

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran di Sekolah Dasar yang membahas mengenai gejala-gejala alam yang terdapat di sekitar lingkungan kita. Menurut Wahyuni (2022) pada pembelajaran IPA di satuan pendidikan dilakukan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi kepada peserta didik untuk selalu aktif saat proses pembelajaran, memberikan kreativitas dan kemandirian dengan menyesuaikan bakat atau minat bagi peserta didik serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Pembelajaran IPA memiliki manfaat dalam kehidupan manusia, karena pada pembelajaran tersebut peserta didik dapat memperoleh bekal pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk memahami dan menyesuaikan diri terhadap fenomena dan juga perubahan yang terdapat di lingkungan sekitar. Proses kegiatan pembelajaran ini dapat kita lihat pada kondisi dan tuntutan lingkungan yang terus selalu berkembang searah dengan perkembangan manusia sepenuhnya.

Peran guru sangat penting dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kelas. Guru adalah orang yang melakukan proses pengajaran di dalam kelas dan keberhasilan mengajar menentukan keberhasilan pendidikan pada umumnya (Buchari, 2018). Seorang guru harus mampu berinovasi dalam memahami setiap karakter peserta didiknya. Seorang guru juga harus memiliki kemampuan atau

kompetensi dalam melaksanakan kewajiban-kewajibannya secara bertanggung jawab dan layak. Peran guru diantaranya yaitu sebagai sumber belajar, memberikan pelayanan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar, sebagai pembimbing yang memiliki pemahaman anak yang sedang dibimbing dan memiliki pemahaman dalam merencanakan tujuan dan kompetensi yang akan dicapai. Tidak hanya guru, melainkan orang tua juga penting dalam membentuk pribadi peserta didik atau anaknya.

Namun seiring perkembangan zaman, dalam mencapai proses belajar yang maksimal perlu menggunakan metode atau strategi yang mendukung pembelajaran agar peserta didik tertarik dan dapat meningkatkan minat belajarnya. Kurangnya minat belajar peserta didik menjadikan pelajaran yang didapat sulit untuk dipahami. Adapun kurangnya penanaman konsep melalui media pembelajaran yang inovatif atau dapat dikatakan masih mengandalkan metode ceramah, dapat membuat siswa semakin sulit dalam menerima dan memahami konsep dalam pembelajaran IPA (Dede et al., 2018). Guru perlu menciptakan strategi khusus dengan menciptakan media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat tertarik untuk selalu bersaing dengan peserta didik lainnya dalam meraih hasil belajar yang maksimal.

Penanaman konsep melalui media pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini tentu menjadi sebuah tantangan guru dalam menciptakan suatu media yang menarik dan menyenangkan. Adanya media pembelajaran dapat bisa merangsang minat siswa untuk mempelajari hal-hal baru

dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru untuk dapat mudah dimengerti (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya dapat menjadi faktor pendorong dalam proses pembelajaran. Seorang guru harus memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai materi-materi IPA yang akan diajarkan, serta mampu dalam mengolah materi menggunakan metode pembelajaran yang menarik agar dapat menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain. Peserta didik harus memiliki kriteria dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, guru harus mengetahui keberhasilan belajar melalui penilaian yang diberikan kepada peserta didik setiap mengikuti pembelajaran di kelas.

Keberhasilan belajar dapat dilakukan oleh guru melalui kegiatan tes prestasi belajar atau evaluasi pembelajaran. Evaluasi tersebut diberikan kepada peserta didik diakhir pembelajaran atau pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan telah dirancang serta disiapkan sebelum pembelajaran dilakukan. Tujuan diadakan evaluasi pembelajaran yaitu agar hasil belajar yang diinginkan terpenuhi sesuai yang diharapkan. Evaluasi pembelajaran ini dijadikan sebagai sarana dalam mengukur kemampuan pada peserta didik. Melalui kegiatan evaluasi pembelajaran, guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat memahami pembelajaran tersebut dan mengetahui langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh guru. Evaluasi pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru yaitu dengan mengerjakan soal pada materi yang sudah dibahas sebelumnya, biasanya dalam bentuk tes

tertulis dan tes lisan. Peserta didik yang nilainya masih di bawah rata-rata bisa jadi pada saat melaksanakan evaluasi merasa gugup atau cemas karena belum siap mengikuti pelaksanaan evaluasi dan membuat mereka tidak maksimal dalam menjawab soal-soal tersebut. Selain itu, guru hanya memiliki waktu yang sedikit dalam menyiapkan soal-soal yang akan diujicobakan (Aulia et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDIT Cahaya Insani pada tanggal 5 Desember 2023 diperoleh bahwa penggunaan buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa) merupakan pendekatan utama dalam pembelajaran di sekolah. Meskipun sekolah telah menggunakan alat evaluasi seperti Quizizz dalam menunjang pembelajaran, namun dalam pemanfaatannya masih kurang. Keterbatasan sumber daya, baik dalam hal teknologi mungkin menjadi faktor utama yang membatasi sekolah tersebut menggunakan metode yang lebih modern. Kebijakan larangan siswa membawa HP ke sekolah didasarkan pada pertimbangan seperti upaya untuk mengurangi gangguan dalam proses pembelajaran, menjaga fokus siswa, atau meminimalkan risiko penyalahgunaan teknologi. Beberapa kebijakan sekolah tercermin dari tradisi ataupun budaya sekolah yang telah ada sejak lama. Perubahan pola pikir siswa mungkin sulit dan memerlukan waktu dalam membiasakan menggunakan metode baru sebagai alat pembelajaran di kelas. Mereka bisa merasa tidak nyaman dengan cara belajar yang baru dan takut dalam menunjukkan kemampuan mereka di depan kelas. Dengan memberikan dukungan yang memadai dan membantu siswa untuk beradaptasi dengan metode

pembelajaran yang baru, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang berkualitas dan mendukung semua siswa.

Untuk mengurangi rasa kecemasan pada setiap peserta didik dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran, guru dapat menciptakan suatu permainan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, guru dapat membuat atau menyusun bahan evaluasi jauh-jauh hari agar waktu yang digunakan oleh guru dapat sesuai dengan yang direncanakan. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan computer, laptop, atau handphone merupakan salah satu pemanfaatan game edukatif. Game edukatif ini masih jarang diketahui dan digunakan oleh seorang guru meskipun sudah ada, namun pemanfaatan media pembelajarannya masih kurang. Game ini diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Mulyati & Evendi, 2020).

Media pembelajaran merupakan salah satu cara dalam meningkatkan keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dipandang sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab XI pasal 40, tenaga kependidikan berhak memperoleh kesempatan dalam menggunakan sarana prasarana dan fasilitas pendidikan di sekolah demi menunjang pelaksanaan pembelajaran. Melalui penggunaan media yang dibuat oleh guru,

peserta didik akan membangun pengetahuan dengan sendirinya (Portanata et al., 2017).

Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan menciptakan kondisi yang kondusif bagi proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didiknya karena bahan ajar yang menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik (Moto, 2019). Bahan ajar memiliki makna yang lebih jelas bagi peserta didik untuk membantu memahami dalam menguasai tujuan dari bahan ajar tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang tepat diperlukan agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dasar dan dapat meningkatkan daya tarik saat mengikuti pembelajaran. Hal ini dimaksud untuk memberikan pemahaman materi yang diajar dan mempermudah peserta didik dalam menangkap materi yang dipelajari bersama dengan guru. Selain itu, seorang guru juga dapat mengetahui perbedaan tingkat pemahaman peserta didik dalam memanfaatkan media dengan pembelajaran biasa. Salah satu media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru yaitu media Quizizz.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi pendidikan berbasis game yang menunjang proses pembelajaran peserta didik di kelas maupun di luar kelas. Quizizz dapat diakses melalui web dengan guru memberikan lembar kertas bergambar QR Code kepada peserta didik. Media Quizizz dapat dijadikan oleh guru sebagai bahan dalam mengevaluasi peserta didik untuk dapat menilai tingkat pemahaman selama pembelajaran yang diberikan. Penggunaan aplikasi ini, guru dapat mendorong peserta didik lebih aktif selama mengikuti proses pembelajaran.

Pada kutipan jurnal (Salsabila et al., 2020), di dalam aplikasi Quizizz terdapat beberapa fitur lain yang bisa dimanfaatkan oleh guru untuk salah satu sarana dalam memberikan tugas atau evaluasi. Selain itu, peserta didik dapat merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban karena media tersebut memiliki tampilan yang segar dan memiliki fitur yang menyenangkan. Media ini dapat dijadikan sebagai permainan dengan unsur yang menarik, inovatif, petualangan dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam berkeinginan untuk terus belajar demi mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan.

Penggunaan media Quizizz tergolong sangat mudah. Game edukatif ini memiliki 4 jawaban yang bisa dipilih antara lain A,B,C,dan D. Pada sajian soalnya bisa ditambah dengan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai dengan keinginan kita masing-masing. Dalam pengaplikasiannya, guru dapat menyiapkan lembar kertas bergambar QR Code untuk dibagikan kepada peserta didik untuk menjawab soal pada layar sesuai dengan jawaban yang dipilih dan nantinya guru akan merekam jawaban peserta didik menggunakan HP yang telah diunduh. Game ini bisa dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak dimulainya proses pembelajaran di kelas. Tiana (2021), mengatakan bahwa langkah-langkah menggunakan media game quizizz yaitu dengan menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan untuk konten kuis yang akan dibuat, membuka aplikasi quizizz kemudian melakukan input pertanyaan atau soal yang

sudah dibuat dan setelah selesai menginput, melakukan publikasi karya untuk bisa dimanfaatkan atau dibagikan oleh siswa.

Penerapan game Quizizz mempengaruhi tingkat kecemasan peserta didik pada saat melaksanakan evaluasi pembelajaran IPA. Kondisi ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Asria et al (2021), bahwa Game Quizizz dapat meningkatkan antusiasme peserta didik saat mengerjakan evaluasi pembelajaran IPA. Selain itu, Latifah & Damayanti (2022) menggunakan media sejenis berupa Google Form untuk dijadikan media dalam proses evaluasi. Namun hasilnya belum mampu mengatasi kecemasan karena tampilan yang kurang menarik. Jika kecemasan saat mengerjakan evaluasi masih tinggi, maka dikhawatirkan hasilnya tidak maksimal. Oleh karena itu, peneliti merasa urgen untuk menggunakan alat evaluasi yang dapat mengurangi kecemasan tersebut. salah satu yang diterapkan adalah Quizizz. Dengan tampilan yang menarik, peneliti berharap siswa dapat antusias dalam mengerjakan soal evaluasi IPA.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Game Quizizz Terhadap Tingkat Kecemasan Siswa Saat Evaluasi Pembelajaran IPA Kelas VI SDIT Cahaya Insani.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan masalah yang terdapat pada latar belakang, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut.

1. Peserta didik cenderung diam saat tidak memahami materi dan kesulitan ketika mengerjakan soal evaluasi.
2. Peserta didik merasa takut dan cemas akan adanya kesalahan untuk mengerjakan soal evaluasi dan merasa malu bila mendapatkan hasil dibawah rata-rata.
3. Peserta didik belum diperolehkan membawa HP ke sekolah.
4. Penggunaan media google form untuk evaluasi pembelajaran, tetapi belum berhasil dalam mengurangi tingkat kecemasan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan adanya identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas agar dapat terfokuskan maka penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini yaitu, tingkat kecemasan siswa saat pelaksanaan evaluasi di kelas VI SDIT Cahaya Insani masih tinggi dan dapat diatasi dengan penggunaan media quizizz.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan game quizizz terhadap tingkat kecemasan siswa saat evaluasi pembelajaran IPA kelas VI SDIT Cahaya Insani?
2. Apakah game quizizz berpengaruh untuk menurunkan tingkat kecemasan siswa saat evaluasi pembelajaran IPA kelas VI SDIT Cahaya Insani?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penerapan game quizizz menurunkan tingkat kecemasan siswa saat evaluasi pembelajaran IPA kelas VI SDIT Cahaya Insani.
2. Untuk mengetahui game quizizz terhadap tingkat kecemasan siswa saat evaluasi pembelajaran IPA kelas VI SDIT Cahaya Insani.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, game quizizz dapat membantu mengurangi tingkat kecemasan peserta didik pada saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPA kelas VI SDIT Cahaya Insani.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu peserta didik dalam mengurangi tingkat kecemasan pada saat pelaksanaan evaluasi di kelas serta dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan.

b. Bagi Guru

Game quizizz dapat digunakan untuk memberikan variasi mengajar bagi guru untuk kegiatan belajar mengajar agar suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta memberikan referensi model pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi sekolah untuk menerapkan media pembelajaran ini pada sekolah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran