

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah ujung tombak dari sebuah negara, majunya ataupun tertinggalnya suatu negara bergantung dengan pendidikan nya, begitu juga dengan Indonesia. Pendidikan di Indonesia mempunyai peran yang krusial untuk membangun masyarakatnya. Pendidikan dari masyarakatnya yang ciptakan tenaga kerja, ciptakan alat kontrol sosial, melakukan transformasi budaya, serta lainnya. Maka dari itu perkembangan suatu masyarakat bisa terlaksana secara berkelanjutan (Sujana, 2019). Pendidikan adalah elemen penting untuk tiap negara dalam bisa berkembang. Prioritas dari negara yang hebat tentunya adalah pendidikan, karena dengan itu kemakmuran dan kesejahteraan dari suatu negara akan terwujud serta kemiskinan akan tergantikan dengan itu (Megawanti, 2015). Sehingga dunia saat ini tidak bisa terlepas dengan pesatnya kemajuan teknologi yang ada.

Teknologi pembelajaran tentunya akan selalu terjadi pengembangan mengikuti zaman yang juga terus berkembang. Dalam praktek pembelajaran sehari-hari sering kita jumpai pemanfaatan teknologi yang kian berkembang di dunia pendidikan, seperti yang biasanya dikerjakan oleh guru dan pendidik ialah dengan memadukan alat-alat teknis didalam kegiatan belajar mengajar. (Jamun, 2018). Dengan menggunakan teknologi, Anda dapat meningkatkan kreativitas siswa Anda saat belajar. Teknologi tidak hanya dapat menjadi media pendidikan, tetapi juga sebagai alat dan media untuk mendistribusikan materi dan memberikan kemudahan bagi mereka.

komunikasi belajar (Cholik, 2017). Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi adalah sesuatu yang sangat berpengaruh guna menjadikan acuan pada mengembangkan kegiatan belajar yang lebih bervariasi.

Wabah tersebut kini telah menyebar ke seluruh penjuru alam semesta, termasuk Negara kita Indonesia. Dengan adanya pandemi COVID-19, Covid-19 juga mempengaruhi dunia pendidikan. Biasanya ada proses belajar mengajar tatap muka di dalam kelas. Pendidikan dan pembelajaran seharusnya terjadi dengan cara pembelajaran jarak jauh. Hal ini untuk membantu pihak yang berwenang dalam mengelola penyebaran COVID-19, dan proses belajar di rumah dilakukan secara online dan juga melalui pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi informasi. (Pakpahan & Fitriani, 2020). Terlebih lagi teknologi diperlukan untuk pendidikan saat ini karena dengan teknologi yang ditawarkan, pembelajaran jarak jauh sangat mudah untuk diakses, sehingga pembelajaran tetap dapat berlangsung. Tetapi seiring dengan perubahan yang terjadi, pembelajaran tatap muka terbatas telah diijinkan untuk dilaksanakan di daerah yang memungkinkan kegiatan belajar mengajar secara langsung terbatas dilaksanakan.

Yuangga & Sunarsi (2020) berpendapat bahwa, permasalahan kegiatan belajar dan mengajar jarak jauh secara online maupun tatap muka terbatas dalam wabah ini bersangkutan dengan banyaknya hal yang tidak terduga antara siswa dengan guru. Hal tersebut dikarenakan saat pembelajaran jarak jauh, Siswa harus bisa memahami materi sendiri tanpa penjelasan langsung dari guru. Kekurangan pembelajaran jarak jauh juga terdapat pada ketersampaian materi ajar kepada siswa yang rendah, ini dikarenakan siswa hanya diberikan tugas saja tanpa diberi penjelasan oleh guru saat pembelajaran jarak jauh. Begitu pula pada Dalam situasi

pandemi ini, mahasiswa perlu menyiapkan biaya tambahan untuk persiapan kelas agar bisa belajar online di jadwal padat, sedangkan saat pembelajaran tatap muka terbatas guru seharusnya bisa menyampaikan pembelajaran dengan metode yang menyenangkan sehingga waktu yang digunakan dapat sejalan dengan pembelajaran yang akan diterangkan guru.

Sesuai yang tertera pada hasil wawancara yang mana dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Abang pada tanggal 6 Desember 2021 terhadap guru kelas V yakni Bapak I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD, bahwa ketersediaan media pembelajaran pada materi pernafasan pada binatang dan manusia kelas 5 sekolah dasar masih tergolong kurang atau terbatas di sekolah. Guru biasanya memanfaatkan sarana belajar yang dibuat secara manual melalui pembuatan sarana kegiatan belajar yang dirasa rumit dan membutuhkan waktu yang lama, sehingga guru jarang memanfaatkan sarana kegiatan belajar ataupun mengajar.

Melalui hasil pengamatan yang dilaksanakan di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 2 Abang, guru kurang memanfaatkan teknologi didalam kegiatan belajar mengajar serta mengembangkan sarana untuk tempat belajar yang efektif dan efisien untuk kegiatan ini, walaupun disekolah telah memiliki *Wi-Fi* untuk pembelajaran tatap muka terbatas dan siswa pun memiliki paket data yang telah diberikan oleh Kemendikbud bahkan siswa sudah memiliki *handphone* untuk bisa mengakses pembelajaran jarak jauh. Saat siswa belajar tatap muka secara terbatas, terlihat siswa merasa bosan karena guru hanya menjelaskan materi melalui buku paket saja, karena pada dasarnya materi yang ada pada buku siswa tampilan gambar nya masih monoton.

Solusi yang bisa ditawarkan adalah dengan membuat media pembelajaran yang baik serta efektif di masa *covid-19* pandemi. Menurut Muammar & Suhartina (2018) penerapan media pembelajaran tentunya sangat membantu untuk mengembangkan rasa keingin tahuan seorang murid di kegiatan belajar dan mengajar, sehingga dibutuhkan sarana untuk proses belajar mengajar yang sesuai dengan kondisi dan tipe atau karakters siswa untuk dapat digunakan dalam masa pandemi seperti sekarang. Adapun aplikasi *quizizz* merupakan sebuah *webtool* yang sering digunakan sebagai alat evaluasi bagi siswa, dengan seiring pembaharuan yang ada maka aplikasi *quizizz* ini bisa digunakan menjadi media pembelajaran interaktif mandiri yang membuat aplikasi *quizizz* ini sangat cocok digunakan dalam proses belajar mengajar secara langsung terbatas ataupun kegiatan belajar mengajar secara tidak langsung dan jarak jauh. Diperlukannya media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, mengingat mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dengan tema pernafasan pada binatang serta manusia yang gambarnya monoton pada buku paket siswa, maka diperlukan sebuah media yang memungkinkan murid tambah bersemangat dan meningkatkan minat di kegiatan belajar. Dengan demikian diperlukan sarana kegiatan belajar dan mengajar interaktif mandiri melalui *quizizz* berisi tentang materi pernafasan pada manusia dan hewan yang membuat pembelajaran lebih inovatif dan bermakna.

Aplikasi *quizizz* dapat menjadi media pembelajaran interaktif mandiri yang bisa digunakan untuk mendapatkan pengalaman kegiatan belajar dan mengajar yang akan disukai dan meningkatkan minat anak sehingga akan menambah pengetahuan murid. Media pembelajaran ini, dapat dilihat dan didengar karena

materi pembelajaran terdapat suara audio, video, dan tayangan *slide* yang digunakan untuk menyampaikan informasi selain itu bisa menggabungkan soal/kuis yang bisa langsung dijawab oleh siswa. Menurut Tania (2015) media pembelajaran interaktif yaitu sebuah cara atau metode kegiatan belajar dan mengajar yang mana beraskan teknologi informasi serta komunikasi. Pembelajaran dapat dikatakan bersifat interaktif, yang berarti memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respons siswa. Kegiatan mengakomodasi respons ini terdiri dari kontrol siswa untuk mengoperasikan media serta respons (*feedback*) dari aplikasi *quizizz* yang bisa memberikan kesempatan adanya partisipasi dari murid dalam bentuk respons baik hal itu berupa jawaban, pemilihan, dan keputusan mengoperasikan media pembelajaran melalui aplikasi *quizizz* yang berisikan materi serta soal/kuis di dalamnya.

Menurut Septiana (2009) belajar mandiri merupakan upaya guru untuk memberikan kebebasan kepada siswa jika kegiatan belajar itu tanpa harus mengikuti materi yang tengah ditetapkan di kelas. Pembelajaran yang mandiri. Dengan kata lain, memberikan kemudahan dan kelengkapan konten guna konsumen bisa memakainya tanpa mengarahkannya kepada pihak lain. latihan belajar, aplikasi *quizizz* dapat dirancang bersifat mandiri supaya murid bisa melakukan kegiatannya secara lebih leluasa yang bisa memberi peluang untuk murid guna mengelola laju kecepatan belajarnya sendiri. Media kegiatan belajar yang interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* diyakini mampu menjadikan siswa mampu menikmati pembelajaran dan guru bisa lebih efektif menyiapkan pembelajaran yang dilakukan dari jarak jauh maupun tatap muka terbatas. Media ini pun bisa digunakan untuk

pembelajaran tatap muka di sekolah oleh siswa karena sangat efektif didalam penggunaan sarana kegiatan belajar mengajar ini.

Dalam perkembangan sebuah sarana pembelajaran diperlukan pembaharuan, yang mana pembaharuan penelitian ini terletak di aplikasi *quizizz* yang biasanya sebagai alat evaluasi sekarang berubah menjadi media pembelajaran interaktif mandiri dengan materi yang belum pernah ada didalam aplikasi *quizizz* ini, yaitu materi pernafasan pada binatang serta manusia kelas 5 SD. Diperlukan peningkatan sebuah media pembelajaran yang efektif dan efisien menggunakan aplikasi *quizizz*, terlebih untuk materi pernafasan pada binatang serta manusia kelas 5 SD yang memiliki materi dengan cakupan luas. Dari hal itu, maka perlu dilakukan observasi pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mandiri melalui Aplikasi *Quizizz* pada Materi Pernafasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Seperti pemaparan pada latar belakang yang tertera di atas, maka dilakukan identifikasi masalah seperti dibawah ini:

1. Ketersediaan media pembelajaran dalam materi pernafasan pada binatang serta manusia kelas 5 SD masih terbatas.
2. Guru kurang memanfaatkan teknologi didalam kegiatan belajar mengajar serta mengembangkan sarannya yang efektif dan efisien pada kegiatan tersebut.
3. Materi pernafasan pada binatang serta manusia kelas 5 Sekolah Dasar pada buku siswa tampilan gambar nya masih monoton.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dijabarkan diatas, tidak semua masalah yang teridentifikasi terjangkau dalam penelitian ini, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah yaitu dengan berfokus pada ketersediaan media pembelajaran pada materi pernapasan pada binatang dan manusia kelas 5 Sekolah Dasar yang masih terbatas.

1.4 Rumusan Masalah

Anda dapat merumuskan masalah yang sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah. Ini ialah:

1. Bagaimana proses perkembangan sarana edukasi mandiri dan interaktif dengan menerpakan quis pada materi pernapasan manusia dan hewan kelas 5 sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas hasil pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz*, bisa memberi manfaat praktis serta teoritis. Adapun manfaat praktis serta teoritis dari penelitian ini kurang lebih seperti yang tercantum di bawah ini.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pada kali ini sangat diharapkan dapat memberi landasan teori untuk mengembangkan sarana pendidikan interaktif mandiri melalui aplikasi tes. Perkembangan ini tergantung pada penting atau tidaknya sebuah sarana didalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, membangkitkan minat belajar siswa, dan memudahkan guru dalam memberikan materi. Oleh karena itu, pengembangan sarana pembelajaran mandiri dan interaktif melalui aplikasi tes secara efektif memberikan kontribusi bagi ilmu dan pendidikan, terkhusus pendidikan guru sekolah dasar, memperluas dan meningkatkan cara pengembangan media pembelajaran IPA di sekolah dasar. Pendidikan akan dijadikan landasan untuk masa depan yang lebih cerah.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditemukan dalam banyak cara dan diantaranya adalah seperti yang tertera di bawah ini.

1. Bagi siswa

Semua murid mempunyai kemampuan yang sangat bervariasi. Guna mengembangkan kemampuan yang mereka miliki, perlu dilakukan upaya penggunaan media yang sangat cocok dengan situasi maupun kebutuhan belajar murid. Pemanfaatan sarana pembelajaran mandiri dan interaktif melalui aplikasi tes menolong murid untuk paham tentang pembelajaran yang ditentukan, meningkatkan minat mengikuti kegiatan belajar, dan juga memberi pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran. sebuah tambahan. Hal seperti ini dapat menjadi sarana penilaian untuk pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, dimana media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi tes dapat menambah pengetahuan khususnya tentang sistem pernapasan manusia dan hewan. Karena di sana.

2. Bagi Guru

Sosok pendidik berperan sebagai perantara menuntut guru mampu mempersiapkan, menyampaikan dan memanfaatkan sarana untuk kegiatan belajar maupun mengajar. Oleh karena itu, observasi ini bisa memberi informasi atau wawasan tentang pengembangan media inovatif dan kreatif berupa media pendidikan mandiri interaktif dengan menerapkan kuis untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang menyenangkan. Penggunaan media yang efektif dan efektif memudahkan guru dalam menyampaikan topic.

3. Bagi Kepala Sekolah

Survey ini bermanfaat bagi pengelola sekolah karena memungkinkan mereka untuk membuat produk berupa media pendidikan interaktif mandiri melalui

pengujian aplikasi dan meningkatkan keragaman penggunaan media dalam pembelajaran. kepala sekolah bisa membuat kebijakan terkait penggunaan media oleh pengajar pada pembelajaran serta memperbaiki sistem pembelajaran buat menaikkan mutu pendidikan di sekolah.

4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa dianggap buat berita yang berkaitan wacana konflik pembelajaran khususnya pengembangan media pembelajaran mandiri interaktif melalui aplikasi tes. Manfaat dari produk yang dikembangkan ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian terkait saat peneliti lain sedang meneliti dan mengembangkan produk sejenis.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Akibat penelitian ini berupa produk yaitu media pembelajaran interaktif mandiri melalui software *quizizz*. Adapun spesifikasi dari produk yang diharapkan menjadi berikut.

1. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif mandiri yang menggunakan bantuan aplikasi *quizizz* yang awalnya dikenal dan digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran.
2. Produk pengembangan yang dihasilkan adalah produk berupa media pembelajaran interaktif mandiri berupa *powerpoint* dengan menggunakan media gambar, tulisan, suara dan video yang ditambahkan latihan soal yang langsung bisa dijawab dalam media tersebut.
3. Produk pengembangan yang dihasilkan dalam produk akhir berupa media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* yang dapat diakses

kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*/komputer/laptop yang dimiliki secara praktis.

4. Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* adalah materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi bersama wali kelas V yaitu Bapak I Komang Gangga Sutawan, S.Pd.SD. di Sekolah Dasar Negeri 2 Abang di gugus II Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem, penting untuk melakukan Kembangkan media pendidikan interaktif mandiri dengan Aplikasi Quizizz. Pentingnya mengembangkan media pendidikan interaktif mandiri melalui aplikasi kuis ini. Penyajian materi dan gambar pernapasan manusia dan hewan pada buku siswa kelas V masih membosankan, karena kurangnya kreativitas guru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa dan meningkatkan minat belajar siswa dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif mandiri dengan menerapkan tes pada mata pelajaran pernapasan manusia dan hewan di kelas V sekolah dasar. Diyakini bahwa Anda dapat meningkatkan motivasi Anda. proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi pengujian diharapkan dapat membantu guru dalam menyediakan materi pendidikan yang merupakan solusi dari permasalahan pengembangan media pendidikan yang efektif dan efisien.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini didasari asumsi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran hanya terbatas menggunakan kuis/evaluasinya saja.
2. Siswa sekolah dasar kelas V mampu menguasai keterampilan membaca, mendengarkan, menyimak gambar maupun video dan mampu memahami isi materi yang diberikan dengan baik.
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum pernah menggunakan media ini dalam menyampaikan materi.
4. Rasa ingin tahu siswa lebih terpancing untuk mengetahui isi dari setiap materi yang berisi gambar bahkan video dari materi pembelajaran yang diberikan sehingga mampu memahami materi yang dipaparkan.
5. Siswa mampu untuk mengoperasikan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dengan baik.

Sedangkan keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif mandiri melalui aplikasi *quizizz* ini terbatas hanya pada materi pernapasan pada manusia dan hewan kelas V sekolah dasar.

2. Media ini memiliki keterbatasan dalam penggunaan yaitu pengguna harus memiliki alat elektronik yang mendukung seperti *handphone*/komputer/laptop.
3. Media ini hanya dapat diakses secara *online* menggunakan paket data atau jaringan internet.
4. Penelitian ini tidak sampai uji efektifitas karena pandemi *covid-19*

1.10 Definisi Istilah

Untuk mengurangi titik salah paham mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, mungkin perlu dibuat glosarium beberapa kata kunci seperti yang tertulis di bawah ini.

1. Penelitian pengembangan merupakan sebuah bentuk penelitian yang memiliki tujuan agar produk yang sudah ada dapat terus berkembang dengan menggabungkan, mengolah atau bisa juga mengurangi yang bertujuan agar memaksimalkan, mempermudah dan menciptakan produk tersebut efektif untuk digunakan untuk mengatasi masalah.
2. Media pembelajaran adalah sebuah penghubung bahan pembelajaran dari sumber materi pokok yang dipakai oleh pendidik guna membantu mengutarakan informasi tertentu kepada peserta didik atau siswa.
3. *Quizizz* adalah media yang lebih dikenal kegunaanya untuk membuat kuis interaktif berbasis *online* yang bisa dimainkan melalui komputer atau *handphone* tetapi sekarang bisa digunakan untuk membuat *powerpoint*.
4. Pernapasan pada manusia dan hewan adalah satu dari sekian pembelajaran pada materi Ilmu Pendidikan Alam di kelas 5 SD.

5. Model ADDIE adalah salah satu contoh dari perkembangan yang mempunyai salah satu unsur dari lima tahapan, yaitu (*analysis*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi.

