

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada sekolah dirancang secara sistematis untuk memberi kesempatan siswa mencapai hal-hal yang menyenangkan sambil belajar. Akan tetapi kegiatan yang menyenangkan terhalang oleh masa pandemi COVID-19 yang menjadi salah satu kondisi yang mendorong perubahan pembelajaran di sekolah. Perubahan pembelajaran terjadi dalam berbagai aspek mulai dari metode, strategi, dan bentuk penilaian atau evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode pembelajaran selama pandemi COVID-19 telah bergeser dari ruang kelas tatap muka menjadi PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas). Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Kurniawan & Huda (2020:38) bahwa perubahan pembelajaran terjadi pada proses pendidikan di tingkat SD (Sekolah Dasar).

Proses pembelajaran di SD merupakan proses pembelajaran yang dibentuk dengan kegiatan yang menyenangkan jika siswa memiliki minat terhadap materi pembelajaran. Minat memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap belajar siswa. Dengan adanya minat belajar pada siswa maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan kegembiraan belajar yang dapat diperoleh dari mata pelajaran yang diajarkan.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara bersama siswa, pelaksanaan proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN Ciwaringin III Desa Cengkeh Kecamatan Lemahabang menunjukkan bahwa sebagian dari siswa memiliki minat belajar yang rendah. Hal tersebut dikarenakan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran masih berpusat

pada guru yang membuat siswa sulit untuk memahami materi pelajaran dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang tidak berminat pada saat proses pembelajaran akan menunjukkan sikap yang kurang simpatik, malas dan tidak bergairah selama mengikuti proses belajar-mengajar. Minat siswa dapat muncul dalam proses pembelajaran. Ketertarikan ini muncul ketika guru dapat memperhatikan cara-cara yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Gustina (2020:4) bahwa minat memiliki

engaruh yang sangat kuat terhadap belajar siswa. Dengan adanya minat belajar pada siswa maka akan menimbulkan rasa ingin tahu untuk terus belajar. Rasa ingin tahu dan senang belajar dapat bersumber dari mata pelajaran yang diajarkan dan cara guru mengajar mata pelajaran tersebut, jika mata pelajaran dan cara guru mengajar mata pelajaran tersebut tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya. Sebaliknya, pelajaran yang diminati siswa lebih mudah diingat dan pelajaran yang disampaikan akan meningkatkan aktivitas minat belajar siswa.

Perubahan terpenting dalam pembelajaran meliputi metode penjelasan guru, media pembelajaran, dan model penilaian pembelajaran. Kemajuan teknologi pada media pembelajaran juga mampu diterapkan di sekolah dan dampak dari teknologi yang positif menghasilkan berbagai media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Aini (2019:1) bahwa berperannya media pembelajaran ini tidak terlepas dari

peran pendidik. Kompetensi pendidik pada membelajarkan siswa menjadi salah satu kondisi yang karenanya dipertimbangkan agar terus dikembangkan kedepannya dengan model serta media yang efektif dan efisien.

Pengembangan teknologi yang terus dimanfaatkan berlanjut pada menghasilkan multimedia interaktif yang efektif dan juga efisien. Dengan adanya fasilitas sebagai salah satu sarana pembelajaran khususnya pembelajaran IPA dapat membantu proses pembelajaran IPA secara PTMT di masa pandemi ini, salah satunya dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz*. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Aini (2019:2) bahwa salah satu multimedia interaktif yang dapat dikembangkan dengan pemanfaatan aplikasi online yaitu *Quizizz*, karena berisi materi pelajaran yang dikelompokkan ke dalam pertanyaan-pertanyaan interaktif pada topik yang berbeda pada tingkat yang berbeda dengan pilihan konten materi yang dibuat oleh pendidik yang berperan sebagai desainer.

Menggunakan multimedia interaktif *Quizizz* memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Guru dimudahkan dalam penggunaan *Quizizz* dari sekian banyak materi yang sudah ada di aplikasi, dalam memberikan materi pembelajaran, mengatur siswa di kelas dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Bagi siswa, dalam *Quizizz* terdapat beberapa fitur yang meningkatkan minat belajar siswa, sehingga dianggap sebagai cara belajar yang menarik karena menciptakan suasana baru dan memudahkan siswa dalam memahami materi materi pembelajaran siswa (Hidayati & Aslam, 2021:265). Adapun penelitian yang mendukung memecahkan masalah ini

adalah Hasil penelitian Yulistiawati dkk (2021:583) bahwa minat belajar siswa saat menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* mengalami peningkatan. Hasil presentase minat belajar siswa secara keseluruhan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* adalah 83% yang menempati urutan teratas. Hasil persentase masing-masing indikator dalam angket tingkat minat belajar siswa menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* tentang perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, perhatian siswa.

Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran *Quizizz* dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menggunakan materi pembelajaran selama pembelajaran online di masa pandemi untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak monoton. bagi siswa untuk mengikuti dan menggunakan teknologi.

Pada observasi yang dilakukan di kelas kelas IV SDN Ciwaringin III Desa Cengkeh, Kecamatan Lemahabang, Kabupaten Karawang bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa, guru perlu mengetahui kriteria media yang harus digunakan agar dapat disenangi dan diterima oleh siswa, karena hal tersebut akan berpengaruh pada tingkat minat belajar siswa. Media pembelajaran dapat berfungsi untuk mendorong siswa lebih aktif pada pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan guru di awal pembelajaran sebagai pengantar materi atau membuka wawasan siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Maka berdasarkan uraian latar belakang diatas peneliti tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Kelas IV SDN Ciwaringin III”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Perubahan proses pembelajaran di sekolah menjadi PTMT sehingga berpengaruh pada minat belajar siswa
2. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA
3. Kurangnya keinginan siswa untuk memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru
4. Siswa terlihat pasif dan kurang tertarik mempelajari materi pembelajaran
5. Dalam kegiatan belajar mengajar peran guru terlalu dominan sehingga tidak melibatkan peserta didik secara aktif

Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang akan dibatasi pada penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar IPA Siswa Sekolah Dasar kelas IV di SDN Ciwaringin III”.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas yang telah disatukan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Apakah terdapat pengaruh multimedia Interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar kelas IV di SDN Ciwaringin III?

D. Tujuan Penelitian

Adapun berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh multimedia interaktif berbasis *Quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar kelas IV di SDN Ciwaringin III.

E. Manfaat Penelitian

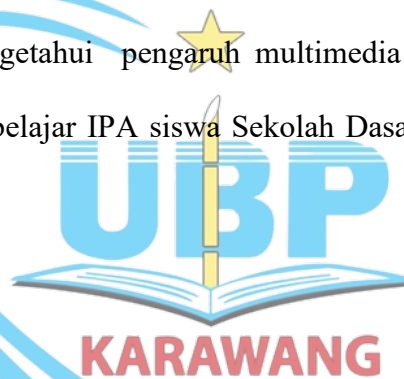
Manfaat penelitian ini terbagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan di sekolah dasar, menambah kajian ilmu pengetahuan dan menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan pengaruh multimedia interaktif berbasis *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi murid



Diharapkan penelitian ini dapat menjadi tolak ukur sejauh mana murid bisa mengaplikasikan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menjadi suatu pengetahuan serta informasi baru tentang tingkat kemampuan murid dalam penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran PTMT

c. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah serta memperluas pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran

d. Bagi sekolah

Sebagai masukan agar kegiatan belajar serta pembelajaran di sekolah bisa berkembang untuk tercapainya pendidikan nasional.

