

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi yang unggul, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan (Sofiasyari, 2020). Di era globalisasi saat ini, pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan lulusan yang cerdas secara akademis, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi. Perubahan zaman yang semakin cepat menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi agar tetap relevan (Zulfa et al., 2023). Oleh karena itu, dunia pendidikan harus mampu memberikan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik sejak dini, termasuk di jenjang Sekolah Dasar (SD).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Sutapa, 2008). Di samping itu, Kurikulum Merdeka yang kini diimplementasikan di satuan pendidikan menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta penguatan karakter melalui Profil Pelajar Pancasila (Suryaman, 2020). Salah satu dimensi dalam profil ini

adalah "berpikir kritis" dan "mandiri", yang dapat ditumbuhkan melalui proses pembelajaran yang menantang dan menyenangkan.

Praktiknya, pembelajaran di kelas masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam hal memotivasi siswa dan membangun pemahaman konsep yang mendalam. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Gugus Kartini, Korwilcam Dindik Sumbang, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari kurangnya partisipasi aktif, rendahnya semangat dalam mengikuti pelajaran, serta keterbatasan pemahaman konsep terutama dalam pembelajaran Matematika (Soleha et al., 2022).

Evaluasi yang dilakukan di kelas cenderung monoton dan kurang menarik, sehingga siswa merasa terbebani dalam proses penilaian. Evaluasi tradisional juga dinilai belum mampu menggambarkan pemahaman konsep siswa secara menyeluruh (Afifah et al., 2024). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan inovasi dalam pelaksanaan evaluasi, baik dalam bentuk maupun media yang digunakan.

Pendidikan Abad 21 pada era Revolusi Industri 4.0 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap serta penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi (Suhartatik, 2020). Peran guru dalam era ini diharapkan mampu menjadi agen perubahan dengan komitmen keteladanan, inovatif, dan mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga pembelajar profesional yang terus mengembangkan diri seiring perkembangan zaman (Pujiriyanto, 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, dunia pendidikan pun mengalami transformasi yang signifikan. Pembelajaran yang sebelumnya hanya dilakukan secara konvensional, kini mulai beralih menggunakan media digital dan teknologi informasi (Shavab, 2020). Kehadiran teknologi telah mengubah cara guru mengajar dan siswa belajar. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan. Hal ini karena teknologi mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang akrab dengan perangkat digital.

Digitalisasi dalam pendidikan telah melahirkan berbagai platform pembelajaran daring yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu bentuk digitalisasi yang mulai banyak dimanfaatkan adalah media evaluasi berbasis teknologi (Hakim & Abidin, 2024). Media ini tidak hanya digunakan sebagai sarana penilaian hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi alat untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Platform digital memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan evaluasi yang lebih variatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Salah satu platform evaluasi digital yang populer di kalangan pendidik dan siswa adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur menarik (Anggraini & Erviana, 2023). Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta menyediakan umpan balik secara langsung. Melalui

Quizizz, siswa dapat mengerjakan soal secara mandiri, kompetitif, dan mendapatkan skor secara real time, sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini membuat Quizizz potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran di jenjang SD.

Quizizz merupakan salah satu platform digital berbasis permainan yang mendukung proses evaluasi interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan Quizizz, guru dapat menciptakan suasana evaluasi yang lebih menarik dan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar (Rofiqoh, 2021; Alfina & Hadi, 2022). Quizizz memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung, penyajian soal dalam bentuk visual yang menarik, serta suasana kompetitif yang sehat antar siswa (Silitonga & Irvan, 2021). Hal ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dan meningkatkan motivasi belajar mereka.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan partisipasi siswa secara signifikan (Maulida & Huda, 2020; Pakudu & Rizal, 2024). Dengan fitur gamifikasi yang dimilikinya, Quizizz menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, mudah diakses, dan adaptif terhadap karakteristik peserta didik era digital.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami materi. Ketika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, mereka akan lebih aktif,

antusias, dan memiliki keinginan yang kuat untuk belajar. Dengan desain yang menarik dan pendekatan gamifikasi yang ditawarkan oleh Quizizz, siswa dapat merasa tertantang dan lebih bersemangat untuk mengikuti evaluasi pembelajaran.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan Quizizz juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Pemahaman konsep merupakan aspek penting dalam pembelajaran karena menentukan sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam kehidupan nyata (Utomo, 2020). Quizizz memungkinkan guru untuk menyajikan soal-soal yang tidak hanya mengukur hafalan, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Hal ini mendukung siswa untuk membangun pemahaman yang lebih bermakna terhadap materi yang dipelajari.

Di tingkat Sekolah Dasar, motivasi belajar dan pemahaman konsep sangat menentukan kualitas proses pembelajaran. Anak usia SD berada pada tahap perkembangan kognitif yang unik, di mana pembelajaran harus dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka. Guru perlu menggunakan strategi dan media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat belajar dan memudahkan pemahaman siswa (Yustina & Khosiyono, 2023). Dalam hal ini, Quizizz dapat menjadi alternatif yang efektif sebagai alat evaluasi berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa SD.

Namun demikian, penerapan Quizizz dalam pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan terstruktur. Instrumen evaluasi yang

dikembangkan harus memiliki validitas dan reliabilitas yang baik agar dapat digunakan secara optimal. Pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz tidak hanya sekadar membuat soal dalam format digital, tetapi juga perlu memperhatikan aspek pedagogis, psikologis, dan teknis (Yolanda & Meilana, 2021). Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk mengembangkan instrumen evaluasi yang berbasis Quizizz guna meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa.

Instrumen evaluasi yang baik harus mampu mengukur capaian kompetensi siswa secara akurat. Dalam konteks ini, pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz harus memperhatikan indikator kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum. Selain itu, instrumen juga harus dirancang untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa (Mawaddah et al., 2021). Dengan demikian, siswa tidak hanya mengetahui skor yang diperoleh, tetapi juga memahami letak kesalahan dan mendapatkan arahan untuk memperbaiki pemahamannya.

Salah satu keunggulan Quizizz adalah kemampuannya untuk memberikan data analisis hasil evaluasi secara otomatis. Guru dapat melihat rekap nilai, distribusi jawaban, dan pertanyaan yang paling sulit atau paling mudah dijawab siswa. Informasi ini sangat berguna dalam melakukan refleksi pembelajaran dan merancang strategi tindak lanjut. Dengan dukungan teknologi seperti ini, guru dapat mengambil keputusan pembelajaran yang lebih tepat dan berbasis data.

Kehadiran Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang

berbeda bagi siswa. Mereka merasa seperti bermain game sambil belajar, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Perasaan senang dan antusias ini sangat penting untuk membangun keterlibatan siswa dalam proses belajar (Degirmenci, 2021). Ketika siswa terlibat secara aktif, maka peluang mereka untuk memahami materi pelajaran juga akan lebih besar.

Di sisi lain, tantangan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi di Sekolah Dasar tidak dapat diabaikan. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas dan infrastruktur teknologi yang memadai. Selain itu, tingkat literasi digital guru dan siswa juga menjadi faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi Quizizz (Mulyati & Evendi, 2020). Oleh karena itu, pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz harus mempertimbangkan aspek kesiapan teknologi dan sumber daya manusia yang tersedia.

Motivasi belajar siswa SD sering kali dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Jika pembelajaran terasa monoton dan membosankan, siswa akan kehilangan minat dan semangat belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus mencari cara yang inovatif dan kreatif dalam mengelola pembelajaran (Yudiana et al., 2024). Quizizz, dengan segala fitur interaktifnya, dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk membangun suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Pemahaman konsep siswa juga sangat dipengaruhi oleh cara materi disampaikan dan bagaimana mereka berinteraksi dengan materi tersebut. Ketika siswa hanya belajar secara pasif, maka pemahaman mereka cenderung

dangkal dan mudah lupa. Penggunaan Quizizz dapat mendorong siswa untuk berpikir aktif karena mereka harus memilih jawaban yang tepat, memikirkan kembali konsep yang telah dipelajari, dan belajar dari kesalahan yang dibuat.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran penting dalam merancang instrumen evaluasi yang tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mendorong proses belajar itu sendiri (Indriani & Hasanah, 2023). Dalam hal ini, Quizizz memberikan fleksibilitas bagi guru untuk menyesuaikan soal dengan kebutuhan siswa. Guru dapat menambahkan gambar, video, atau penjelasan tambahan dalam soal-soal yang dibuat, sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami.

Penelitian tentang pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengetahui sejauh mana efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa SD. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model instrumen evaluasi yang valid, reliabel, dan aplikatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan media evaluasi yang lebih bermakna dan kontekstual.

Motivasi belajar merupakan elemen penting dalam keberhasilan pendidikan, terutama di usia dasar. Anak-anak pada jenjang SD sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mereka alami. Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, seperti melalui Quizizz, siswa akan merasa dihargai dan memiliki rasa percaya diri dalam

belajar. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar mereka.

Instrumen evaluasi yang menarik akan menciptakan pengalaman belajar yang berkesan. Ketika siswa menikmati proses evaluasi, maka mereka tidak merasa tertekan atau takut akan penilaian. Sebaliknya, mereka akan lebih terbuka terhadap proses belajar dan siap untuk memperbaiki diri. Oleh karena itu, aspek psikologis siswa harus menjadi perhatian utama dalam merancang instrumen evaluasi.

Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran juga dapat mendukung prinsip pembelajaran aktif (*active learning*). Dalam pembelajaran aktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar. Melalui kuis interaktif, siswa dituntut untuk berpikir, menjawab, dan merefleksikan jawaban mereka. Hal ini sangat membantu dalam membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Dengan segala potensinya, pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz perlu disesuaikan dengan konteks lokal Sekolah Dasar di Indonesia. Kondisi infrastruktur, karakteristik siswa, serta dukungan dari pihak sekolah perlu dipertimbangkan agar implementasinya berjalan optimal. Dengan pendekatan yang tepat, Quizizz dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran di tingkat dasar.

Sebagai bagian dari inovasi pembelajaran, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan instrumen evaluasi berbasis Quizizz yang valid dan dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep siswa SD. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam

pengembangan media evaluasi yang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Siswa SD”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang sistem evaluasi yang lebih inovatif, menyenangkan, dan efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya motivasi belajar siswa SD dalam mengikuti pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Matematika.
2. Proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan di kelas cenderung monoton, kurang menarik, dan belum mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa.
3. Pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran, terutama dalam pembelajaran Matematika, belum berkembang secara optimal.
4. Belum maksimalnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya media interaktif digital seperti Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran di SD.
5. Kebutuhan guru terhadap instrumen evaluasi yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21 masih belum terpenuhi.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas maka penelitian ini dibatasi untuk meneliti pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz, tingkat kelayakan instrumen evaluasi interaktif berbasis Quizizz dan tingkat keefektifan penggunaan instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan instrument evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD?
2. Bagaimana efektivitas instrument evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa SD?
3. Bagaimana efektivitas instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SD?

E. Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan instrumen evaluasi berbasis Quizizz yang layak untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa SD.
2. Menganalisis keefektifan instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa SD.
3. Menganalisis keefektifan instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi keilmuan bagi pengembangan instrumen evaluasi berbasis Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, membantu siswa untuk memahami pelajaran dengan mudah dengan bahan ajar yang bervariasi.
- b. Bagi guru, memudahkan guru dalam penyampaian materi Matematika pada saat proses belajar mengajar dan membantu guru sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru.
- c. Bagi Sekolah, Meningkatkan kualitas pembelajaran dan output sekolah

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa instrumen evaluasi berbasis aplikasi Quizizz yang dirancang untuk mengukur motivasi belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi Mengukur dan Membandingkan Sudut. Produk ini dirancang sebagai alat bantu evaluasi yang interaktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi digital.

Produk pengembangan ini memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1.1 Spesifikasi

No.	Komponen Produk	Spesifikasi Produk
1.	Nama Produk	Instrumen Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz
2.	Platform	Aplikasi berbasis web (Quizizz.com)
3.	Materi	Matematika kelas V SD Materi Jenis-Jenis Sudut berdasarkan Besar Sudutnya
4.	Tujuan Evaluasi	Mengukur motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa dalam memahami jenis-jenis sudut, dan cara membandingkan besar sudut
5.	Bentuk Soal	Pilihan Ganda (<i>multiple choice</i>)
6.	Jumlah Butir Soal	5 butir soal (d disesuaikan dengan indikator pembelajaran)
7.	Penyajian Soal	Soal disajikan secara digital melalui tampilan interaktif, disertai gambar, warna menarik, dan skor otomatis
8.	Umpan Balik	Umpan balik langsung berupa jawaban benar /salah, reward, skor dan peringkat setelah siswa mengerjakan setiap soal
9.	Tujuan Produk	Memberikan alternatif evaluasi yang lebih menarik dan interaktif serta membantu guru dalam mengukur Motivasi dan pemahaman Konsep belajar siswa secara cepat
10.	Sasaran Pengguna	Siswa kelas V SD dan guru mata pelajaran Matematika
11.	Keunggulan Produk	Interaktif, menyenangkan, dapat diakses kapan saja, dan mendorong keterlibatan aktif siswa melalui gamifikasi

H. Tujuan Produk

Produk ini dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Menyediakan media evaluasi berbasis teknologi yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan perkembangan era digital.
2. Membantu guru dalam memperoleh gambaran yang lebih cepat dan akurat mengenai tingkat motivasi dan pemahaman konsep siswa terhadap materi Mengukur dan Membandingkan sudut.

3. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui evaluasi yang bersifat interaktif dan gamifikasi.
4. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi melalui format soal
5. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi melalui format soal yang variatif dan penyajian yang menarik.
6. Menyediakan alat evaluasi alternatif yang dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh.

I. Karakteristik Produk

Produk evaluasi berbasis Quizizz ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Digital dan Interaktif: Dapat diakses melalui perangkat digital (laptop, *chromebook*, tablet atau *smartphone*) dan disajikan dalam format kuis yang menyenangkan.
2. Visual Menarik: Menggunakan tampilan yang penuh warna, animasi, dan ilustrasi visual untuk menarik perhatian siswa.
3. Gamifikasi: Menggabungkan unsur permainan seperti poin, papan skor, dan peringkat untuk memotivasi siswa selama evaluasi.
4. Umpan Balik Langsung: Menyediakan hasil langsung dari setiap jawaban siswa sehingga guru dapat melakukan evaluasi cepat.
5. Fleksibel: Dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, baik saat pembelajaran langsung maupun daring.
6. Berbasis Kompetensi: Disusun berdasarkan indikator pembelajaran dan capaian kompetensi yang diharapkan dalam Kurikulum. Dengan

karakteristik tersebut, diharapkan produk ini mampu memberikan alternatif inovatif dalam proses evaluasi pembelajaran Matematika yang efektif, efisien, dan menyenangkan.

