

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengajar dan belajar, yang mana mengajar seringkali disebut dengan guru yang memberikan suatu materi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan, sedangkan belajar sendiri adalah siswa yang menerima materi tersebut. Belajar merupakan kegiatan manusia yang akan berlangsung terus menerus selama manusia itu hidup. Hal ini menunjukkan bahwa belajar tidak pernah dibatasi oleh waktu, tempat atau usia, tanpa memandang jenis kelamin, baik itu laki – laki maupun perempuan.

Didalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang diberikan oleh pendidik, yang memungkinkan siswa untuk memiliki proses memperoleh ilmu dan pengetahuan, menguasai ketrampilan dan pembiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan. Pembelajaran adalah sebuah proses untuk membantu peserta didik supaya bisa belajar dengan baik. Proses Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara peserta didik dan guru dalam rangka mencapai

¹ Albert Efendi Pohan, *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah* (Jawa Tengah: CV Sarnu Untung, 2020), h. 1.

tujuan pembelajaran, atau bisa dikatakan pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan peserta didik.²

Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja, tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga di luar kelas, bahkan di rumah pun kegiatan pembelajaran juga dapat terus berlangsung. Pemanfaatan teknologi informasi juga dapat membantu dalam proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan teknologi informasi tersebut sebagai media untuk melakukan suatu proses pembelajaran secara daring atau pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka. Hal ini sangat relevan sekali dengan keadaan sekarang, yang mana pada saat ini dunia sedang dikejutkan dengan mewabahnya suatu virus yang bernama Corona atau yang sering disebut dengan Covid-19 (*Corona Virus Deseases-19*).

Virus Covid-19 mulai mewabah pertama kali di Kota Wuhan, Tiongkok dan menyebar dengan sangat cepat ke seluruh dunia, termasuk Indonesia hanya dalam kurun waktu beberapa bulan saja. Pandemi Corona virus (Covid-19) telah membawa perubahan dalam pola perilaku masyarakat di dunia. Dengan adanya pandemi covid-19 ini, semua wajib melakukan prosedur *physical distancing*.

Menurut Krisnanto dan Yeni, *Physical distancing* merupakan pembatasan interaksi fisik antara satu orang dengan yang lain untuk meminimalisir penyebaran pandemi covid-19. Dengan adanya *physical distancing* semua orang diwajibkan untuk bekerja dari rumah (*work from home*), tidak terkecuali pada

² Tutik Rachmawati dan dkk, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h.38-39.

sektor pendidikan yaitu semua kegiatan belajar mengajar dilakukan dari rumah masing - masing.³

Akibat munculnya virus ini juga berdampak di bidang pendidikan, sehingga Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Diseases-19.⁴ Agar dapat memutus rantai penyebaran virus Covid-19 ini pemerintah menganjurkan untuk menutup semua kegiatan pembelajaran di sekolah dan mengambil kebijakan untuk menerapkan pembelajaran daring (*online*).

Menurut Bilfaqih dan Qomarudin, pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Pembelajaran dapat dilakukan melalui jaringan yang diselenggarakan dan diikuti secara gratis maupun berbayar.⁵ Meski pembelajaran disampaikan secara daring di masa pandemi Covid-19, peran seorang guru sebagai pendidik tetap menjadi faktor penentu keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Dengan dibantu alat, media ataupun aplikasi yang diterapkan di tiap sekolah, seorang guru juga harus memiliki kreativitas yang tinggi dan inovatif agar pemahaman konsep materi yang diajarkan sampai ke siswa. Dalam konteks

³ Ardy Dwi Krisnanto dan Yeni Anistyasari, "Analisis Tingkat Penerimaan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya)," *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 01 (2020), h. 398-405.

⁴ MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN dan REPUBLIK INDONESIA, "Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)," 2020.

⁵ Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring (Panduan Berstandar Pengembangan Pembelajaran Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan)* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h.4.

pendidikan guru memiliki sebuah peranan atau andil yang sangat besar dan strategis.

Pembelajaran daring dapat dilaksanakan dari tempat masing – masing tanpa harus tatap muka secara langsung. Dalam pendidikan, pembelajaran daring diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi selama pandemi dalam proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi saat ini seperti laptop smartphone, jaringan internet dan suatu platform diharapkan bisa menjadi solusi yang dapat dimaksimalkan. Tenaga pendidik dan peserta didik harus membiasakan diri dengan kebiasaan baru untuk dapat melakukan proses belajar mengajar dari tempat masing-masing.

Pembelajaran daring memiliki banyak tantangan. Salah satu tantangannya adalah fokus peserta didik yang berkurang karena karena tidak melakukan pembelajaran secara tatap muka langsung. Selain itu waktu pembelajaran daring juga sangat singkat, sehingga perlu adanya suatu media yang dapat mengangkat motivasi siswa utuk tetap fokus didalam pembelajaran. Media merupakan alat bantu dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.⁶

Proses pembelajaran daring ini memiliki banyak dampak, dari positif hingga negatif. Pembelajaran daring menuntut guru untuk siap belajar dengan cara yang paling kreatif saat memberikan materi. Dalam proses pembelajaran daring

⁶ Endang Sadbudhy Rahayu & I Made Nuryata, *Pembelajaran Masa Kini*, (Jakarta: Sekarmita,2010), h.11.

memang tidak mudah, apalagi untuk tingkat SD/MI, karena pembelajaran daring ini tidak hanya melibatkan guru dan siswa saja, peran orang tua juga sangat diperlukan. Orang tua siswa dituntut untuk terlibat dalam mendampingi proses pembelajaran secara daring.⁷

Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning* menjadi salah satu cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan murid dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yang terdapat di Indonesia yaitu *Quizizz*. Menurut Purba, *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer yang bisa digunakan juga untuk menyampaikan pelajaran secara singkat yang berupa tampilan slide dan kuis yang bisa diakses di *smartphone* masing-masing.

Aplikasi *Quizizz* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis *e-learning* khususnya pembelajaran daring diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memaksimalkan pembelajaran secara daring. Melalui pengembangan media aplikasi *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk

⁷ Ina Magdalena dkk., "Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SDN Sindangsari III," *PANDAWA* 3, no. 1 (31 Januari 2021), h. 119.

suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, yang diharapkan menjadi daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan kegiatan belajar mengajar saat pandemi covid-19. Maka dari itu dilakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Quizizz* pada pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng”**.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng?

C. Tujuan Penelitian

Melihat dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tanggapan ahli media dan ahli materi terhadap pengembangan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media *Quizizz* dalam pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran daring mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan melalui aplikasi *Quizizz* yang berbasis online, berbentuk tampilan slide pelajaran dan kuis interaktif.
2. Media pembelajaran ini berisi materi pelajaran dan kuis pertanyaan seputar pembelajaran Bahasa Inggris kelas IV.

E. Kegunaan Penelitian

Terdapat beberapa hal terkait kegunaan atau manfaat dari penelitian ini di antaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan atau referensi kepada pembaca terkait pembelajaran Bahasa Inggris dengan

menggunakan media *Quizizz* bisa digunakan dimana saja dan kapan saja dan tentunya media ini dapat diterapkan juga di mata pelajaran yang lain.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

- 1) Dijadikan pertimbangan dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidik.
- 2) Menciptakan rasa kepercayaan orang tua, masyarakat, serta pemerintah dalam memberikan solusi bagi permasalahan pembelajaran daring

b. Bagi Peserta didik

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga mereka mampu menerima pembelajaran dengan baik karena peserta didik dapat belajar kapan pun dan dimana pun.

c. Bagi Pendidik

- 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi dan berinovasi pada pembelajaran daring dengan menggunakan media *Quizizz* ataupun dengan media yang lainnya,
- 2) Menjadikan lebih efektif dan efisien dalam peranannya sebagai fasilitator dan mediator.

d. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan penulis sebagai calon pendidik mengenai inovasi pengembangan media pembelajaran

yang efektif dan mampu diaplikasikan oleh penulis kelak menjadi pendidik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

- a. Siswa kelas IV di MI Darul Huda Deyeng mampu memahami petunjuk penggunaan aplikasi *Quizizz* secara mandiri.
- b. Guru yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* akan lebih praktis dibanding menggunakan media pembelajaran daring lainnya.
- c. Dalam pengisian angket respon siswa, siswa melakukannya dengan jujur karena angket tersebut tidak ada hubungannya dengan nilai.
- d. Siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media *Quizizz* bisa belajar secara mandiri, meningkatkan motivasi belajar dan tidak merasa bosan saat pembelajaran secara daring.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Batasan dalam penelitian ini yaitu ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Inggris pada materi *School Activities* (Kegiatan-kegiatan Sekolah) untuk kelas IV MI Darul Huda Deyeng.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan agar tidak adanya kesalahpahaman dalam menafsirkan setiap maksud penelitian dan memberikan interpretasi beberapa istilah yang penulis gunakan dalam penelitian. Maka peneliti akan memperjelas

terlebih dahulu istilah-istilah tersebut pada bagian definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain kedalam wujud tertentu. Dengan mengembangkan bahan ajar yang telah tersedia menjadi bahan ajar yang lebih efektif.

2. Media

Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁸ Media yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media *Quizizz*.

3. *Quizizz*

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diunduh melalui playstore ataupun appstore secara gratis. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah game atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang gairah peserta didik untuk belajar.⁹

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h.15.

⁹ Ulfah Fauziyyah, "Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKN", (Skripsi, Universitas Pasundan, Bandung, 2019), h. 5

4. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet sebagai tempat untuk menyalurkan ilmu seorang guru terhadap peserta didik. Bentuk pembelajaran ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat oleh waktu.

H. Penelitian Terdahulu

Muhammad Bahtiar Rizqi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* dan *Quiz Creator* pada Mata Pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang”.

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran. Tujuan penelitiannya yaitu untuk mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran *autoplay* dan *Quiz Creator*, mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *Autoplay* dan *Quiz Creator*, dan mengetahui kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran *Autoplay* dan *Quiz Creator* terhadap pemahaman siswa. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Autoplay* dan *Quiz Creator* mata pelajaran IPS materi penjajahan Belanda memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 80%, ahli desain mencapai 75%, ahli pembelajaran IPS kelas V mencapai 88%, dan hasil uji coba lapangan mencapai 75%. Hasil pengembangan media pembelajaran *Autoplay* dan *Quiz Creator*

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap pemahaman mata pelajaran IPS materi penjajahan Belanda pada siswa kelas V SDI Al-Faqih Baran Sukoanyar Pakis Malang¹⁰

Wulan Diah Puspitasari, Jurusan Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2018 yang berjudul “Pengembangan Media *E-learning* dengan *Moodle* sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika pada Konsep Usaha dan Energi”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, serta mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media *e-learning* dengan *Moodle* sebagai suplemen pembelajaran fisika pada konsep usaha dan energi. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli teknologi dan ahli guru rata-rata keseluruhan validasi yaitu 77% termasuk dalam kriteria layak digunakan sebagai suplemen pembelajaran fisika pada konsep usaha dan energi. Serta hasil respon peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan memperoleh penilaian dengan rata-rata keseluruhan uji coba yaitu 83,5% termasuk dalam kriteria sangat baik yang artinya media membua peserta didik lebih tertarik mempelajari materi usaha dan energi dan media mudah diakses dimana saja kapan saja selama terhubung ke jaringan internet.¹¹

¹⁰ Muhammad Bahtiar Rizqi, “Pengembangan media Pembelajaran Autoplay dan Quiz Creator pada mata pelajaran IPS Materi Penjajahan Belanda untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V di SDI Al-Faqih Baran Sukonyar Pakis Malang ”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015), h. 105

¹¹Wulan Diah Puspitasari, “Pengembangan Media *E-Learning* dengan *Moodle* sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika pada Konsep Usaha dan Energi”, (Skripsi, Universitas Islan Raden Intan Lampung, 2018), h.95

Nofa Putri Amanda, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2019 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI”.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis macromedia flash dan mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis macromedia flash di kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis macromedia flash dengan kualitas produk yang telah dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase 87,5 % berdasarkan penilaian ahli media, 95,56 % oleh ahli materi dalam kategori sangat layak. Sementara respon peserta didik kelas V SDN 1 Rawa Laut dan MIN 12 Bandar Lampung pada media pembelajaran interaktif dalam pengenalan komunikasi dasar bahasa Inggris berbasis macromedia flash dengan persentase 90,5 % dan 85,8 % dengan kategori sangat layak.¹²

Dari beberapa hasil penelitian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

¹² Nofa Putri Amanda, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI”, (Skripsi, Universitas Islan Raden Intan Lampung, 2019), h.101-103.

Persamaan dari penelitian diatas dengan penelitian penulis yaitu tentang penelitian dan pengembangan media. Perbedaanya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Selain itu subyek penelitiannya pun berbeda, dimana nantinya akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Deyeng.

I. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut :

Bab I: Pendahuluan, yang membahas tentang: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian dan pengembangan, d) spesifikasi produk e) kegunaan hasil penelitian, f) asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan g) definisi operasional, h) penelitian terdahulu dan i) sistematika penulisan.

Bab II: Kajian Pustaka, yang membahas tentang: a) pembelajaran daring b) media Quizziz c) Pembelajaran Bahasa Inggris d) model pengembangan media

Bab III: Metode Penelitian, yang membahas tentang: a) model penelitian dan pengembangan, b) prosedur penelitian dan pengembangan

Bab IV: Paparan Hasil Penelitian dan Pengembangan, yang membahas tentang: a) penyajian data uji coba, b) analisis data, c) revisi produk.

Bab V: Penutup, yang membahas tentang: a) kajian produk yang telah direvisi, b) saran .