

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya, pendidikan adalah sebuah bagian yang melekat pada kehidupan. Pendidikan dalam alur serta proses kehidupan manusia tidak dapat disangkal karena telah memberi nuansa dalam jalan panjang kehidupan manusia dari permulaan hingga akhir. Pendidikan didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar dengan niatan untuk menyempurnakan, membangun dan meningkatkan kapasitas yang ada dalam dirinya. Sehingga secara umum suatu pendidikan adalah kemampuan seseorang untuk menumbuhkan kemampuan dirinya yang berkaitan dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat maupun yang erat kaitannya dengan nilai kebudayaan masyarakat itu sendiri baik dalam kemampuan jasmaninya maupun kemampuan rohaninya (Rahman et al., 2022:3).

Disamping itu, pendidikan dijelaskan sebagai transformasi tingkah laku serta perbuatan seseorang atau kelompok individu dalam rangka kedewasaan dengan kegiatan pendidikan serta pelatihan, perlakuan, dan cara pendidikan (Yusuf, 2018:8). Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan dimaknai sebagai upaya untuk menjamin seluruh manusia mencapai suatu tahapan kehidupannya, yaitu tercapainya kebahagiaan lahir dan batin. Kebutuhan manusia akan pendidikan sangatlah tinggi. Oleh karena itu, pendidikan adalah sebagai suatu indikator kemajuan dan peradaban suatu negara, yang dapat dilihat dari seberapa besar pendidikan yang dimiliki suatu negara (Arifin, 2011:108).

Pembelajaran dalam rangkaian proses terjadinya interaksi yang di dalamnya antara guru dan peserta didik yang dalam kegiatan belajar mengajar. Belajar diartikan sebagai aktivitas yang tidak berhenti dilakukan sepanjang hidup manusia, dan dari proses tersebut tentunya akan memperoleh pengalaman yang dapat dituangkan di kehidupan. Proses belajar juga merupakan proses perubahan perilaku menuju ke arah yang lebih positif melalui interaksi dengan lingkungan.

Proses pembelajaran yang dilakukan sangat berkaitan dengan erat pada hasil belajar yang dicapai. Tercapainya pembelajaran yang melahirkan hasil pembelajaran yang dipengaruhi dengan faktor-faktor diantaranya, sebuah strategi metode, pembelajaran yang berbentuk model dan media pembelajaran yang dipakai dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran pada saat pembelajaran sangatlah penting, karena mempengaruhi cara belajar peserta didik. Pembelajaran akan mencapai tujuan pembelajaran dan menimbulkan perubahan perilaku peserta didik adalah proses pendidikan yang berkualitas. Hasil belajar merupakan salah satu wujud nyata dari pembelajaran (Arrahim et al., 2022:209).

Agar materi dan penilaian lebih runtut, maka hasil dari belajar dijadikan acuan untuk menilai kemampuan warga belajar dan mampu meluaskan proses pembelajaran dan kegiatan belajar Sugihartono dalam (Arrahim et al., 2022:209) hal ini mendefinisikan hasil pendidikan sebagai indikasi keberhasilan peserta didik dalam studinya, dan cerminan bagaimana meningkatkan upaya pengajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan menjadi lebih efektif dan produktif. Tiga domain, khususnya domain kognitif, domain psikomotor dan domain afektif, dianggap sebagai indikator hasil pendidikan menurut Taksonomi Bloom Benjamin S. Bloom.

Wujud nyata dari sebuah pembelajaran yakni hasil belajar. Hasil belajar yang dihasilkan sesuai dengan tujuan awal pembelajaran tentunya berkaitan juga dengan media pembelajaran yang dipakai. Seiring dengan perkembangan zaman dan meluasnya pendidikan tentu perangkat pembelajaran maupun media pembelajaran ikut andil dalam mengantarkan hasil belajar yang ditetapkan pada tujuan awal proses pembelajaran. Perkembangan teknologi salah satunya sebagai pengantar dalam memunculkan media pembelajaran terbaru yang lebih inovatif, kreatif dan tentunya sebagai suatu hal untuk meningkatkan pendidikan.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada warga belajar PKBM Al-Fattah bahwasannya hasil belajar dari proses pembelajaran masih rendah terlihat dari beberapa hasil penilaian yang didapat sebagai asesmen

pembelajaran dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal atau lebih dikatakan kurang mencapai batas KKM. Permasalahan mengenai kurang tingginya hasil belajar warga belajar disebabkan oleh faktor-faktor seperti aktivitas belajar warga belajar yang masih rendah seperti yang dilihat saat proses aktivitas pembelajaran banyak warga belajar tidak menyimak materi yang disampaikan oleh tutor dan juga terlihat bahwa dalam pembelajaran kurang bervariasi sehingga warga belajar kurang berkontribusi ketika kegiatan belajar. Pembelajaran yang kurang bervariasi tersebut salah satu faktornya ada dalam penggunaan media pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut menurut Aeni, Darusman dan Mahendra (2019:150) menyebutkan bahwa berdasarkan pengalaman yang ada dapat disimpulkan bahwa permasalahan mendasar tentang rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan: (1) kurangnya perhatian atau antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran (2) kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dan (3) kurangnya media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Permasalahan dari masih rendahnya hasil belajar warga belajar dapat dipecahkan dengan melakukan perekonstruksian pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dengan berbasis aplikasi ini ialah salah satu opsi sebagai alternatif untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar (Husna, 2021:15). Salah satunya penggunaan *game* edukasi *quizizz*, seperti penelitian yang oleh Tiana et al., (2021:946). Dikuatkan oleh pendapat Mulyati & Evendi (2020:72) bahwa media ini dapat meningkatkan suatu hasil belajar matematika peserta didik, menurut penelitian pada siklus I dan II rata-rata masing-masing sebesar 63% dan 78%. Hal ini terbukti dengan terbuktinya media permainan edukasi bernama *Quizzzz* sebagai media pembelajaran menyenangkan yang berpotensi meningkatkan hasil belajar dan memotivasi peserta didik.

Media pembelajaran ini mampu memberikan kemanfaatan dalam meningkatkan motivasi belajar dalam diri warga belajar yang kemungkinan nantinya akan berarah positif pada kualitas hasil belajar yang semakin baik dan

tentunya hasil belajar dapat meningkat. Saat digunakan, media permainan edukasi ini berbasis web dan memiliki kualitas permainan seperti simbol, topik, gambar, dan musik yang menarik selama pembelajaran. Cara paling efektif untuk menggunakan media pembelajaran edukasi berbasis permainan ini sangat sederhana dan mudah karena Anda hanya perlu memasukkan kode pendidik yang dibuat oleh guru atau pelatih pada aplikasi. Kode tersebut dibuat sebagai soal kemudian digunakan untuk menggabungkan soal pada media permainan edukasi *quizizz*, dengan menggunakan kode akses.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan juga, peneliti menemukan fakta menarik bahwasannya dalam program kesetaraan media *game* edukasi ini sudah mulai dikembangkan bahkan sudah dilakukannya workshop peningkatan mutu PTK dan warga belajar yang di dalamnya mengagendakan pelatihan pengolahan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yang inovatif. Namun, temuan ini belum dapat dibuktikan secara ilmiah meskipun pada dasarnya banyak penelitian terdahulu yang meneliti hal yang sama mengenai media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar.

Sehingga kondisi ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif (Studi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah)**. Peneliti berharap dari hasil penelitian ini digunakan selama proses pembelajaran kedepannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Beberapa tutor dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran terlihat kurang bervariasi.
- 1.2.2 Aktivitas belajar relatif rendah karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

1.2.3 Dari rendahnya aktivitas belajar menimbulkan rendahnya hasil belajar, sehingga warga belajar belum mencapai nilai KKM yang diharapkan.

1.2.4 Potensi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi belum terelaborasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Adakah Pengaruh pada Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *game* edukasi *quizizz* terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini dapat dirasakan semua pihak baik secara teoritis, empiris maupun secara praktis, kegunaan dari penelitian ini yaitu:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan tingkat pemahaman dan kontribusi di bidang pendidikan, serta menjadi acuan untuk mempertimbangkan penelitian yang serupa.

1.5.2 Kegunaan Empiris

Dalam penggunaannya media *game* edukasi *quizizz* berpengaruh digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menarik perhatian warga belajar dan memotivasi warga belajar sehingga dapat memberikan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai. Media *game* edukasi *quizizz* dapat digunakan pada pembelajaran lainnya sebagai suatu upaya dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar.

1.5.3 Kegunaan Praktis

1.5.3.1 Bagi Program Pendidikan Kesetaraan atau PKBM

Penelitian ini diharapkan dapat memperlancar proses pembelajaran, penelitian ini juga diharapkan dapat memberi dampak positif terhadap penyediaan informasi pembelajaran.

1.5.4 Bagi Tutor

Penelitian ini diharapkan berguna bagi tutor sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk strategi pendidikan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik.

1.5.5 Bagi Warga Belajar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih inovatif.

1.5.6 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberi peluang bagi peneliti untuk memberikan kesempatan dan untuk bekal ketika di lapangan serta menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pentingnya penggunaan media *game* edukasi *quizizz* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional didefinisikan berdasarkan ciri-ciri yang ditentukan. Tujuan dari definisi operasional adalah untuk memperjelas pengertian variabel yang diteliti. Artinya, untuk keperluan pengukuran suatu variabel penelitian, definisi operasional dapat digunakan untuk memberikan panduan bagaimana melakukan hal tersebut. Definisi operasional dimaksudkan untuk mengurangi permasalahan penelitian dan mencegah terjadinya salah tafsir di kalangan peneliti dan pembaca dalam penelitian tersebut. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini seperti berikut:

1.6.1 Media *Game* Edukasi *Quizizz*

Media *game* edukasi *quizizz* merupakan sebuah media berbasis permainan yang dijalankan di perangkat berbasis komputer yang tujuannya dijadikan sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan juga sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian ini,

media *game* edukasi *quizizz* diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Paket C di PKBM Al-Fattah sebagai media untuk membantu proses pembelajaran, materi yang digunakan yaitu materi tentang Kritik dan Esai yang nantinya untuk mengukur hasil belajar warga belajar yang dituangkan dalam bentuk soal *pretest* dan *posttest* di dalam *Quizizz*.

1.6.2 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif diartikan sebagai kemampuan yang dihasilkan peserta didik setelah menerima pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran yang berada pada domain pengetahuan (kognitif). Hasil belajar kognitif ini dapat dilihat dari kegiatan asesmen atau evaluasi yang tujuannya untuk membuktikan tingkat kemampuan warga belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, hasil belajar dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang dituangkan dalam media *game* edukasi *Quizizz*.