

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi membuat perkembangan pesat dalam dunia pendidikan yang dibuktikan dengan hadirnya berbagai macam media pembelajaran berbasis digital. Keberadaan media digital dalam kegiatan pembelajaran mampu memberikan inovasi pendidikan sehingga diharapkan kegiatan belajar yang dilakukan di ruang kelas maupun di luar kelas tidak monoton bagi siswa. Penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki keunggulan yang tidak terbatas oleh jarak dan waktu. Selain itu, media digital mampu membantu meningkatkan pemahaman materi karena di dalamnya dilengkapi fitur-fitur yang dapat mendukung pembelajaran. Menurut Umam (2013) media digital dapat menampilkan materi pembelajaran secara kontekstual, audio, dan visual yang menarik serta interaktif.

Pembelajaran di era ini membuat guru harus lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menarik perhatian bagi siswa. Selain itu, hal ini membuat guru dan peserta didik dituntut untuk menguasai penggunaan teknologi sehingga membutuhkan media yang tepat agar penguasaan materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, seperti yang diungkapkan oleh Darisman, Suprpto, & Putra (2020) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat penguasaan suatu materi serta hasil belajar, maka tingkat keberhasilan pembelajaran juga semakin tinggi.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran berperan penting terhadap keberhasilan hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan Fikrie & Ariani (2019) yang menyatakan keterlibatan siswa merupakan hal yang tidak bisa dihindarkan dan sangat penting untuk meningkatkan keberhasilan belajarnya. Hasil belajar dapat menjadi alat ukur untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar tercapai. Hasil belajar ialah hasil yang diperoleh dalam bentuk skor setelah diberikan tes hasil belajar yang menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran (Magdalena, Widya, Prahastiwi, Sutriyani, & Khoirunnisa, 2021). Media pembelajaran yang digunakan harus dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Menurut Cahyadi (2019) media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat, serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar. Usmeldi (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa yang akan membantu kelancaran dan pencapaian dalam pelaksanaan pembelajaran. Salsabila, Habibah, Amanah, Istiqomah, & Difany (2020) memaparkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dapat memperjelas materi dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Semakin pesatnya perkembangan digital, perlunya pemanfaatan teknologi yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan

pembelajaran tetap dapat tercapai. Pembelajaran yang dapat dilakukan dengan asinkronus dan sinkronus. Menurut Amadea dan Ayuningtyas (2020) asinkronus merupakan pelaksanaan pembelajaran yang tidak terjadi dalam waktu bersamaan, sedangkan sinkronus terjadi dalam waktu yang sama. Hartanto (2016) menyatakan pembelajaran asinkronus membuat peserta didik dapat mengambil waktu pembelajaran yang berbeda dengan guru saat memberikan materi karena siswa dapat mengakses pelajaran dimanapun dan kapanpun sehingga peserta didik dapat melaksanakan dan menyelesaikan pembelajaran sesuai rentang waktu yang sudah ditentukan. Hartanto (2016) menyatakan bahwa pembelajaran sinkronus terjadi pada waktu yang sama antara guru dan siswa sehingga pengaksesan internet dalam pembelajaran dilakukan secara bersamaan.

Pemilihan SMA Negeri 8 Pontianak dikarenakan sekolah ini terakreditasi A dan memiliki fasilitas yang lengkap dalam penggunaan teknologi pada kegiatan penyampaian materi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru biologi kelas XI pada tanggal 29 November 2021 di SMA Negeri 8 Pontianak, diperoleh informasi bahwa selama ini media yang digunakan berupa *PowerPoint*. Salah satu kesulitan materi yang dihadapi oleh siswa adalah materi sistem reproduksi, hal ini dikarenakan materi reproduksi membutuhkan konsep yang luas. Hal ini didukung dari hasil wawancara dengan tiga orang siswa dari kelas XI tahun pelajaran 2020/2021 pada tanggal 29 November 2021 yang mengungkapkan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mengingat nama-nama bagian organ reproduksi, siklus

menstruasi serta proses pembuahan hingga persalinan. Menurut siswa, kendala pembelajaran pada materi reproduksi dirasa kurang berperan aktif dan tidak membuat semangat dalam mempelajari materi tersebut, mereka hanya mendengarkan dan mencatat informasi yang disajikan oleh guru. Hal ini mengakibatkan siswa kurang mendapat gambaran yang jelas mengenai materi sistem reproduksi.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 31 Agustus 2021 pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dan tanggal 3 November 2021 pada materi sistem gerak di SMA Negeri 8 Pontianak dapat dilihat bahwa siswa cenderung kurang aktif dan hanya mengandalkan materi yang disampaikan oleh guru melalui media *PowerPoint*. Selain itu, proses pembelajaran biologi dengan media *PowerPoint* yang dilakukan oleh guru masih kurang melibatkan siswa sehingga guru lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran.

Daftar nilai ulangan harian biologi kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak menunjukkan nilai rata-rata ulangan harian semester genap tahun ajaran 2020/2021 tersaji pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1**

*Daftar nilai rata-rata ulangan harian mata pelajaran biologi semester genap siswa kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak tahun ajaran 2020/2021*

Kelas	Materi				
	Sistem Pernapasan	Sistem Ekskresi	Sistem Koordinasi	Sistem Reproduksi	Sistem Pertahanan Tubuh
XI MIPA 1	77,05	75,25	75,78	72,58	78,33
XI MIPA 2	81,73	68,89	76,76	71,45	78,26
XI MIPA 3	80,38	75,00	76,62	75,12	76,47
XI MIPA 4	75,34	75,03	75,06	75,20	79,11
<b>Rata-rata</b>	78,63	73,54	76,05	73,59	78,05

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan bahwa materi sistem reproduksi di kelas XI merupakan salah satu materi yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73,59. Terdapat dua kelas yang belum mencapai KKM yaitu kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2, hal ini menunjukkan bahwa materi sistem reproduksi memiliki jumlah ketuntasan paling sedikit dibanding materi yang lain.

Materi sistem reproduksi memuat konsep-konsep tentang struktur dan fungsi alat-alat reproduksi pada laki-laki dan wanita, proses pembentukan sel kelamin, siklus menstruasi, fertilisasi, gestasi, persalinan, laktasi, kelainan yang berhubungan dengan sistem reproduksi dan KB. Materi sistem reproduksi memerlukan media yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga membantu pemahaman materi oleh siswa. Alternatif untuk mengatasi hal tersebut yaitu diperlukan media yang dapat mengaktifkan semangat siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsana, Katili, & Sulasmi (2020) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat untuk dapat lebih memahami pelajaran dan merangsang semangat siswa sehingga proses belajar mengajar berjalan optimal, maka prestasi belajar siswa juga akan mengalami peningkatan. Melalui media interaktif yang dirancang guru membuat pembelajaran yang dilakukan lebih menyenangkan dan tidak membosankan serta membuat siswa dapat mengerjakan pekerjaan secara mandiri.

Seiring berkembangnya teknologi, banyak aplikasi maupun *web* yang dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah *Quizizz*. *Quizizz* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang tepat untuk siswa karena tampilan yang menarik dan penggunaan yang mudah sehingga dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran. *Quizizz* merupakan salah satu *web tool* kuis interaktif yang berbasis *game* edukasi dengan beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan guru dalam mendukung proses pembelajaran dan terdapat fitur kuis interaktif yang dibuat melalui *Quizizz* yang memiliki 4 pilihan jawaban hingga lebih termasuk memilih jawaban yang benar (Salsabila dkk, 2020). Pertanyaan yang dibuat dapat ditambahkan dengan gambar dan masing-masing pertanyaan dan pemilihan durasi pertanyaan dapat disesuaikan dengan keinginan. *Quizizz* dapat menjadi media yang menyenangkan, hal ini dikarenakan media interaktif berbasis *Quizizz* dirancang seperti sebuah permainan, sehingga siswa dapat merasa bersemangat dan meningkatkan hasil belajar. Selain fitur kuis yang menyenangkan, *Quizizz* juga memiliki fitur *lesson study* yang dapat diakses siswa untuk melakukan pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Fitur *lesson study* ini juga dapat dikendalikan oleh guru saat pembelajaran.

Hasil penelitian Darisman, dkk (2020), ditemukan fakta bahwa *Quizizz* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dari hasil penelitian melalui aplikasi *Quizizz* memperoleh skor lebih tinggi. Selain itu, penelitian Mulyati & Evendi (2020) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan kuis *online Quizizz*, hal ini

menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 63% pada siklus 1 dan 78% pada siklus 2. Berdasarkan hasil penelitian lainnya oleh Wulandari, Syafi'i & Suwardana (2020) diperoleh nilai rata-rata kedua kelompok siswa dengan menggunakan media penilaian *Quizizz* yaitu 75,167 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan *Google Formulir* yaitu 68,833 yang menunjukkan bahwa *Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam kesempatan ini peneliti juga ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh media interaktif berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah umum adalah “Bagaimana Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi di Kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak?”. Berdasarkan pada permasalahan umum tersebut, maka peneliti merumuskan submasalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media *PowerPoint* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak?

3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz* dengan media *PowerPoint* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh hasil belajar menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz* pada materi Sistem reproduksi di Kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak, dengan rincian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak.
2. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar siswa pada pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis *Quizizz* dengan media *PowerPoint* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat untuk memberi kontribusi secara umum, adapun manfaat yang diharapkan dari terlaksananya penelitian ini yaitu:

1. Bagi Siswa

Membantu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran Biologi siswa kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak khususnya pada materi sistem reproduksi.

2. Bagi Guru

Menjadi referensi untuk meningkatkan mutu dan tujuan pembelajaran dan menjadi variasi media yang sesuai dengan materi pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi pihak sekolah dalam rangka peningkatan dan perbaikan mutu pembelajaran biologi di sekolah melalui peningkatan partisipasi siswa dan kinerja guru.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi peneliti dalam perbaikan pembelajaran di sekolah dan menjadi pengalaman peneliti untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional**

1. **Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian meliputi:

- a. **Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2019) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan

ditarik kesimpulannya. Variabel dalam proposal penelitian ini terdiri dari variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol.

### **1) Variabel Bebas**

Menurut Sugiyono (2019) variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran kuis interaktif berbasis *Quizizz* pada materi sistem reproduksi di kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak.

### **2) Variabel Terikat**

Menurut Sugiyono (2019) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*dependent*). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 8 Pontianak setelah menerima materi sistem reproduksi dengan menggunakan media pembelajaran kuis interaktif berbasis *Quizizz*.

### **3) Variabel Kontrol**

Variabel kontrol merupakan variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan sehingga antara variabel bebas dan variabel terikat tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak diteliti (Sugiyono, 2019). Variabel kontrol pada penelitian ini adalah materi sistem reproduksi kelas XI, guru yang mengajar, alokasi

waktu, dan model pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi.

## 2. Definisi Operasional

### a. Media interaktif berbasis *Quizizz*

Menurut Nur'Amanah, dkk (2020) *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya untuk penilaian formatif. *Quizizz* merupakan media digital berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi *online* yang membantu pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar pembelajaran lebih mudah dipahami dan bisa menambah minat serta semangat belajar peserta didik pada materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (Ulhusna, Dewimarni, & Rismaini, 2021).

Media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media yang digunakan untuk penyampaian presentasi materi pembelajaran, pengerjaan kegiatan LKPD, dan penilaian pengetahuan berupa soal evaluasi pembelajaran yang akan dikerjakan oleh siswa.

### b. Hasil Belajar

Menurut Nasution (dalam Djafar, Saneba, & Hasdin, 2017) hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru. Hasil belajar merupakan prestasi yang dapat ditunjukkan dalam bentuk

simbol angka oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Osna, Suhartoni, & Wahyudi, 2016). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor *post-test* yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi sistem reproduksi menggunakan media interaktif *Quizizz*.

### c. Materi Sistem Reproduksi

Materi sistem reproduksi merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas XI tingkat SMA pada KD 3.12 Menganalisis hubungan struktur jaringan penyusun organ reproduksi dengan fungsinya dalam sistem reproduksi manusia, KD 4.12 Menyajikan hasil analisis tentang dampak pergaulan bebas, penyakit dan kelainan pada struktur dan fungsi organ yang menyebabkan gangguan sistem reproduksi manusia serta teknologi sistem reproduksi, dan KD 3.13 Menganalisis penerapan prinsip reproduksi pada manusia dan pemberian ASI eksklusif dalam program keluarga berencana sebagai upaya meningkatkan mutu Sumber Daya Manusia (SDM). Adapun materi sistem reproduksi dalam penelitian ini yaitu organ reproduksi, gametogenesis, siklus menstruasi, laktasi, gangguan sistem reproduksi, teknologi yang berhubungan dengan sistem reproduksi pada manusia dan KB. Siswa dikatakan tuntas dalam materi sistem reproduksi apabila mendapat nilai  $\geq 75$ .