

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran pengetahuan dan keterampilan dalam mengubah sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sebagaimana Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yaitu pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana bagi seseorang maupun pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan diantaranya spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (JDIH BPK, 2003). Pendidikan begitu penting adanya untuk meningkatkan kemajuan dan daya intelektualitas suatu bangsa terlebih bangsa yang besar seperti bangsa Indonesia, akan tetapi kondisi pendidikan di Indonesia masih perlu pembenahan di semua bidang.

Hal utama yang paling penting dan didahulukan untuk dibenahi adalah kualitas pembelajaran yang sesuai dengan abad 21 salah satunya yaitu penguasaan terhadap teknologi (Syam dkk., 2022). Salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Seperti yang telah diketahui bahwa teknologi dapat memberikan percepatan realisasi dengan cara memanfaatkan sarana dan prasarana seperti *smartphone*, laptop, jaringan internet dan teknologi lainnya (Husaini, 2014). Hal ini yang menjadikan pendidik harus menguasai media pembelajaran sebagai peningkatan dalam proses pembelajaran peserta didik yang menjadi subjek dan objeknya.

Pembelajaran yang dilakukan disekolah-sekolah masih terfokus kepada pembelajaran konvensional atau pembelajaran ceramah sehingga berimbas kepada tingkat pemahaman materi yang rendah, perolehan nilai yang rendah, motivasi yang rendah sampai kepada keaktifan belajar yang rendah

pula. Untuk itulah diperlukannya pembenahan dalam pembelajaran terkhusus pembelajaran geografi mengenai peningkatan keaktifan belajar peserta didik, dengan keadaan peserta didik yang semakin aktif dalam pembelajaran dapat menentukan keberhasilan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Salah satu indikator keberhasilan utama dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas yaitu peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Keaktifan yang tinggi dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan berkesan. Salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua perangkat, bahan, dan bentuk peralatan yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi (Yaumi, 2023). Media pembelajaran banyak ragamnya, salah satunya yaitu media pembelajaran *quizizz paper mode*. *Quizizz paper mode* merupakan permainan edukasi yang menggunakan kertas dan digunakan secara *offline* sehingga para pemain tidak perlu menggunakan *handphone* karena hal ini merupakan bagian dari aplikasi *quizizz* (Hasibuan, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar didalam kelas. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu menyampaikan informasi atau pesan dari komunikasi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik (Nasrullah, 2020). Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam penelitian ini yaitu *quizizz paper mode*, yang dimana cukup pendidik saja yang menggunakan perangkat media seperti laptop dan *handphone*. Media pembelajaran *quizizz paper mode* digunakan oleh peneliti sebab selaras dengan fungsi dari media pembelajaran, materi bahan ajar dan sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah.

Media pembelajaran *quizizz paper mode* merupakan media pembelajaran yang dirancang khusus untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Menurut Fauziah & Hadi (2023) media pembelajaran *quizizz paper mode* merupakan media interaksi peserta didik dan pendidik melalui pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada layar dan diisi pada kertas oleh

peserta didik. Media ini membuktikan bahwa lebih efektif diterapkan karena peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan pendidik, dan peserta didik lainnya untuk terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan menarik (Hasibuan, 2023). Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Azizah dkk. (2023), terkait media pembelajaran *quizizz paper mode* merupakan media yang menyediakan permainan yang kreatif, inovatif, menantang, serta menyenangkan menjadi potensi guna menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, kondisi pembelajaran geografi di SMAN 1 Cikatomas yang masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum pernah menerapkan media dalam pembelajaran, khususnya media pembelajaran *quizizz paper mode*. Pembelajaran konvensional yang digunakan pendidik yaitu metode ceramah dengan berbantuan media pembelajaran *power point* yang membuat pembelajaran monoton. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya tingkat keaktifan belajar peserta didik pada kelas XII.

Kondisi ketidakaktifan peserta didik terlihat saat pembelajaran berlangsung seperti banyaknya peserta didik yang diam karena tidak adanya penerapan media pembelajaran yang menarik, kurangnya diskusi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dan sedikitnya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dari kondisi tersebut berdampak kepada pemahaman peserta didik dan membuat rendahnya keaktifan belajar peserta didik.

Keaktifan belajar peserta didik yang rendah tersebut juga berdampak pada perolehan nilai mata pelajaran geografi pada sub materi kerjasama negara maju dan berkembang yang masih berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari nilai yang ditetapkan sebesar 77, peserta didik hanya mampu memperoleh nilai 65. Dengan kondisi tersebut perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL).

Penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* melalui model *Games Based Learning* (GBL) menurut peneliti cocok diterapkan dalam sub materi kerjasama negara maju dan berkembang karena didalam sub materi tersebut akan membahas tentang karakteristik dan persebaran negara maju dan berkembang di dunia yang nantinya akan ada foto menarik yang akan ditampilkan di *quizizz* dan peserta didik dapat berperan aktif dengan adanya *paper mode* yang sudah disediakan oleh pendidik. Selain dari itu, dengan model *Games Based Learning* (GBL) dapat membuat peserta didik memiliki sifat interaktif yang mengutamakan komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antara peserta didik melalui permainan yang dapat meningkatkan belajar dengan khayalan, keingintahuan, dan juga memiliki tantangan (Khasanah, 2016).

Dari uraian permasalahan tersebut, maka peneliti berusaha untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik di SMAN 1 Cikatomas dengan bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik (Studi Kasus pada Mata Pelajaran Geografi Sub Materi Kerjasama Negara Maju dan Berkembang di Kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dieksplorasi sebagai berikut:

- a. Bagaimana tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas?
- b. Bagaimana pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memberikan pengertian tentang topik permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Pengaruh Penerapan

Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu baik dari orang atau pun benda yang ikut membentuk sesuatu seperti watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Sedangkan penerapan merupakan perbuatan yang dilakukan untuk menerapkan (Qodratillah, 2008). Jadi pengaruh penerapan merupakan daya yang timbul dari perbuatan seseorang untuk mengubah suatu tujuan yang khusus.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk peralatan fisik komunikasi yang digunakan oleh pendidik dan berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi sumber dan penerima sumber (Winarsih & Nisa, 2023).

c. *Quizizz Paper Mode*

Quizizz merupakan media *platform online* yang menyediakan berbagai fitur soal kreatif yang digunakan untuk membantu belajar peserta didik secara mandiri (Azizah dkk., 2023). Selain itu *quizizz* berinovasi dengan menciptakan fitur yang mampu digunakan secara *offline*, fitur tersebut yaitu *paper mode*. *Quizizz paper mode* digunakan dalam pembelajaran secara *offline* dan tidak perlu menggunakan *gadget*, karena peserta didik saat pembelajaran hanya menggunakan kertas *QR-Code* (Rini & Zuhdi, 2023). *Quizizz paper mode* merupakan perangkat lunak berbasis permainan edukasi yang membawa aktivitas interaktif ke dalam kelas karena antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan melalui *paper mode* (Putra, 2023).

d. Keaktifan Belajar Peserta Didik

Keaktifan belajar peserta didik merupakan kegiatan yang berhubungan dengan fisik dan mental peserta didik dalam belajar mengajar sebagai suatu rangkaian yang tidak bisa dipisahkan (Purwati, 2020)

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tentang tahapan penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.
- b. Untuk mengetahui tentang pengaruh penerapan media pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di kelas XII IPS SMAN 1 Cikatomas.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dalam penerapan Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode*, baik untuk peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi sub materi kerjasama negara maju dan berkembang di SMAN 1 Cikatomas.

b. Kegunaan Praktis

Secara praktis diharapkan dapat bermanfaat:

1) Bagi Sekolah

Dapat digunakan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam memperbaiki pembelajaran geografi khususnya sub materi kerjasama negara maju dan berkembang menggunakan media pembelajaran saat ini.

2) Bagi Pendidik

Dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai sumber informasi untuk dijadikan bahan masukan yang positif dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang akan digunakan, khususnya menggunakan Media Pembelajaran Quizizz Paper Mode terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

3) Bagi Peserta Didik

Dapat digunakan dalam membantu membangkitkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran geografi khususnya pada sub materi kerjasama negara maju dan berkembang.

4) Bagi Pembaca

Dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan dan membantu dalam memecahkan permasalahan.

5) Bagi Peneliti

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan berguna bagi peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan dan kemampuan mengenai penelitian yang dikaji, sehingga permasalahan yang dihadapi bisa diminimalkan.