

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses pengembangan baik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang akan terjadi saat seseorang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. Proses belajar dikatakan berlangsung jika terjadi suatu interaksi antara siswa dengan lingkungannya serta interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa. Demi terciptanya interaksi yang baik, maka diperlukan media pembelajaran yang nantinya akan mendukung terbentuknya proses komunikasi yang diinginkan. Hal tersebut juga dapat menjadi alat untuk meraih tujuan dari sebuah pembelajaran yang diinginkan baik oleh guru, siswa, maupun pihak sekolah. Pandangan itu sejalan dengan pendapat dari Daryanto (2013:7) yang menyatakan bahwa komunikasi dapat tercipta dengan efektif dan maksimal melalui media yang akan digunakan dalam mendukung proses pembelajaran serta dalam pencapaian tujuan proses pembelajaran.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran perlahan mulai muncul dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang terjadi dewasa ini. Adanya pandemi ini begitu memiliki dampak terhadap seluruh aspek yang ada, termasuk aspek pendidikan. Biasanya, pendidikan formal dilaksanakan di sekolah secara konvensional atau langsung, namun kini memiliki kendala

karena tidak dapat melakukan tatap muka. Sehingga, jalan satu-satunya untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan melakukan sistem pembelajaran daring.. Pembelajaran konvensional berbeda dengan pembelajaran daring. Pembelajaran konvensional adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara menggabungkan metode pembelajaran lebih dari satu metode dan pada pendekatan ini guru memiliki peran penting. Metode yang digabungkan adalah berupa penjelasan dengan tatap muka, pemberian tugas kepada siswa, serta diskusi. Sedangkan pembelajaran berbasis teknologi dengan bahan untuk belajar dikirimkan dengan media elektronik ke siswa dengan jarak jauh yang menggunakan media berbasis komputer serta jaringan internet merupakan definisi pembelajaran daring (Budhianto 2020).

Pembelajaran jarak jauh/daring adalah sekumpulan metode pengajaran yang aktivitas pengajarannya dilakukan secara terpisah dari aktivitas belajar (Hamzah, 2008:34). Pemisahan dari kedua kegiatan tersebut bisa berupa jarak fisik dan nonfisik. Pemisahan fisik dilakukan apabila siswa memiliki tempat tinggal yang jauh dari lokasi belajar. Sedangkan pemisahan nonfisik dilakukan apabila keadaan yang memaksa siswa yang memiliki tempat tinggal dekat dari lokasi belajar, tetapi tidak bisa mengikuti pembelajaran di lokasi/institusi tersebut. Pembelajaran daring ini dilakukan di tempat tinggal masing-masing siswa tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Pembelajaran daring (*online*) tentunya diharapkan bisa membantu mengatasi permasalahan yang ada selama masa pandemic ini, terutama dalam

aspek pendidikan. Seluruh komponen pendidikan baik sebisa mungkin membiasakan diri untuk bisa melaksanakan kegiatan pembelajaran dari tempat masing-masing. Budhianto (2020) menyatakan kemajuan dari sebuah perkembangan pembelajaran daring terjadi seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, terutama komputer dan internet. Kedua, keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran ini dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor itu dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar yaitu; (1) faktor-faktor terkait sistem yang dipakai termasuk infrastruktur pendukungnya, (2) faktor-faktor yang berkaitan dengan isi serta informasi yang diberikan dalam proses pembelajaran, dan (3) faktor-faktor yang berkaitan dengan kesiapan pengguna sistem baik itu manajemen dan staf yang mendukung sistem tersebut berjalan. Ketiga, setiap institusi yang akan melaksanakan pembelajaran daring, diperlukan pertimbangan keseimbangan persiapan dari ketiga kelompok besar yang telah dijelaskan sebelumnya demi tercapainya keberhasilan pembelajaran daring. Seiring dengan pernyataan di atas pendidik dan peserta didik harus mampu memaksimalkan penggunaan teknologi demi mendukung proses sebuah pembelajaran daring.

Pembelajaran daring tentu memiliki banyak tantangan. Hal ini dirasakan karena belum banyak pendidik yang paham menggunakan media internet (Daryanto, 2010: 170). Berdasarkan pengamatan langsung peneliti saat melaksanakan PLPbD, tantangan dalam pembelajaran daring ialah sebagian besar peserta didik memiliki konsentrasi yang kurang maksimal serta kegiatan pembelajaran menjadi terabaikan yang diakibatkan oleh waktu

pembelajaran daring yang singkat. Hal ini tentu saja menyebabkan banyaknya perubahan yang harus dilakukan oleh guru, khususnya dalam memilih media evaluasi pembelajaran yang tepat bagi siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki kepadatan materi dan pencapaian kompetensi.

Salah satu materi Bahasa Indonesia yang memiliki kepadatan materi dan pencapaian kompetensi adalah materi teks ceramah. Penilaian yang diharapkan dalam materi ini ialah aspek sikap pengetahuan dan keterampilan yaitu siswa dituntut untuk mengidentifikasi informasi berupa permasalahan aktual yang disajikan dalam ceramah, menyusun bagian-bagian penting dari permasalahan aktual sebagai bahan untuk disajikan dalam ceramah, menganalisis isi, struktur, dan kebahasaan dalam ceramah, dan mengonstruksi ceramah. Materi ini muncul pada kompetensi dasar 3.5 di semester ganjil kelas XI SMA. Pada jenjang ini kerap ditemukan keresahan atau kendala yang dirasakan siswa dalam pengerjaan evaluasi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran daring karena instruksi dan media yang digunakan oleh guru dirasa menyulitkan siswa. Oleh karena itu, pendidik harus bisa memanfaatkan strategi pembelajaran yang tepat agar proses pembelajaran khususnya pada bagian penutup pembelajaran menjadi efektif sehingga berdampak pada motivasi siswa ketika mengerjakan soal evaluasi yang disampaikan oleh guru. Nurhayati (2020) menyatakan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi meningkat karena peranan media Quizizz. Berdasarkan hal tersebut, media evaluasi yang cocok

digunakan oleh guru dalam pembelajaran dengan situasi seperti ini ialah media *Quizizz*.

Penggunaan media *Quizizz* telah banyak digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu sekolah yang menggunakan media *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia ialah SMA Negeri 1 Kediri. SMA Negeri 1 Kediri adalah SMA favorit di Kecamatan Kediri. Keberadaan SMA Negeri 1 Kediri ini didukung oleh prestasi-prestasi yang diraih oleh siswa-siswinya. Jumlah siswa yang dimiliki SMA Negeri 1 Kediri bisa terbilang tidak sedikit. Persoalan ini tentu membuat tugas seorang pendidik menjadi lebih berat. Diperlukan tenaga lebih bagi guru untuk mengatur dan memberi arahan kepada siswa agar mereka benar-benar paham dan aktif ketika berlangsungnya sebuah pembelajaran. Selain itu, ada banyak sifat dan karakter siswa yang tidak sama dan hal tersebut harus bisa dikondisikan oleh guru. Maka dari itu, pendidik harus membuat strategi yang tepat melalui media evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik mampu belajar secara efektif dan aktif serta hasil yang diperoleh siswa pun memuaskan.

Dalam wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Kediri yaitu Ibu Agung Antari pada proses KBM khususnya kelas XI, siswa memiliki motivasi yang rendah ketika mengerjakan soal harian yang diberikan dan tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran tidak maksimal mengingat tes yang dikerjakan memiliki pencapaian indikator yang kompleks. Hal ini dilihat dari banyaknya siswa

yang mengalami kebingungan ketika mengerjakan soal dengan menanyakan pertanyaan yang sama berulang-ulang, adanya kecurangan menjawab soal yang diberikan sehingga jawaban sama persis antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya, dan banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas harian. Berdasarkan hal tersebut, Ibu Agung Antari memiliki strategi dengan menggunakan media evaluasi yang cocok digunakan dalam pembelajaran dengan situasi seperti di atas menggunakan media *Quizizz*.

Media *Quizizz* merupakan suatu aplikasi yang umumnya digunakan saat kegiatan pembelajaran khususnya pada saat kegiatan penutup pembelajaran yaitu evaluasi pembelajaran. Evaluasi menentukan seberapa jauh sesuatu itu bernilai, berharga, dan bermutu. Media *Quizizz* bisa diakses melalui laman dan dapat dipakai oleh siswa dalam berbagai aspek. Peserta didik bisa mengerjakan kuis dengan teman secara bersamaan dan dapat pula mengetahui peringkat yang didapat pada kuis tersebut. Oleh karena itu, media *Quizizz* ini cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif. Dalam suatu proses pembelajaran, media *Quizizz* ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam suatu pembelajaran.

Peneliti mengangkat judul ini dikarenakan penelitian ini baru dilihat dari pembelajaran Bahasa Indonesia. Media *Quizizz* juga sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa ketika melaksanakan evaluasi. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfah (2019) bahwa motivasi belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* lebih baik dari pada peserta didik yang

mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media konvensional atau media yang lainnya. Selain itu dilihat dari hasil observasi awal peneliti, media *Quizizz* yang digunakan oleh Ibu Agung Antari pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya teks ceramah, hasil tes siswa memiliki rata-rata nilai/konversi nilai yang baik selama proses pembelajaran daring. Media *Quizizz* juga sangatlah menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, yang diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini juga diharapkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu instruksi tes pembelajaran daring sehingga motivasi mengerjakan tes semakin bertambah.

Berdasarkan observasi, peneliti memilih kelas XI karena teks ceramah muncul pada jenjang kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kediri. Peneliti memilih kelas tersebut karena kemampuan siswa di kelas XI MIPA 1 lebih baik dibandingkan dengan kelas lain. Hal itu dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Anak Agung Istri Antari, serta didukung dari nilai-nilai yang diperoleh oleh siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Kediri yang diampunya. Jadi, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kediri. Dalam wawancara antara peneliti dengan Ibu Anak Agung Istri Antari, Beliau menyampaikan bahwa jumlah siswa di kelas XI MIPA 1 termasuk padat, yaitu sejumlah 34 orang. Hal ini berdampak pada proses pengondisian kelas agar siswa menjadi paham. Menurut hasil

wawancara saat observasi, Ibu Anak Agung Istri Ngurah Antari juga mengatakan bahwa untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengerjakan soal atau tugas diperlukan media evaluasi yang kreatif dan inovatif sehingga ketidakpahaman siswa terhadap instruksi pengerjaan soal ataupun soal serta kecurangan-kecurangan dari siswa saat mengerjakan dapat diminimalisir.

Terkait dengan penelitian tentang penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran teks ceramah, peneliti menemukan beberapa penelitian sejenis yaitu, Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn. Penelitian tersebut diteliti oleh Ulfah (2019) dari Universitas Pasundan. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Darmika (2018) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Penggunaan *E-learning* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara. Penelitian sejenis berikutnya ialah penelitian dari Ratnawati (2019) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Pemanfaatan *E-learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 3 Singaraja. Penelitian sejenis yang lainnya dilakukan oleh Yoselia Alvi Kusuma (2020) yang berjudul Eektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Secara garis besar, keempat jenis penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Perbedaan terdapat dai segi *platform* dan juga dari segi subjek dan objeknya. Jadi penelitian yang dilakukan peneliti tergolong penelitian baru. Berdasarkan

hal tersebut, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “**Penggunaan Media Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 1 Kediri**”. Penelitian ini penting untuk dikaji karena menambah pembendaharaan proses pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam kegiatan penutup pembelajaran khususnya pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut adalah identifikasi masalah yang ditemukan berdasarkan latar belakang.

1. Perubahan kegiatan pembelajaran dari langsung menjadi daring akibat pandemi mempengaruhi hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran daring yang begitu singkat mengakibatkan kegiatan penutup pembelajaran terutama pada sesi mereview menjadi berkurang.
3. Pemanfaatan media evaluasi pembelajaran yang kurang maksimal dan kurang inovatif sehingga siswa sering mengalami kendala dalam mengerjakan tugas.
4. Motivasi siswa rendah ketika mengerjakan soal yang dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan guru.

5. Banyak ditemukannya kecurangan dalam pengerjaan tugas oleh siswa misalnya seperti tugas yang persis antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI MIPA 1 di SMA Negeri 1 Kediri.
2. Penelitian ini terfokus pada langkah pelaksanaan penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring, respons peserta didik terhadap penggunaan media *Quizizz*, dan tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran daring saat menggunakan media *Quizizz* khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini teks ceramah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah langkah pelaksanaan penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kediri?

2.4.1 Bagaimanakah respons peserta didik terhadap penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kediri?

3.4.1 Bagaimanakah tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *Quizizz* di SMA Negeri 1 Kediri?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan langkah pelaksanaan penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kediri
2. Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kediri.
3. Mendeskripsikan tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran daring dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Kediri

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis bagi beberapa pihak. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam penggunaan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran, sebagai evaluasi pembelajaran, maupun khususnya pelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar melalui media *Quizizz*.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Quizizz* dan mengetahui tanggapan atau respons peserta didik.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Selain itu, menciptakan guru yang berkualitas dalam melaksanakan Proses Belajar Mengajar (PBM) berlangsung.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat dijadikan referensi sebagai penelitian yang relevan dengan penelitian-penelitian yang akan dikaji. Penelitian serupa namun dengan konsep berbeda yang lebih menarik dan inovatif sehingga melahirkan semakin banyak teori kedepannya.