

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedogagie*”, artinya bimbingan yang diberikan kepada anak. Kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris yaitu “*education*” yang artinya pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab pendidikan sering diterjemahkan dengan “*Tarbiyah*” yang artinya pendidikan. Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu, sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Haudi, 2020:1). Sementara itu pendidikan mempunyai fungsi dan tujuan dari pendidikan, pendidikan berfungsi sebagai pijakan utama yang kokoh dan adil untuk memastikan keadilan pendidikan seperti dalam landasan hukum pendidikan. Pendidikan juga bertujuan sebagai menjadikan hak pendidikan bagi seluruh kalangan tanpa terkecuali (Rosmita Sari Siregar, & dkk, 2021:4-5).

Pendidikan nasional dalam UU No 20 Tahun 2013 pasal 1 ayat 3 yaitu keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sebagai sebuah sistem, semua komponen yang ada di dalamnya harus dipahami satu kesatuan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Abdul et al., 2021). Menurut Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar. Sejalan dengan Undang-undang tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran membutuhkan keaktifan antara kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek belajar, subjek belajar yang dimaksud yaitu guru dan siswa. Belajar dengan demikian adalah proses dimana pesan

ditransmisikan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Seiring berkembangnya teknologi sangat berpengaruh dalam pembelajaran di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi di dunia pendidikan juga membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Minat generasi milenial terhadap perkembangan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama pada penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk berbagai keperluan, salah satunya yaitu memudahkan mengakses informasi khususnya di dunia pendidikan (Sari, 2019).

Perkembangan teknologi berdampak terjadinya perubahan di dunia pendidikan, perubahan itu sendiri bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Terbentuknya SDM yang berkualitas tidak lepas dari kualitas pendidikan itu sendiri. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan mengembangkan kurikulum yang bertujuan untuk menyesuaikan pendidikan dengan perubahan sosial dan mengeksplorasi pengetahuan yang sebelumnya belum tersentuh (Bahri, 2017).

Tersedianya teknologi dan pengembangan kurikulum yang lebih maju berarti guru harus melakukan inovasi pembelajaran agar siswa dapat berpartisipasi aktif di dalamnya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk belajar, bersenang-senang, dan mencapai tujuan pembelajaran (Anwar, 2017). Pembelajaran yang efektif umumnya dinilai dari pencapaian tujuan belajar dari keseluruhan siswa. Pembelajaran dianggap efektif juga ditandai dengan pembelajaran yang dilakukan secara terencana, sehingga dapat memberikan indikasi yang jelas dan terukur melalui perumusan tujuan instruksional, penetapan proses dan kegiatan belajar mengajar (Setiawan & Mais, 2017).

Pembelajaran yang dilakukan secara terencana melibatkan berbagai pihak diantaranya yaitu guru dan siswa. Menurut (Yestiani & Zahwa,

2020) Guru merupakan seorang pendidik yang digugu dan ditiru, dalam hal ini guru menjadi teladan bagi anak didiknya. Guru memiliki peran yang cukup penting untuk siswa yaitu membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa. Namun, peran dari bahan ajar dan media pembelajaran juga mempengaruhi ketercapainya pembelajaran yang diharapkan. Menurut (I Kadek. Atmaja, I. Komang Sukendra, 2021) bahan ajar merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mempelajari kompetensi atau kompetensi inti untuk menguasai semua kompetensi secara menyeluruh. Bahan ajar yang digunakan oleh guru salah satunya adalah modul. Modul merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis menjadi satu bagian yang mudah dipahami untuk siswa, sehingga siswa dapat menyerap informasi baik secara mandiri maupun dengan bantuan seorang guru (Popalri & Fikri, 2019). Modul biasanya dipakai oleh guru sebagai bahan ajar pendamping untuk siswa di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Di SMA Negeri 1 Kradenan dalam kegiatan pembelajaran guru juga menggunakan bahan pendamping berupa modul ajar.

Pada perkembangan teknologi saat ini bahan ajar dapat disajikan dalam bentuk digital. Teknologi digital ini erat kaitannya dengan penggunaan komputer / laptop / internet dan perangkat digital pendukungnya. Adanya bahan ajar digital diharapkan dapat menarik perhatian dan minat siswa sehingga termotivasi untuk mempelajari dan menyiapkan diri sebelum pembelajaran dikelas, membantu siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan kompetensi siswa, meringankan beban siswa karena tidak perlu membawanya dalam bentuk cetak dan bisa mengurangi pemanasan global karena mengurangi penggunaan kertas (Lilis, 2019). Upaya untuk mengikuti perkembangan teknologi bagi siswa di SMA Negeri 1 Kradenan perlu adanya pengembangan media pembelajaran khususnya bagi siswa kelas X karena perlu adanya pengenalan teknologi dari siswa memasuki Sekolah Menengah Atas. Pengembangan media yang dimaksud yaitu modul digital dan evaluasi

berbasis *quizizz*. Materi yang cocok dan sesuai kurikulum untuk dikembangkan menggunakan modul digital dan evaluasi berbasis *quizizz* yaitu materi sistem pembayaran karena materi ini merupakan materi yang sesuai untuk dikembangkan karena sesuai dengan KI dan KD materi kelas X disemester genap. Sementara itu untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar media pembelajaran sangat diperlukan.

Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat memotivasi minat belajar siswa untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran menarik yang dapat digunakan guru yaitu salah satunya dengan media pembelajaran modul digital dan evaluasi berbasis *quizizz*. E-modul atau modul elektronik yaitu modul dalam bentuk digital, terdiri dari teks, gambar, atau keduanya, termasuk materi elektronik digital dan simulasi yang dapat dan digunakan untuk pembelajaran (Herawati & Muhtadi, 2018). Modul digital merupakan modifikasi dari modul konvensional dengan memadukan pemanfaatan teknologi informasi, sehingga modul digital lebih menarik dan interaktif (Suryani et al., 2020). Beberapa kelebihan Modul digital dibandingkan modul cetak adalah lebih praktis untuk dibawa kemana-mana, tahan lama dan tidak lapuk dimakan waktu, dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam satu bundle penyajiannya serta pada tiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci yang berguna untuk mengunci kegiatan belajar (Suryani et al., 2020). Sementara *Quizizz* merupakan aplikasi *game* edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel, selain digunakan sebagai sarana penyampaian materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Suhartini, 2022). Media pembelajaran berbasis teknologi yang berhasil menarik hati para pelajar yakni *quizizz*, karena di dalam *quizizz* terdapat berbagai kelebihan diantaranya aplikasi *quizizz* dapat membuat tes dengan adanya music yang menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih santai dan rileks dalam mengerjakan soal, adanya bonus yang diberikan terhadap

soal, apabila terdapat soal yang salah diberikan kesempatan untuk mengulang menjawab kembali, selain itu *quizizz* tidak perlu di download dan bisa langsung login melalui google. Dibalik kelebihan tersebut terdapat pula kelemahannya, kesempatan dalam menyelesaikan soal dengan *quizizz* tidak bisa dibatasi sehingga sulit menentukan hasil awal yang diperoleh siswa, kemudian kunci jawaban juga diberikan sehingga memungkinkan timbulnya kecurangan.

Beberapa masalah yang ditemukan dalam kegiatan belajar mengajar yang menjadikan pembelajaran tidak efektif adalah kurang matangnya perencanaan guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Guru kebanyakan masih menggunakan metode konvensional, mereka belum memiliki ide dalam menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif (Sitepu, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian lain oleh Khikmawati Devi Kurnia dkk menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media e-book dapat memberi kemudahan siswa dalam belajar dan meningkatkan minat belajar siswa (Khikmawati et al., 2021). Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nawa Khairun yang menyatakan bahwa penggunaan e-book dan penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran yang meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh hasil validasi xukup baik dengan tingkat ketercapaian rata-rata sebesar 83,3% dan presentase N-gain sebesar 58,4% (Nawa, 2023).

Hasil observasi pada penelitian di SMA Negeri 1 Kradenan saat pembelajaran dikelas X1 dan X2 guru ekonomi beliau Bapak Mohamad Sofyanto masih menggunakan media pembelajaran berbasis *power point* sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru, sehingga minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran berkurang. Sejalan dengan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran haruslah

menyenangkan, bervariasi, menarik perhatian siswa, dan dapat membuat siswa mudah menerima materi pembelajaran. Menanggapi permasalahan diatas, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran berupa modul digital dan evaluasi berbasis *quizizz*. Dengan penerapan e-modul interaktif dan evaluasi berbasis *quizizz* diharapkan siswa dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran ekonomi. Sehingga dengan meningkatnya prestasi belajar dapat meningkatkan pula hasil belajar siswa. Dari hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL DAN EVALUASI BERBASIS QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 1 KRADENAN”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang berhubungan dengan bahan ajar dan media ajar dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran karena masih menggunakan metode konvensional yaitu masih terpaku pada buku dan media *power point*, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran.
2. Belum diterapkan modul ajar digital dan media pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu ada pembatasan masalah :

1. Bahan ajar yang dikembangkan berupa modul digital dan media pembelajaran berbasis *quizizz*.
2. Materi yang disajikan dalam modul digital dan media pembelajaran berbasis *quizizz* hanya mata pelajaran Ekonomi kelas X.

3. Pengujian produk ini hanya pada kelayakan produk dan pengaruhnya pada prestasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Kradenan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan modul digital dan evaluasi berbasis quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kradenan?
2. Apakah penggunaan modul digital dan evaluasi berbasis quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kradenan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui kelayakan modul digital dan evaluasi berbasis quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kradenan.
2. Mengetahui penggunaan modul digital dan evaluasi berbasis quizizz apakah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Kradenan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan proses pembelajaran dan cara membagikan pengetahuan yang telah dipelajari di perguruan tinggi. Peneliti juga mampu meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar dan media pembelajaran alternatif untuk sekolah.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dengan bahan ajar dan media pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah dan tidak bosan dalam memahami materi.

d. Bagi Guru

Penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas sebagai seorang pendidik dalam menggunakan bahan ajar dan media pembelajaran.