun guru tentang model pembelajaranmenggunakan*Quizizz* terhadapmotivasi dan hasilbelajarsiswa.

4. Bagi Peneliti

Untukmendapatkanpengalamandalampenulisankaryailmiah, khususnya yang berkaitandengan model pembelajaranmenggunakan*Quiziz*terhadapmotivasi dan hasilbelajarsiswa.

Batasan Masalah

1. Penggunaan model pembelajaranmenggunakan*Quizizz*inihanyadilakukan di kelasIV UPT SDN 70 Gresik saatpembelajaranberlangsung.
2. Penggunaan model pembelajaranmenggunakan*Quizizz* hanyadigunakan pada pembelajaran IPAS di kelas IV UPT SDN 70 Gresik.

DefinisiOperasional

1. *Quizizz*

   Quizizz merupakanaplikasipendidikan yang berbasis*game* yang bisadimanfaatkansebagai media evaluasipembelajaran. Pada penelitianini, metodepembelajaran*Quizizz* yang digunakansepert*challenge game*dengancarababakpenyisihansehinggaketika*game*sudahberhentiakanm emperolehnilaimelaluirangking.

2. Motivasi

   Motivasidapat juga dikatakanserangkaianusahauntukmenyediakankondisi-kondisitertentu, sehinggaseseorangmau dan inginmelakukansesuatu, dan bilaiatidaksuka, makaakanberusahauntukmeniadakanataumengelakkanperasaantidaksukaitu. Jadi motivasiitudapatdirangsang oleh

faktordariluartetapimotivasiituadalahtumbuh di dalamdiriseseorang. Dalam kegiatanbelajar, motivasidapatdikatakansebagaikeseluruhandayapenggerak di dalamdirisiswa yang menimbulkankegiatanbelajar, yang menjaminkelangsungandarikegiatanbelajar dan yang memberikanarah pada kegiatanbelajar, sehinggatujuan yang dikehendaki oleh subjekbelajaritudapattercapai.

3. Hasil Belajar

Yang dimaksudkanhasilbelajardalampenelitianiniadalahkemampuananakdalammenjelaskanalurfotosintesisdalamtumbuhanhijau dan membedakanantarareaksigelap dan reaksiterang. Jadi tugas guru bagaimanamendorongsiswa agar pada dirinyatumbuhmotivasi. Untukmeningkatkanhasilbelajarsiswa, pentingbagimerekamemahamihakikatpembelajaran, kualitasmateripelajaran, dan hal-hal yang di pelajari. Hasil belajar di maksudkan oleh penelitiiniadalahkemampuananakmemahami proses fotosintesis pada tumbuhan.

4. Fotosintesis

Salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran IPAS adalah fotosintesis. Proses fotosintesis berlangsung dalam 2 proses. Proses pertama merupakan proses yang tergantung pada cahaya matahari (Reaksi terang), yaitu reaksi yang membutuhkan energi cahaya matahari langsung

dan molekul-molekul energi cahaya tersebut belum dapat digunakan untuk proses berikutnya.

Proses kedua alah proses yang tidak membutuhkan cahaya (Reaksi gelap) yang terjadi ketika produk dari reaksi terang digunakan untuk membentuk ikatan kovalen C-C dari karbohidrat. Pada proses ini, CO^2 atmosfer (atau CO^2 dari air untuk organisme akuatik/marine) ditangkap dan di modifikasi oleh penambahan hidrogen menjadi bentuk karbohidrat.

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK