

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Efendi, (2021) Pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus sepanjang hayat untuk membina anak didik menjadi manusia paripurna, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai pembinaan ini asas pendidikan harus berorientasi pada pengembangan seluruh aspek potensi anak didik, diantaranya aspek kognitif, afektif, dan berimplikasi pada aspek psikomotorik. Menurut Feni, (2022) pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaanya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Menurut Jumali, (2014) pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan pendidikan adalah upaya yang terorganisasi, berencana dan berlangsung secara terus menerus, bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaanya dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016: “bahwa penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian autentik (*autentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar peserta didik yang mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap”.

Fungsi utama dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 antara lain:

“Meningkatkan kualitas pendidikan dengan adanya standar proses yang jelas dan terukur, peraturan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas tenaga pendidik”.

Menurut Patrick & Wulandari, (2021) Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, komunikasi yang diharapkan ialah komunikasi timbal balik yang dikenal dengan komunikasi interaktif edukatif. Menurut Sumarni, (2023) Proses pembelajaran adalah sebuah kegiatan dimana terjadi penyampaian materi pelajaran dari seorang guru kepada siswanya. Menurut Mayasari, (2022) Proses pembelajaran adalah keterpaduan antara proses mengajar dan belajar, merupakan penyampaian informasi dari fasilitator pengetahuan kepada akseptornya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat di kesimpulan proses pembelajaran adalah merupakan proses informasi, komunikasi antara guru dengan peserta

siswanya di mana terjadi penyampaian materi pelajaran dalam proses mengajar dan belajar.

Menurut Abadi, (2023) *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi siswa dalam belajar dengan berbagai fitur menarik. Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu media aplikasi pembelajaran daring yang menyenangkan dapat diakses oleh siswa dan guru secara mudah. Aplikasi pembelajaran online yang memanfaatkan media interaktif berupa *web tool* untuk membuat permainan berbentuk kuis sehingga, dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran di kelas online oleh guru secara praktis (Agustina dan Rusmana 2020).

Kesimpulan *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game atau media pembelajaran yang mampu memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran di kelas online oleh guru secara praktis.

Menurut Rahman, (2022) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Menurut Nafi'ah, (2023) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Nurhandayani, (2022) Hasil belajar merupakan bertambahnya pengetahuan dari siswa, bertambahnya keterampilan dan kebiasaan positif yang meningkat, tingkat penguasaan yang dicapai siswa selama proses pembelajaran. Melalui kegiatan belajar di kelas siswa setiap akhir pembelajaran.

SMP Negeri 2 Sesean Suloara merupakan salah satu sekolah Negeri yang ada di Toraja Utara letaknya di Kecamatan Sesean Suloara Provinsi Sulawesi Selatan, sekolah tersebut memiliki siswa 184 terdiri dari jumlah laki-laki 112 jumlah perempuan 72 jumlah guru 23 yang ada di sekolah tersebut di Smp Negeri 2 Sesean Suloara memiliki penunjang fasilitas diantaranya ruang kelas dan satu lab komputer.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti pada jumat, 19 April 2024 dengan metode observasi langsung yang dilakukan kepada beberapa guru dan siswa dalam proses pembelajaran hasil di kelas VIII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Sesean Suloara peneliti menemukan masalah dalam hasil belajar siswa, karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Tidak jarang siswa menjadi bosan karena media yang digunakan guru kurang menarik oleh karena itu siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran, siswa kurang mengerti materi yang diajarkan guru makanya siswa sering mencontek karena guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana, kurangnya semangat dan rasa percaya diri kenyataanya masih ada sebagian siswa yang belum aktif dalam kegiatan belajar sehingga diperlukan *gamifikasi quizizz* untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan cara meningkatkan hasil belajar siswa. Cara tersebut dapat membantu suasana belajar menjadi menarik dan kondusif, karena masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuan semaksimal mungkin.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti didukung oleh data yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik melakukan penelitian “pengaruh *gamifikasi (quizizz)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa”.semoga, bisa menjadi solusi dimata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “ Bagaimana pengaruh penggunaan *gamifikasi quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia kelas VIII di SMP Negeri 2 Sesean Suloara”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh *gamifikasi quizizz* ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahas indonesia kelas VIII di SMP negeri 2 Sesean Suloara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan manfaat atau kontribusi dalam:

1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan informasi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pendidikan dengan menggunakan *gamifikasi (quizizz)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Siswa dapat mengembangkan dan menggunakan keterampilan berpikir kritis dan menemukan sendiri ide pokok atau gagasan tentang masalah yang di hadapi.

b. Bagi guru

Sebagai salah satu rujukan alternatif *gamifikasi (quizizz)* dalam memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas sehingga permasalahan yang di hadapi guru dapat teratasi.

c. Bagi peneliti

Diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung, menambah wawasan dan memberikan pengalaman dalam proses pengembangan penelitian tindakan kelas melalui *gamifikasi (quizizz)*