

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah peran penting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia. Dunia pendidikan harus dapat menyesuaikan diri dan mengikuti kemajuan teknologi. Menerapkan pendidikan digital, diperlukan tenaga pendidik yang berpengalaman dan profesional. Pendidik harus dapat mengimbangi kemajuan teknologi dengan nilai-nilai budaya yang telah ada. Pendidikan biasanya merupakan upaya yang direncanakan untuk mengaktualkan proses pembelajaran, membuat siswa aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki nilai-nilai dan keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri dan masyarakat (Ngongo, Hidayat, & Wiyanto. 2019).

Model *Problem Based Learning* (PBL) mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa untuk memecahkan masalah. Siswa dihadapkan pada berbagai permasalahan untuk dicarikan solusinya. Permasalahan tersebut bersumber dari masalah nyata di lingkungan siswa yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa berpikir secara kritis serta memiliki keterampilan untuk memecahkan suatu masalah (Surya, 2017).

Perkembangan Teknologi dan Informasi, yang mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital untuk dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Salsabila et al., 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran (Hafiyya & Hadi, 2023)

Pemanfaatan media yang inovatif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru harus belajar bagaimana membuat media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran selama proses belajar. Guru juga harus tau

bagaimana membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Salah satu teknologi yang sering dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah computer atau laptop dan handphone (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara, dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yaitu materi tentang pola hidup gotong royong. Hal tersebut merupakan upaya untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang saling menghargai, kerjasama, dan dapat saling tolong menolong. Hal ini didukung dalam kurikulum merdeka yang tertulis dalam profil pelajar Pancasila yaitu gotong royong (Kemendikbudristek, 2022).

Gotong royong merupakan kegiatan saling membantu atau bahu membahu, yang berdampak pekerjaan yang awalnya berat menjadi terasa ringan. Pada intinya, gotong royong merupakan suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama dan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan solidaritas akan sesama (Yulieth & Rafael, 2020). Pemahaman konsep adalah suatu proses dalam memperoleh pengetahuan seseorang secara mendalam terhadap informasi suatu objek melalui pengalaman. Pemahaman konsep berarti siswa menjelaskan pengertian serta hubungan antar materi dalam menyelesaikan soal (Kholidah & Sujadi, 2018)

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV pada tanggal 5 November 2023 di SDN Tedunan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan khususnya materi pola hidup gotong royong nilai ulangan harian siswa masih rendah sebesar 40% dengan rincian sebanyak 15 siswa hanya 6 siswa yang baru mencapai indikator ketuntasan. Model pembelajaran guru di kelas masih kurang inovatif dan masih menggunakan metode ceramah. Dampaknya keterampilan bertanya dan pemberian penguatan yang diberikan oleh guru menjadi kurang efektif. Media pembelajaran yang digunakan kurang interaktif dan bervariasi. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan jenuh serta hasil belajar siswa rendah. Dari data yang di peroleh perlu adanya inovasi dalam pembelajaran

sehingga dapat meningkatkan nilai kognitif serta pemahaman siswa terkait pola hidup gotong royong.

Menurut beberapa penelitian diantaranya yang di ungkapkan (Wihartanti, Prasetya Wibawa, Astuti, & Pangestu, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya aplikasi yang menarik perhatian adalah Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah terobosan baru dalam penggunaan media untuk mengevaluasi pembelajaran. Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam fitur menarik yang memudahkan guru dalam pembuatan evaluasi pembelajaran. Guru dapat membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat opsi jawaban yang berbeda. Selain itu, mereka dapat menambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai kebutuhan mereka. Quizizz juga menyediakan berbagai jenis soal, termasuk soal pilihan ganda, soal pilihan ganda dengan variasi, soal isian, dan masih banyak lagi (Tarsono, Nurhusni, Nugraha, 2024)

Penggunaan aplikasi Quizizz *paper mode* di terapkan pada evaluasi dan penguatan pembelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan untuk mengetahui pemahaman siswa pada materi tertentu. Ketika menggunakan media ini guru harus menjelaskan cara kerja yang sesuai sehingga siswa memahami penggunaan aplikasi ini. Adapun perangkat yang harus di sediakan dalam penggunaan Quizizz ini adalah LCD proyektor, handphone, laptop, akses internet yang memadai, print barcode sesuai jumlah siswa dan uji coba penggunaannya, setelah semua selesai maka dapat di jadikan media evaluasi pembelajaran (Tarsono, Nurhusni, Nugraha, (2024)

Berdasarkan referensi jurnal penelitian terdahulu yang didapat bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis aplikasi *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan aktifitas belajar sehingga pemahaman siswa dapat meningkat dengan dibarengi oleh keterampilan guru dalam mengajar. Dalam permasalahan tersebut dibuat model pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi game interaktif Quizizz dengan menggunakan model *Problem Based Learning* yang memiliki tujuan berupa: meningkatkan keterampilan guru mengajar, melalui media pembelajaran game interaktif Quizizz diharapkan dapat meningkatkan

meningkatkan aktifitas belajar siswa, dan dapat serta meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan paparan diatas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Pola Hidup Gotong Royong Kelas 4 Sd Tedunan”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pokok masalah yang disampaikan pada latar belakang, maka peneliti mencoba mengajukan dalam bentuk pertanyaan yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tedunan pada TA 2023/2024?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Quizizz Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tedunan pada TA 2023/2024?
3. Bagaimana keterampilan guru dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tedunan pada TA 2023/2024?

### **1.3 Tujuan**

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan Quizizz dalam meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tedunan pada TA 2023/2024.
2. Pemahaman konsep pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Quizizz Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tedunan mengalami peningkatan pada TA 2023/2024.
3. Mendeskripsikan keterampilan guru dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan

pemahaman konsep pada Pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Tedunan pada TA 2023/2024.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Secara teoritis,  
Hasil penulisan ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* melalui aplikasi Quizizz dalam meningkatkan pemahaman siswa
2. Secara praktis
  - a. Bagi Pihak Sekolah, Sebagai pemberi informasi tentang hasil dari penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan Quizizz dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi, masukan, saran yang membangun akan pentingnya media pembelajaran berbasis *online* sebagai media mengajar agar materi yang disampaikan dapat diserap oleh siswa dengan maksimal.
  - b. Bagi Guru, Memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara praktis, efektif, dan efisien dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, serta untuk menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz.
  - c. Bagi Siswa
  - d. Agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta diharapkan mampu menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan terhindar dari rasa kebosanan.
  - e. Bagi Peneliti,  
Penelitian ini diharapkan mampu mengetahui bagaimana pemahaman siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi Quizizz terhadap pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

1. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Tedunan
2. Subjek penelitian ketika uji coba menggunakan seluruh siswa kelas IV SDN Tedunan sebanyak 15 siswa
3. Media yang digunakan yaitu aplikasi Quizizz dan berisikan materi pola hidup gotong royong kelas IV
4. Penelitian ini mencakup media aplikasi Quizizz Paper untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pola hidup gotong royong kelas IV SDN Tedunan

### **1.6 Definisi Operasional**

Penafsiran istilah-istilah pada judul skripsi, maka diajukan definisi operasional sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* merupakan strategi pembelajaran dengan menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan.
2. Quizizz merupakan web tool yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan dimanfaatkan untuk membuat kuis dalam interaktif dan penilaian formatif
3. Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri
4. Gotong royong merupakan suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama dan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan solidaritas akan sesama