

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dari sebuah ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa kini telah menuntut dari kualitas pendidikan yang lebih baik, supaya dapat menghasilkan sebuah produk pendidikan yang siap dan mampu dalam menghadapi era globalisasi. Setiap individu yang terlibat dalam sebuah pendidikan dituntut untuk berperan secara maksimal guna meningkatkan mutu dari sebuah Pendidikan yang berkualitas. Salah satu komponen inti dari sebuah pendidikan yang bermutu, terletak pada proses pelaksanaan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Praktek dari sebuah pelaksanaan dalam sebuah pembelajaran yang ada dan terjadi di dalam kelas, tidak akan pernah luput dari sebuah slogan yaitu : Merdeka Belajar. Merdeka belajar merupakan salah satu dari sebuah slogan pendidikan yang saat ini telah digagas oleh pihak Kemendikbudristek. Adapun sebuah dari prinsip merdeka belajar adalah dapat mempercepat dalam sebuah proses, dalam bentuk sebuah reformasi dalam dunia pendidikan yang ada di Indonesia, dimana dalam kurun waktu selama ini, telah dianggap kurang menarik dan membosankan. Medikbud bahkan telah menggagas dengan istilah regulasi dalam sebuah dunia Pendidikan, karena regulasi pendidikan yang terjadi selama ini, telah dinilai sangat menghambat dalam proses pencapaian reformasi di dalam dunia Pendidikan, karena bermuara pada kualitas dan mutu dari pendidikan yang ada di dalam Negara Indonesia. Dalam situasi yang seperti saat ini yaitu adanya wabah dari Pandemi COVID-19 yang telah berimbas pada kegiatan pembelajaran yang ada di dalam sekolah telah menjadi sebuah pembelajaran yaitu secara mandiri yang dilakukan oleh para siswa, dimana telah dilakukan di dalam rumah saja (Fahrina, dkk 2020). Situasi saat ini yang mengalami sebuah peningkatan dalam perkembangan sebuah industry, terutama dalam bidang teknologi, karena dengan kondisi keadaan siswa belajar di rumah, maka transformasi dalam dunia pendidikan menjadi sangat berkembang dengan melalui sebuah peningkatan berupa teknologi.

Seiring teknologi yang terus maju dan berkembang, demikian pula bidang pendidikan, salah satunya adalah penggunaan dari sebuah media pembelajaran untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran adalah benda atau gambar dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyampaikan informasi pada saat

mengkomunikasikan materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran dapat dikatakan sebagai inti atau gambaran umum konsep dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran merupakan sebuah salah satu alat, dimana yang dapat digunakan untuk memberikan sebuah informasi yang telah dibutuhkan oleh siswa dalam melaksanakan sebuah proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Segala alat atau media yang mendidik telah dipergunakan oleh pendidik atau guru dalam melaksanakan sebuah kegiatan dalam sebuah proses pelaksanaan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik atau memberikan informasi dan informasi agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi, namun kali ini terbatas pada penggunaan media pembelajaran. Ashyar (2001: 28) berpendapat bahwa dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat yang tidak terpisahkan dalam proses, dan kegunaannya adalah untuk memanfaatkan upaya dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya menghasilkan lulusan yang berkualitas.

Quiz-quizizz adalah salah satu dari berbagai bentuk sebuah media pembelajaran, yang sangat cocok dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di SD. Media quiz-quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur, diantaranya ada fitur sebuah game, dimana sangat cocok untuk dimanfaatkan oleh anak usia sekolah dasar, selain itu terdapat fitur lainnya diantaranya adalah fitur bentuk bermain dalam play game. Media quiziz-quizizz adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menayangkan dalam bentuk gambar. Dimana, media ini sangat cocok untuk para peserta didik di usia sekolah dasar.

Selain itu, media quiz-quizizz menyajikan sebuah permainan dalam bentuk fitur game dengan durasi sebuah waktu, dimana para siswa akan merasakan sebuah game dalam bentuk sebuah pembelajaran. Media quiz-quizizz ini juga dapat memberikan sebuah fitur agar siswa dapat tertarik, sehingga siswa akan menyukai sebuah pembelajaran dengan media quiz-quizizz. Quiz-quizizz memang dibuat dengan fitur dan tampilan yang menarik, supaya para siswa menyukai dan senang menggunakannya. Penggunaan media quiz-quizizz sangat mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam pembelajaran (Kurniawati, 2017).

Berdasarkan hasil sebuah pengamatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2022 di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri, peneliti telah menemukan, bahwa terjadi sebuah permasalahan dalam proses pelaksanaan

pembelajaran. Dimana, terdapat permasalahannya adalah 1) Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, siswa masih ada yang sedang bermain sendiri, 2) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan keberadaan guru, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, 3) Masih ada siswa yang sedang berbicara sendiri saat proses pembelajaran sedang berlangsung, 4) Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, 5) Metode pembelajaran masih sangat kurang menarik karena, guru masih menggunakan sintaks tidak sesuai dengan implementasi kurikulum Merdeka, dan 6) Metode yang digunakan oleh guru masih ceramah, bukan pada berbasis technological pedagogical content knowledge (TPACK) dan communication, collaboration, critical thinking and problem solving, dan creativity and innovation (4C).

Dari uraian latarbelakang masalah di atas, maka penulis akan melakukan sebuah penelitian. Dimana, penelitiannya dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai media pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kediri. Dalam pelaksanaan implementasi kurikulum Merdeka aplikasi quiz-quizizz sangat mendukung , sehingga dalam pelaksanaannya media pembelajaran berbasis technological pedagogical content knowledge (TPACK) sangat dibutuhkan. Diantaranya adalah sesuai dengan implementasi Kurikulum Merdeka yaitu, pelaksanaan technological pedagogical content knowledge (TPACK) serta sintaksnya dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Selain itu, aplikasikasi quiz-quizizz salah satau fitur aplikasi dalam bentuk game, sehingga siswa di usia prakongkrit akan lebih menyukai sebuah pembelajaran digital denan bentuk aplikasi game.

## **1.2 Identifikasi masalah**

Pada identifikasi masalah ini, peneliti berfokus pada pada pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz sebagai media pembelajaran dalam implemtasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kab. Kediri yang akan dilihat dari segi : perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Dari tiga komponen di atas (perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi) maka hal yang melatar belakangi dalam melakukan sebuah penelitian ini adalah 1) Pada saat proses pelaksanaan pembelajaran, siswa masih ada yang sedang bermain sendiri, 2) Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan keberadaan guru, dalam pelaksanaan proses pembelajaran, 3) Masih ada siswa yang sedang berbicara sendiri saat proses pembelajaran sedang berlangsung, 4) Siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang telah digunakan oleh guru, 5) Metode pembelajaran masih sangat kurang menarik karena, guru

masih menggunakan sintaks tidak sesuai dengan implementasi kurikulum Merdeka, dan

6) Metode yang digunakan oleh guru masih ceramah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tiga komponen yaitu : dari segi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari segi perencanaan peneliti akan meneliti penyebab aplikasi quiz-quizizz digunakan, sedangkan dari segi pelaksanaan peneliti akan meneliti hasil yang diperoleh dalam pembelajaran IPAS kelas IV dalam menggunakan media aplikasi quiz-quizizz, dan dari segi evaluasi peneliti akan meneliti kekurangan dan kelebihan dari aplikasi quiz-quizizz.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Wonorejo 1 Kediri ?
2. Bagaimana pelaksanaan pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz, dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di kelas IV dengan mata pelajaran IPAS di SDN Wonorejo 1 Kediri ?
3. Bagaimana evaluasi pemanfaatan terhadap pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz di dalam implementasi Kurikulum Merdeka mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Wonorejo 1 Kediri ?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan perencanaan dalam memanfaatkan aplikasi quiz-quizizz dalam Mata pelajaran IPAS di Kelas IV dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kediri;
2. Menganalisis penyebab aplikasi quiz-quizizz dalam mata pelajaran IPAS di kelas IV, untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kediri;
3. Mendeksripsikan kekurangan dan kelebihan terhadap terhadap pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz dalam mata pelajaran IPAS kelas IV, dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kediri.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian ini, dari pihak peneliti/penulis sangat berharap, supaya dalam sebuah penelitian ini, dapat mempunyai beberapa kemanfaatan, yakni :

### 1. *Manfaat teortis*

Penelitian ini diharapkan dapat menambah teori atau wawasan baru mengenai pemanfaatan aplikasi quiz-quizizz dan implementasi kurikulum merdeka.

### 2. *Manfaat praktis*

#### a. Bagi Mahasiswa

Untuk menjadi bahan penelitian dalam menyusun tesis guna memenuhi tugas kuliah.

#### b. Bagi Peneliti lain

Manfaat yang dapat diambil oleh peneliti lain adalah sebagai tambahan pengetahuan serta rujukan dalam pemanfaatan media quiz-quizizz untuk mendukung implementasi kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri .

#### c. Bagi Sekolah

- Memberikan masukan kepada kepala sekolah dan para guru, untuk meninjau kembali proses pembelajarannya, agar dapat lebih menarik sesuai dengan tuntutan abad 21.
- Sebagai referensi di perpustakaan di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri.

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini untuk mengetahui perencanaan serta deskripsi dan kendala yang di hadapi oleh guru dalam memanfaatkan aplikasi quiz-quizizz dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka dengan mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

Dalam perencanaan peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, dimana peneliti mengetahui cara mengajar guru serta media yang digunakan oleh guru dalam implementasi pelaksanaan kurikulum merdeka di SDN Wonorejo 1. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV untuk mengetahui keadaan awal kegiatan pembelajaran sebelum menggunakan media aplikasi quiz-quizizz.

Dalam pelaksanaan penelitian ini. Peneliti mengamati proses pelaksanaan pembelajaran, dimana peneliti melakukan observasi terhadap guru kelas IV dalam pelaksanaan implementasi kurikulum merdeka serta penggunaan media quiz-quizizz dalam pelaksanaannya. Observasi dilakukan dengan mengisi instrument serta tanya jawab terhadap para responden, berupaa guru kelas IV yang mengajar IPAS dalam implementasi kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri.

