

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada kondisi pandemi *Covid-19* ini banyak sekolah menerapkan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring bisa dilakukan dari tempat tinggal masing-masing tanpa harus bertatap muka langsung. Pembelajaran demikian memerlukan kehadiran teknologi. Tidak hanya itu, teknologi juga dibutuhkan untuk penyiapan media pembelajaran agar dapat diakses (Priyanti, dkk, 2019). Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar terlebih lagi pembelajaran jarak jauh. Guru bukan hanya bertindak sebagai pengajar melainkan juga sebagai fasilitator, motivator, inovator, dan mediator kepada siswa (Ibrahim, dkk. 2020). Penguasaan teknologi dan informasi tersebut dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran (Riastini, 2021).

Media pembelajaran digital dapat membantu guru menyampaikan materi melalui pembelajaran jarak jauh untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Salsabila, dkk. 2020). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran digital yakni menggunakan sebuah *platform* digital berbentuk kuis pembelajaran. Kuis pembelajaran digital adalah sebuah aplikasi untuk memberikan materi berupa pertanyaan yang nantinya digunakan oleh siswa untuk meningkatkan pengetahuannya mengenai materi pelajaran (Centauri, 2019). Kuis pembelajaran digital ini termasuk dalam kategori media pembelajaran berbasis laptop/PC ataupun *smartphone*. Kuis pembelajaran digital mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan materi pun dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu kuis

pembelajaran digital adalah *Quizizz*. Menurut Mei Ju dan Adam, aplikasi *Quizizz* ini merupakan *platform* digital kuis *online* yang hanya memerlukan satu layar pada *smartphone* atau laptop/PC, tablet, *iPad* (Mei, dkk. 2019). Pertanyaan untuk masing-masing peserta didik juga tidak akan sama karena menggunakan sistem acak. Hal ini meminimalisir peserta didik menyontek satu dengan yang lain. Selain itu, *Quizizz* bersifat fleksibel, yakni bisa dilaksanakan dimana saja, tidak harus di satu tempat yang sama.

Penelitian tentang aplikasi *Quizizz* yang dilakukan oleh Anggraini (2020), yang menghasilkan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai alat evaluasi untuk meningkatkan konsentrasi siswa kelas III SD dalam pembelajaran tematik. Alat evaluasi yang dimaksud adalah memberikan soal-soal yang biasa terdapat dalam RPP lalu diselingi dengan memberikan soal-soal yang ada pada *Quizizz*. Hasilnya membuktikan bahwa peserta didik sangat antusias dalam mengerjakan soal-soal, mampu melatih kognitif dan konsentrasi peserta didik dalam menjawab soal. Penelitian yang sama juga telah dilaksanakan oleh Prasetya, dkk (2019), menghasilkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dalam bentuk soal evaluasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan media berbasis aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Namun sayangnya, aplikasi *Quizizz* hanya digunakan sebagai alat evaluasi saja dalam penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan masalah di atas, diperlukannya media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi saja, tetapi dapat juga menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran yang baik itu adalah media yang memiliki alat evaluasi dan uraian materi (Romadhona, 2016). Media pembelajaran digital berbantuan aplikasi *Quizizz* atau yang selanjutnya disebut “METALIQ”

menjadi solusi yang tepat. Pada “METALIQ” memuat soal-soal yang dikaitkan dengan fenomena kehidupan siswa sehari-hari, yang disajikan dalam berbagai jenis soal yakni pilihan ganda, *checkbox*, *open-ended*, dan soal isian, dan *slide* materi pelajaran yang dilengkapi gambar ilustrasi, dan video animasi, sehingga membantu memahami materi tentang Ekosistem. Dengan kata lain, “METALIQ” merupakan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan sebagai penilaian hasil belajar siswa, sekaligus alat penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penelitian pengembangan ini berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Aplikasi Quizizz (METALIQ) Pada Muatan IPA Topik Ekosistem Kelas VI Sekolah Dasar**”. Media ini diharapkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Belum banyak penelitian yang mengembangkan fitur baru pada aplikasi *Quizizz*.
2. Model soal pada *Quizizz* yang ada jarang mengaitkan pada fenomena siswa sehari-hari.
3. Aplikasi *Quizizz* pada umumnya hanya digunakan sebagai alat evaluasi saja.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang ada untuk memudahkan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini dibatasi

sampai pada aplikasi *Quizizz* yang umumnya hanya digunakan sebagai alat evaluasi saja. Mengingat “METALIQ” ini merupakan permasalahan utama yang harus dikaji agar pembelajaran yang dilakukan lebih optimal. Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, penelitian ini lebih memfokuskan pada “Aplikasi *Quizizz* yang umumnya hanya digunakan sebagai alat evaluasi saja”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah validitas isi “METALIQ”?
2. Bagaimanakah respon praktisi terhadap “METALIQ”?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap “METALIQ”?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang sudah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan “METALIQ” yang teruji validitasnya.
2. Untuk menganalisis respon praktisi terhadap “METALIQ”.
3. Untuk menganalisis respon siswa terhadap “METALIQ”.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan “METALIQ” ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Memberikan kontribusi dan pemikiran yang positif terhadap pengembangan pengetahuan dalam bidang media pembelajaran digital.

1.62 Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Siswa lebih termotivasi dalam belajar karena kegiatan pembelajaran disajikan dengan lebih menyenangkan dan menarik.

b) Bagi Guru

Penggunaan “METALIQ” ini mempermudah guru melaksanakan pembelajaran secara asinkronus, terutama dalam situasi pandemi *Covid-19* yang membutuhkan pembelajaran jarak jauh.

c) Bagi Kepala Sekolah

Menambah sumber dalam pengambilan kebijakan untuk meningkatkan kualitas kinerja guru dalam mengajar.

d) Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan gagasan penelitian selanjutnya untuk menguji tingkat efektivitasnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk “METALIQ” pada muatan IPA topik Ekosistem kelas VI Sekolah Dasar. Berikut ini uraian secara singkat tentang spesifikasi produk.

1. “METALIQ” adalah bentuk *platform* digital berbentuk kuis *online*, menggunakan aplikasi *Quizizz* sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri.
2. “METALIQ” memiliki komponen-komponen yang memudahkan siswa untuk mempelajarinya dalam berbagai situasi, karena memiliki basis *e-*

learning untuk kelas *online*, sehingga siswa bisa menggunakannya secara fleksibel.

3. “METALIQ” menggabungkan antara materi dan kuis atau soal evaluasi, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang asinkronus.
4. “METALIQ” menyajikan materi dengan penggabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar/animasi, dan video.
5. Dalam “METALIQ”, kuis didesain dengan mengaitkan peristiwa dalam kehidupan siswa sehari-hari.
6. Nilai/skor akhir setelah semua siswa selesai menjawab kuis dapat diunduh dalam bentuk dokumen *Excel*, sehingga memudahkan guru melakukan evaluasi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pembelajaran jarak jauh membutuhkan media pembelajaran digital agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan menyenangkan. Pembelajaran demikian dapat terjadi jika pendidik memfasilitasi siswanya dengan bermacam sumber belajar, dan media pembelajaran digital yang dapat menunjang proses pembelajaran. Siswa akan lebih mudah belajar jika media tersebut dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, menarik, waktu belajar yang lebih efisien, dan proses belajar mengajar bisa dilakukan dimana saja.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini didasari oleh beberapa asumsi, yaitu sebagai berikut.

1. “METALIQ” ini dirancang sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

2. Materi pembelajaran ini dirancang dengan mengacu pada pembelajaran kontekstual, yakni mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa.
3. “METALIQ” berfungsi sebagai media pembelajaran mempermudah dalam proses belajar mengajar jarak jauh.

Keterbatasan “METALIQ” yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas dari “METALIQ” ini belum teruji.
2. Untuk mengakses media pembelajaran ini membutuhkan *smartphone* atau laptop/PC atau perangkat yang lainnya.
3. Perlunya paket data dan sinyal yang kuat untuk dapat menjangkau internet sehingga dapat terhubung dengan kuis *online* yang sudah disediakan.
4. Aplikasi *Quizizz* ini menggunakan waktu, jadi jika kuis sudah dimulai namun ada siswa terlambat bergabung maka proses siswa dalam mengerjakan kuis bisa mempengaruhi peringkatnya meskipun nilai yang didapatkannya besar.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pemberian batasan-batasan istilah.

1. Penelitian pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan sebuah produk yang baru atau memperbaiki produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan.
2. Karakteristik siswa SD pada umumnya berada pada tahap operasional konkret, dalam tahap ini anak bisa mengerti operasi (logis) dengan bantuan

benda-benda yang konkret. Yang dimaksud operasi dengan bantuan benda yang konkret adalah tentang perilaku mengenai realita dalam kehidupan nyata.

3. Media pembelajaran digital merupakan penggunaan teknologi dalam bentuk *software* untuk menyampaikan informasi/ilmu pengetahuan kepada siswa, agar siswa dapat menerima pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan lebih mudah, tanpa terhambat dengan ruang, dan waktu
4. *Quizizz* merupakan *platform online* yang dapat digunakan untuk membuat permainan atau kuis pembelajaran sebagai alat untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menggabungkan instruksi, *review*, dan evaluasi.
5. Topik Ekosistem merupakan topik yang mengajarkan suatu hubungan timbal balik antar manusia dan lingkungannya, dan juga tatanan unsur lingkungan hidup yang merupakan kesatuan utuh menyeluruh, dan saling mempengaruhi dalam bentuk keseimbangan, stabilitas dan produktivitas lingkungan hidup.
6. “METALIQ” adalah media pembelajaran digital berbantuan aplikasi *Quizizz* yang memiliki fitur materi pembelajaran pada topik Ekosistem, kuis-kuis evaluasi, dan kuis dikaitkan dengan kehidupan siswa sehari-hari.