

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era digitalisasi ini, pendidikan mengalami transformasi yang signifikan dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu yang banyak dibahas dalam konteks pendidikan adalah penggunaan media interaktif. Kondisi di sekolah kejuruan pertama (SMP) berbagai masalah penting cukup terlihat. Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 3 Marbau, ditemukan bahwa hasil belajar siswa kelas IX pada materi mengidentifikasi tumbuhan rendah masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami ciri-ciri, jenis, dan klasifikasi tumbuhan rendah karena materi dianggap cukup sulit dan banyak menggunakan istilah ilmiah. Selain itu, siswa juga kurang mampu membedakan jenis-jenis tumbuhan rendah seperti lumut dan tumbuhan paku secara tepat. Salah satunya ialah sedikitnya waktu yang ada untuk latihan di ruang praktik. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif juga menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi tumbuhan rendah belum optimal dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Model belajar yang banyak tidak melibatkan siswa ini dapat menyebabkan siswa kurang tertarik dan bersemangat terutama pada materi yang membutuhkan visualisasi dan pengulangan seperti identifikasi tumbuhan rendah. Mereka menjadi lebih susah untuk benar-benar mengerti materi pelajaran tersebut Untuk mengulangi masalah ini, latihan langsung dan cara belajar yang lebih dinamis seharusnya menjadi hal utama yang diprioritaskan di sekolah kejuruan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi karena mampu menyajikan materi secara interaktif, dan juga menguasai kemampuan yang akan berguna bagi mereka dimasa depan.(Oktavia, n.d.2022)

Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep tumbuhan rendah yang sulit. Media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu alat yang dapat digunakan adalah Quizizz, yang menawarkan fitur lesson untuk mendukung pembelajaran interaktif. Quizizz memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan Hasil dan pemahaman mereka terhadap materi biologi (Hendratmoko et al., 2024). Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. (Rahmawati et al., 2022).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi yang baik dalam dunia pendidikan. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Bagi siswa, penggunaan Quizizz diharapkan dapat membantu memahami materi dengan lebih mudah serta meningkatkan semangat belajar. Selain itu, bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini memiliki signifikansi yang penting baik dari segi praktis maupun ilmiah. Secara praktis, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi para pengajar di SMP Negeri 3 Marbau untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan demikian kualitas pengajaran yang dilakukan oleh guru, baik di jenjang dasar maupun menengah, sangat menentukan hasil belajar siswa. Guru profesional dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menantang, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. (Manein et al., 2025).

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz ini masih jarang digunakan di tingkat sekolah menengah khususnya SMP Negeri 3 Merbau
2. Pembelajaran masih dominan metode konvensional, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar.

1.3.Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran materi Tumbuhan Rendah siswa pada kelas IX SMP Negeri 3 Marbau?
2. Bagaimanakah Hasil siswa kelas IX SMP Negeri 3 Marbau terhadap materi tingkat rendah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz?

1.4.Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam proses pembelajaran mata kuliah Tumbuhan Rendah untuk siswa kelas IX SMP Negeri 3 Marbau, untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang langkah-langkah, mekanisme, dan integrasi Quizizz dalam praktik pembelajaran dikelas.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX SMP Negeri 3 Marbau terhadap topic Tumbuhan Rendah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz, dengan menganalisis perubahan hasil belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa.

1.5.Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak. Berdasarkan tujuan penelitian di atas, manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1. Manfaat Teoritis

Kontribusi yang diharapkan pada penelitian ini terutama pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya pembelajaran biologi menggunakan media pembelajaran interaktif Quizizz. Penelitian ini dapat lebih memperkuat anggapan bahwa pembelajaran menggunakan permainan (game-based media learning) pada suatu pembelajaran dapat meningkatkan Hasil, motivasi, dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga untuk menambah pengetahuan penggunaan media pembelajaran Quizizz.

1.5.2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat melatih siswa untuk berkompetisi melalui media pembelajaran Quizizz sehingga hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa kelas IX. Pendekatan pengajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Karena Quizizz merupakan media berbasis permainan, siswa lebih termotivasi dan memiliki Hasil yang tinggi dalam mempelajari konsep tumbuhan rendah dalam biologi karena terdapat permainan, dan umpan balik langsung atas jawaban yang diberikan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz. Aplikasi ini menyediakan media pembelajaran alternative, inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi siswa.

1.6. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti ingin mengenalkan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas IX di SMP Negeri 3 Marbau dalam mengidentifikasi tumbuhan rendah.