

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan tujuan meningkatkan kemampuan siswa untuk menjadi pribadi yang luar biasa dan mampu bersaing dengan kemajuan zaman, pendidikan memainkan peranan penting dalam pertumbuhan negara (Riowati & Yoenanto, 2022). Kemajuan sebuah negara sangat dipengaruhi oleh mutu pendidikannya. Oleh karena itu, pemerintah senantiasa melakukan berbagai upaya strategis guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui beragam program yang telah dirancang dan diimplementasikan. Salah satu yang dilakukan adalah melalui penyempurnaan kurikulum bidang pendidikan. Kurikulum yang baik merupakan fondasi utama untuk meningkatkan kualitas pendidikan, dan sebaliknya kualitas pendidikan yang baik akan mendorong pengembangan kurikulum yang lebih relevan dan efektif. Kurikulum yang baik akan menghasilkan siswa yang kompeten dan memiliki keterampilan yang dibutuhkan di era modern.

Indonesia sejak tahun 1947, telah mengalami 10 kali perubahan kurikulum (Shinta, 2021). Perubahan kurikulum yang dilakukan merupakan upaya penyempurnaan untuk menyesuaikan dengan perubahan kebijakan sistem pendidikan nasional dan tuntutan pendidikan pada Abad-21. Keterlibatan siswa, guru, keadaan sosial ekonomi, sarana dan prasarana. Selain faktor pendidikan itu sendiri, terdapat berbagai faktor lain yang turut berkontribusi terhadap masih rendahnya mutu pendidikan di Indonesia jika dibandingkan dengan negara-negara lain (Kurniawati, 2022). Fakta bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-72 dari

77 negara dalam PISA 2018 untuk membaca, literasi, dan numerasi menunjukkan betapa buruknya sistem pendidikan negara ini. (Putrawangsa & Hasanah, 2022).

Pencanangan Kurikulum Merdeka Belajar merupakan upaya Pemerintah Indonesia untuk mengejar ketertinggalan dalam literasi dan numerasi (Arisanti, 2022). Selain itu Kurikulum Merdeka juga dinilai sebagai realisasi gagasan Ki Hadjar Dewantara yang menginginkan pendidikan di Indonesia lebih terarah dan memiliki pondasi yang kuat (Aini, 2022). Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan Indonesia yang tercermin dari hasil belajar siswa, maka dilaksanakan Kurikulum Mandiri sebagai bagian dari paradigma baru pendidikan yang menitikberatkan pada Profil Pelajar Pancasila.

Hakikatnya, hasil belajar merupakan pencapaian kemampuan yang diperoleh oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah diikuti dalam menyelesaikan tugas pendidikannya (Purwanto, 2016). Capaian belajar siswa mencakup komponen afektif dan psikomotorik, selain komponen kognitif. Dalam hal ini, pembelajaran mencakup lebih dari sekadar pengetahuan tentang ide-ide teoretis pembelajaran juga mencakup kebiasaan, persepsi, kegembiraan, minat, bakat, adaptasi sosial, beragam pengalaman masa lalu, kemampuan dan aspirasi, serta keinginan dan harapan. (Hayati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar merupakan produk dari kegiatan belajar mengajar yang diterapkan guru dan dilakukan oleh siswa. Selain itu, juga harus disadari bahwa setiap siswa memiliki gaya belajarnya masing-masing yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Gaya belajar pada umumnya ada tiga (3), yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorian dan gaya belajar kinestetik (Matussolikhah & Rosy, 2021).

Berkenaan dengan pembelajaran geografi, realita yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar geografi siswa masih rendah, Apriyani (2023) dalam penelitiannya tentang kesulitan belajar yang dialami siswa di SMAN 2 Cileungsi dalam mata pelajaran Geografi mengungkapkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil observasi yang dilakukan pada kelas X di SMAN 2 Cileungsi, menunjukkan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa pada materi Geografi belum memuaskan, Hal ini terlihat dari nilai evaluasi harian semester ganjil dari 34 siswa. Hanya sebagian kecil siswa (24%) yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 76% siswa tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar geografi siswa belum optimal.

Hasil penelitian yang dilakukan Sarmita dkk. (2024) mengemukakan bahwa dari 38 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 4 Bombana, yang belum mencapai nilai KKM adalah 64% (28 orang) siswa, sementara yang mencapai KKM hanya 26% (10 orang). Fenomena rendahnya Hasil Belajar Geografi siswa juga terjadi di SMA Negeri 3 Singaraja. Perhatikan Tabel 1.1!

Tabel 1.1
Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI SMA negeri 3 Singaraja

Kelas	Jumlah Siswa	Memenuhi KKM		Tidak Memenuhi KKM	
		N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
XI E	43	15	34,88	28	66,12
XI F	43	13	30,23	30	69,77
Total	86	28	32,55	58	67,45

Sumber: Guru Geografi (2024)

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di SMA Negeri 3 Singaraja hasil belajar geografinya masih di bawah KKM. Rendahnya prestasi akademik siswa sebagaimana yang dilaporkan oleh Slameto (2016) hasil

belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Unsur fisik (kesehatan dan keterbatasan fisik), psikologis (perhatian, bakat, kedewasaan, minat, kecerdasan, gaya belajar, dan kesiapan), dan kelelahan (fisik dan spiritual) merupakan contoh faktor internal yang memengaruhi seorang siswa. Keluarga, sekolah, dan masyarakat merupakan contoh faktor eksternal yang berasal dari luar siswa. Cara orang tua mengajar, lingkungan rumah, hubungan antar anggota keluarga, status keuangan keluarga, dan latar belakang budaya, semuanya dianggap sebagai variabel keluarga. Dalam hal ini, karakteristik sekolah mencakup strategi pengajaran kurikulum, hubungan guru-siswa, media pembelajaran, waktu belajar, dan sebagainya. Keterlibatan siswa dalam masyarakat, media, teman, dan kehidupan bermasyarakat merupakan contoh aspek-aspek kemasyarakatan. Pencapaian tujuan pembelajaran geografi memerlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menyiratkan bahwa terdapat dua kategori utama faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan belajar siswa: faktor internal, yang berasal dari siswa itu sendiri dan mencakup keterampilan, motivasi, minat, serta preferensi belajar mereka, dan faktor eksternal, yang berasal dari lingkungan sekitar mereka, seperti dinamika kelas, strategi pengajaran, serta dukungan keluarga dan masyarakat.

Berkenaan dengan Gaya Belajar sebagai factor internal yang mempengaruhi Hasil Belajar, hasil wawancara dengan guru geografi di SMA negeri 3 Singaraja mengemukakan, bahwa 'dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka dengan pembelajaran berdiferensiasi, terdapat tiga jenis gaya belajar siswa, yaitu visual, auditori dan kinestetik. Berkenaan dengan itu, penting menggunakan media pembelajaran yang relevan untuk dapat mengakomodasi ketiga jenis gaya belajar

siswa tersebut'. Berbeda halnya dengan siswa. Hasil wawancara awal yang dilakukan dengan siswa mengungkapkan ketidakpahamannya tentang apa yang dimaksud dengan Gaya Belajar. Siswa memaknai Gaya Belajar sebagai 'cara mengajar guru di dalam kelas' atau sebagai 'cara dan media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi'.

https://drive.google.com/drive/folders/1fPtS4ifQyvNweoBuuq8wk_MdnmV88qY

Z

Magdalena & Luthfiah, (2020) mengemukakan bahwa perbedaan gaya belajar ini menuntut guru untuk menggunakan media, model, dan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Ardiansyah, (2021) juga menyatakan bahwa ketiga tipe gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik memiliki pendekatan yang berbeda sesuai dengan karakter peserta didik. Perbedaan ini dengan jelas menunjukkan ada siswa yang senang mencatat, mendengarkan penjelasan guru, atau menghitung matematika. Ketidakesesuaian media pembelajaran yang diterapkan dalam kelas bersangkutan dapat mengakibatkan kondisi pembelajaran yang kurang kondusif.

Berdasarkan uraian tersebut, solusi alternatif yang dilakukan guru geografi untuk meningkatkan hasil belajar siswa diharapkan dapat memperhatikan kepentingan siswa dalam memilih media belajar sehingga dapat mengakomodasi tipe gaya belajar siswa. Penerapan Media *Quizizz* dalam pembelajaran akan mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam melalui fitur-fitur interaktif seperti gambar, audio, video, dan kuis berbasis permainan (Riyadi, 2024). Penggunaan *Quizizz* juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena tampilannya yang menarik, kompetitif, dan menyenangkan. Selain itu, platform ini

memberikan umpan balik secara langsung sehingga siswa dapat segera mengetahui dan memperbaiki kesalahannya. Guru juga terbantu karena *Quizizz* menyediakan data hasil belajar secara otomatis, mempermudah evaluasi, serta mendukung penerapan pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka (Basra, 2023).

Quizizz dengan fleksibilitas penggunaan di dalam maupun luar kelas tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Hamdani Fauzal di SMK Ulumul Fata yang berjudul "Pemanfaatan *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Ulumul Fata" (Hamdani, 2024). Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa guru dapat menggunakan *Quizizz*, sebuah platform pembelajaran, untuk mengembangkan tes interaktif yang dapat dikerjakan siswa di perangkat digital. Hal ini membantu guru membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pendapat yang senada juga dikemukakan Rahmatika (2022) Melalui kemampuan yang ditawarkan oleh platform *Quizizz*, pemanfaatan materi pembelajaran *Quizizz* bertujuan untuk memenuhi beragam gaya belajar siswa. Pilihan ganda, menjodohkan, seret dan lepas, respons matematika, penanda halaman, teka-teki silang, jawaban singkat, menu tarik-turun, label gambar, grafik matematika, solusi gambar, esai, jawaban video, jawaban audio, survei, dan slide hanyalah beberapa dari berbagai fitur kuis *Quizizz*. Beragam gaya belajar siswa dapat diakomodasi oleh karakteristik ini. Siswa yang paling mudah belajar secara visual dapat memanfaatkan fitur esai, respons singkat, pilihan ganda, dan fitur

lainnya. Saat mengerjakan kuis, pembelajar auditori dapat menggunakan fitur jawaban gambar atau mode kertas. Untuk respons dan pertanyaan lainnya, pembelajar auditori dapat memanfaatkan fitur video dan audio. Ratnasari et al. (2022) bahwa untuk mendorong pembelajaran dan motivasi siswa, penggunaan materi pembelajaran yang menghibur dan menarik sangatlah penting. Para guru dapat memanfaatkan platform Quizizz berbasis permainan untuk menilai siswa secara sumatif selama proses pembelajaran karena platform ini menggabungkan pendidikan, hiburan, dan daya saing.

Penelitian yang dilakukan oleh sejumlah peneliti (Sukmay , 2022; Devi & Thamrin, 2023; dan Nirmalasari & Susanti, 2023) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan materi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz. Quizizz dapat digunakan untuk memotivasi siswa dan membantu mereka meningkatkan hasil belajar dengan menampilkan teks dan visual yang menarik serta menawarkan latihan atau kuis berbasis permainan. Namun, karena gaya belajar juga dapat memengaruhi hasil belajar siswa, pemantauan diperlukan. Penelitian yang dilakukan Candrasari & Munandar (2023) mengungkapkan bahwa *Quizizz* dapat memenuhi gaya belajar setiap siswa, auditori visual dan kinestetik. Bagi siswa dengan gaya belajar visual, hal ini dipenuhi dengan membaca; bagi siswa dengan gaya belajar auditori, hal ini disajikan melalui video; dan bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, hal ini disajikan melalui mode kertas.

Memperhatikan rendahnya hasil belajar geografi siswa. adanya tiga tipe belajar siswa dan keunggulan yang dimiliki oleh Media *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dilakukan penelitian guna membuktikan pengaruh dari diterapkannya Media Pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran

geografi terhadap Hasil Belajar siswa melalui gaya belajar. Melalui penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* ini, juga diharapkan dapat menjadi solusi terhadap masalah rendahnya hasil belajar geografi siswa di SMA negeri 3 Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Memperhatikan apa yang menjadi latar belakang masalah dalam penelitian ini, terdapat sejumlah masalah yang dapat diidentifikasi, di antaranya.

- 1.2.1 Hasil belajar geografi siswa di SMA Negeri 3 Singaraja masih rendah. Hanya 32,55% siswa yang memenuhi KKM dari 86 siswa, sebagian besar 67,45% masih berada di bawah KKM (75).
- 1.2.2 Pembelajaran geografi masih mengandalkan media pembelajaran yang sederhana, yaitu PPT dan buku ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran geografi di SMA Negeri 3 Singaraja menjadi kurang interaktif dan membosankan bagi sebagian peserta didik.
- 1.2.3 Penerapan media dalam pembelajaran geografi belum mempertimbangkan gaya belajar siswa. Hal terungkap saat dilakukan wawancara dengan Guru Geografi di SMA Negeri 3 Singaraja.
- 1.2.4 Pembelajaran berdiferensi belum dapat dilakukan dalam pembelajaran geografi karena hanya dipersepsikan sebagai pengelompokkan siswa, bukan bagaimana menciptakan komunikasi dan kolaborasi dari siswa yang berbeda sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, penting untuk mendefinisikan masalah penelitian berdasarkan isu-isu yang telah ditemukan. Pengaruh penggunaan materi pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas XI di SMA N 3 Singaraja berdasarkan Gaya Belajarnya. Memperhatikan obyek penelitian tersebut maka yang dilibatkan sebagai subyek penelitian adalah siswa kelas XI E dan XI F dengan peminatan IPS di SMA N 3 Singaraja. Materi yang dibelajarkan dalam menerapkan Media *Quizizz* adalah Adaptasi dan Mitigasi Kebencanaan. Sementara perspektif yang digunakan dalam melakukan pengkajian adalah Pendidikan Geografi, khususnya dalam menganalisis pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana Media *Quizizz* diterapkan guru dalam pembelajaran geografi?
- 1.4.2 Berdasarkan Gaya Belajarnya, bagaimana Hasil Belajar Geografi Siswa antara sebelum dan setelah pembelajaran pada kelompok kontrol yang tidak menerapkan Media *Quizizz* dalam pembelajaran geografi?
- 1.4.3 Berdasarkan Gaya Belajarnya, bagaimana Hasil Belajar Geografi Siswa antara sebelum dan setelah pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menerapkan Media *Quizizz* dalam pembelajaran geografi?
- 1.4.4 Bagaimana pengaruh Media *Quizizz* yang diterapkan dalam pembelajaran geografi terhadap Hasil Belajar Siswa berdasarkan gaya belajarnya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah:

- 1.5.1 Mendeskripsikan penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran geografi
- 1.5.2 Menganalisis Hasil Belajar Geografi Siswa berdasarkan Gaya Belajarnya antara sebelum dan setelah pembelajaran pada kelompok kontrol yang tidak menerapkan Media *Quizizz* dalam pembelajaran geografi.
- 1.5.3 Menganalisis Hasil Belajar Geografi Siswa berdasarkan Gaya Belajarnya antara sebelum dan setelah pembelajaran pada kelompok eksperimen yang menerapkan Media *Quizizz* dalam pembelajaran geografi.
- 1.5.4 Menganalisis pengaruh Media *Quizizz* yang diterapkan dalam pembelajaran geografi terhadap Hasil Belajar Siswa berdasarkan gaya belajarnya.

1.6 Manfaat Penelitian

Memperhatikan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris tentang pengaruh media pembelajaran *Quizizz* sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar berdasarkan tipe gaya belajar siswa, khususnya dalam materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah pembendaharaan Media Pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran geografi yang relevan dengan gaya belajar siswa yang berbeda, khususnya terkait materi Mitigasi dan Adaptasi Kebencanaan.

b. Bagi Guru

Menjadi referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif yang memperhatikan gaya belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa mengenal gaya belajar yang dimilikinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui kolaborasi dan komunikasi yang diciptakan dalam pembelajaran berdiferensiasi.

