

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Industri 4.0 telah memiliki pengaruh yang besar terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Kemudahan akses teknologi telah digunakan oleh para pengajar untuk memudahkan proses pembelajaran. Akses teknologi juga mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Sejak ditemukannya teknologi internet, hampir segalanya menjadi mungkin dalam dunia pendidikan. Saat ini peserta didik dapat belajar tidak hanya dimana saja tetapi sekaligus kapan saja dengan fasilitas sistem electronic learning yang ada. E-learning kini semakin dikenal sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah pendidikan dan pelatihan, baik di negara-negara maju maupun di negara yang sedang berkembang, khususnya Indonesia. Banyak orang menggunakan istilah yang berbeda-beda untuk e-learning namun pada prinsipnya e-learning adalah pembelajaran yang menggunakan jasa elektronik sebagai alat bantu.

Indonesia masih terus berupaya meningkatkan inovasi di bidang pendidikan khususnya pada pengajaran dan pembelajaran, karena sistem pendidikan yang berkualitas tidak terlepas dari keberhasilan guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Menciptakan lingkungan belajar menjadi salah satu aspek penting untuk mewujudkan lingkungan belajar mandiri yang kondusif, dimana lingkungan belajar di era pendidikan 4.0 mengarah kepada pengembangan fasilitas yang memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk dapat memproses kegiatan pembelajaran dengan kemudahan akses dan menyediakan dukungan yang fleksibel, salah satunya pembelajaran melalui internet.

Penyampaian materi melalui daring dapat bersifat interaktif sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan komputer sebagai media belajarnya. Sebagai salah satu contoh peserta didik yang menggunakan pembelajaran media elektronik atau menjalin hubungan (browsing, chatting, vidiocall) melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet nantinya akan memperoleh hasil belajar yang lebih efektif dan baik dari pada pembelajaran konvensional.

Pembelajaran daring dapat dilakukan dari tempat masing-masing tanpa harus bertemu tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring diharapkan dapat membantu bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan jaringan internet dan suatu *platform* diharapkan dapat menjadi jalan keluar yang bisa dimaksimalkan. Tenaga pendidik dan peserta didik harus membiasakan diri untuk dapat melakukan proses belajar mengajar dari tempat masing-masing, termasuk pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur dan menggunakan rumus matematika yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan. Matematika adalah salah satu bidang pengetahuan yang dijadikan pengetahuan dasar, karena dengan belajar matematika mampu mengembangkan nalar. Namun masih banyak peserta didik yang tidak termotivasi saat pembelajaran matematika, terlebih lagi saat pembelajaran matematika dilaksanakan secara daring.

Pembelajaran matematika melalui daring yang tidak melakukan tatap muka langsung tentu memiliki berbagai tantangan. Salah satu tantangan adalah fokus peserta didik yang berkurang karena tidak melakukan tatap muka secara langsung. Selain itu waktu pada pembelajaran daring juga sangat singkat sehingga keutuhan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembuka isi dan penutup kurang, dimana kegiatan

yang biasanya terabaikan adalah kegiatan penutup. Kegiatan penutup merupakan salah satu bagian dari pembelajaran yang penting. Kegiatan penutup membangun pola pikir peserta didik untuk menghubungkan keterkaitan materi yang telah dipelajari untuk mendapatkan sebuah kesimpulan. Kegiatan penutup dapat menjadi sarana bagi guru untuk melihat seberapa jauh peserta didik paham atas materi yang telah diajarkan dan mengetahui di sub-materi bagian manakah peserta didik belum paham. Dari uraian tersebut nampak bahwa kegiatan penutup bukanlah sekedar kegiatan rutin dalam pembelajaran. Sama halnya dengan kegiatan pembuka dan inti, kegiatan penutup merupakan kegiatan yang perlu direncanakan secara sistematis dan rasional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika yang ada di SMPN 1 Suwawa, diperoleh fakta bahwa pembelajaran daring yang dilaksanakan membuat peserta didik cenderung bosan dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung sehingga tak mengikuti pelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran daring intensitas perhatian berkurang seiring berjalannya kegiatan pembelajaran dan berimbas pada tidak efektifnya kegiatan penutup.

Perlu adanya suatu media yang dapat mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus didalam pembelajaran, dan media yang membuat keutuhan kegiatan pembelajaran tetap terjamin, mulai dari pembuka, inti dan penutup. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, menjadi salah satu cara untuk pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan

tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer*. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *Quizizz* ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis *e-learning* terutama pada pembelajaran daring, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini juga diharapkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga motivasi belajarnya semakin bertambah.

Dengan adanya kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan serta berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Deskripsi Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika pada Materi Relasi dan Fungsi kelas VIII SMP N 1 Suwawa”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran daring yang dilaksanakan membuat peserta didik cenderung bosan dan kurang termotivasi saat pembelajaran berlangsung
2. Pembelajaran daring yang singkat membuat kegiatan penutup terabaikan terutama untuk mereview pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi belajar saat pembelajaran daring dimana fokus peserta didik dalam memperhatikan guru berkurang.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini yaitu ;

1. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP N 1 Suwawa
2. Penelitian yang terfokus pada keefektifan penggunaan *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika
3. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah relasi dan fungsi

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah;

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi relasi dan fungsi yang ditinjau dari respon peserta didik?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada pembelajaran matematika melalui daring materi relasi dan fungsi yang ditinjau dari hasil belajar peserta didik?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini diadakan dengan maksud tujuan guna mengetahui:

1. Efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi relasi dan fungsi ditinjau dari respon peserta didik.
2. Efektivitas penggunaan media *Quizizz* pada kegiatan penutup pembelajaran daring matematika materi relasi dan fungsi ditinjau dari hasil belajar

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat sebagai berikut;

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara efektif. Serta diharap membantu peserta didik mendapat penegasan dan fokus dalam mengulas kembali materi dari pembelajaran daring pada kegiatan penutup.

2. Bagi Guru

Sebagai tenaga pendidik para guru diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara kreatif dan interaktif melalui media *internet*. Sekaligus referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran agar lebih variatif, terutama dalam kegiatan penutup.

3. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pembelajaran daring agar lebih efektif

#### 4. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi sebuah informasi dan tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan penelitian berikutnya, serta menambah kepustakaan terkait dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz*