

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Semenjak akhir tahun 2019 merupakan tahun yang cukup sulit. Masyarakat merasakan bahwa segala aktivitas tidak dapat dilakukan dengan bebas di luar ruangan atau di luar rumah. Keadaan ini tidak hanya terjadi pada masalah perekonomian dan masalah kesehatan saja, namun juga pada masalah pendidikan. Hampir semua negara dan semua kalangan merasakan keadaan ini, yakni tidak hanya di negara berkembang saja, namun juga di negara maju, selain itu keadaan ini dirasakan orang dewasa dan juga anak-anak. Penyebab masalah tersebut terjadi dikarenakan adanya Covid-19. Indonesia adalah salah satu negara yang terkena dampak Covid-19.

Covid-19 membuat masyarakat seluruh dunia, terutama Indonesia harus merubah kebiasaan hidupnya. Kebiasaan hidup yang diubah masyarakat Indonesia yakni kegiatan yang berhubungan di luar rumah harus tetap dilakukan di dalam rumah atau online, hal ini dikarenakan pemerintah memberikan kebijakan baru bahwa semua pekerjaan, kegiatan belajar, dan yang berhubungan dengan pendidikan harus dilakukan di rumah dengan melalui daring. Kebijakan pemerintah ini dilakukan demi untuk memutus rantai virus Covid-19 yang mematikan. Masyarakat dalam hal ini juga harus pintar memutar otak untuk tetap mendapatkan penghasilan dan anak-anak tetap dapat belajar meski berada di dalam rumah.

Bidang pendidikan, proses belajar mengajar harus tetap dilakukan meski melalui daring. Pembelajaran secara daring ini tidak hanya dilakukan di beberapa

jenjang pendidikan saja, namun mulai dari tingkat pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai dengan perguruan tinggi. Pembelajaran daring ini juga dilakukan mulai dari kota-kota besar hingga pedesaan, dalam hal ini masyarakat di semua kalangan mau tidak mau harus *melek* teknologi agar tidak ketinggalan dengan negara maju lainnya. Peran orang tua, pendidik, dan peserta didik harus berkolaborasi secara kompak agar pembelajaran terlaksana dengan baik dan sesuai tujuan pembelajaran.

Lembaga pendidikan dan pendidik dalam hal ini harus pintar-pintar dalam mengoperasikan teknologi. Seorang pendidik harus mengubah strategi, model, metode, dan media pembelajarannya sesuai dengan kebiasaan baru ini. Pendidik juga harus membuat pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan meskipun dilakukan secara daring. Peserta didik juga harus merubah kebiasaannya, di mana biasanya hanya mengandalkan media cetak (buku) untuk belajar, kini harus beralih ke pembelajaran yang lebih modern dengan menyesuaikan model pembelajaran yang ada. Gawai yang biasanya hanya digunakan untuk bermain dan bersenang-senang, kini dapat jauh lebih bermanfaat yaitu digunakan untuk belajar.

Pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang harus ada dan bahkan wajib ada di kurikulum pendidikan Indonesia. Materi mata pelajaran bahasa Indonesia pun begitu banyak sekali dan meliputi beberapa aspek, antara lain menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Aspek-aspek tersebut harus ada disetiap pembelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia termasuk salah satu pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didik menganggap pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan. Teks bacaan yang berpuluh-

puluh kata, jebakan di setiap soal-soalnya, dan pelajaran yang sering dianggap rumit merupakan alasan yang dikemukakan oleh peserta didik. Pendidik dalam hal ini harus bisa sekreatif mungkin supaya peserta didik dapat tertarik, merasa menyenangkan, dan tidak merasakan jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran berlangsung, baik melalui daring maupun di dalam kelas.

Pendidik dalam hal ini dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan mengkombinasikan model pembelajaran yang sesuai, menarik, unik, dan kekinian. Heinich (dalam Mahnun, 2012:28) menyatakan media sebagai perantara untuk mengantarkan sebuah informasi kepada pendengar atau penerima. Media pembelajaran ini berfungsi meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Suprijono (dalam Marliani, 2015:21) mengemukakan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah pendekatan yang akan digunakan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk pengelolaan kelas dengan memperhatikan lingkungan kelas dan tahapan pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai tahap kegiatan proses belajar mengajar yang terstruktur dalam mengelompokkan pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dan model pembelajaran ini sangat berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Media dan model pembelajaran yang digunakan pendidik juga harus menyesuaikan dengan keadaan peserta didik, pendidik dalam hal ini harus menciptakan dan memberikan efek aktif dan kreatif untuk mengasah kreativitas otak pada peserta didik tersebut. Pendidik tidak hanya mengandalkan E-Learning saja dalam proses pembelajaran daring, namun juga dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lain yang dapat menunjang keefektifan pembelajaran.

Beragam-macam model pembelajaran dan media pembelajaran yang berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, misalnya model pembelajaran ASSURE dan aplikasi Quizizz.

Model pembelajaran ASSURE merupakan sistematika pembelajaran yang harus disiapkan oleh pendidik sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang berbasis online. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasis game dan kuis. Pendidik dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz ini sebagai materi pembelajaran, selain itu pendidik dapat menyajikan latihan soal yang menyenangkan sebagai hasil belajar peserta didik. Peserta didik dan pendidik dapat dengan mudah mengakses aplikasi ini melalui gawai, laptop, maupun tablet.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi atau online tidak hanya digunakan di saat pandemi saja, namun pemanfaatan media pembelajaran ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka. Media pembelajaran berbasis online ini dapat memudahkan pendidik dalam mendapatkan nilai peserta didik. Pendidik juga dapat memperoleh nilai secara langsung ketika pendidik melakukan pengevaluasian terhadap peserta didik. Pendidik tidak perlu lagi mengecek satu persatu hasil pekerjaan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi sistem pembelajaran dalam masa pandemi ini, MTs. Unggulan Hikmatul Amanah tidak hanya melakukan pembelajaran secara daring saja, namun juga melakukan pembelajaran secara tatap muka. Pendidik sebelum melakukan pembelajaran, pendidik mengamati, mewawancarai siswa-siswi, dan melakukan beberapa percobaan strategi belajar untuk mengambil strategi pembelajaran yang menyenangkan dan menyesuaikan media

pembelajaran selama pembelajaran daring agar semua siswa mengikuti semua proses pembelajaran.

Pembelajaran tatap muka dan daring di MTs. Unggulan Hikmatul Amanah ini dilakukan secara sama rata, artinya dalam satu bulan dilakukan dua kali pembelajaran tatap muka dan dua kali pembelajaran daring. Sistem pembelajaran daring tidak dapat berjalan dengan maksimal jika tidak diselengi dengan pembelajaran secara tatap muka, hal ini dikarenakan adanya beberapa kendala. Salah satu kendala tersebut kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran daring. Penggunaan media *Google Classroom* pada saat pembelajaran daring dinilai kurang efektif dan kurang partisipasi dari peserta didik. Pendidik mengakui bahwa peserta didik jarang melakukan aktivitas ketika pendidik memberikan materi yang akan diajarkan maupun tugas. Peserta didik juga mengakui bahwa penggunaan *Google Classroom* pada saat pembelajaran daring kerap kali membuat gawai peserta didik berjalan lama (*lemot*) karena kapasitasnya yang besar. Kendala yang dirasakan peserta didik selanjutnya yaitu keterbatasan *signal*.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran *ASSURE* materi teks biografi?
2. Bagaimana kendala penerapan aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran *ASSURE* materi teks biografi?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penerapan aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran *ASSURE* materi teks biografi.

2. Mendeskripsikan kendala penerapan aplikasi *Quizizz* pada model pembelajaran *ASSURE* materi teks biografi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan, terutama dalam penelitian pendidikan yang meneliti tentang keefektifan kelas dengan ada dan tidak adanya media pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran bagi terciptanya suasana yang berbeda dalam setiap pembelajaran bahasa Indonesia.
- c. Penelitian ini dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan implementasi media pembelajaran pada materi pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Menambah pengalaman, serta pengetahuan mengenai implementasi media pembelajaran berbasis *online* pada materi pelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Menambah pengalaman langsung dalam mengelolah kelas.

b. Bagi Sekolah

- 1) Penerapan media pembelajaran berbasis *online* ini diharapkan dapat memberikan masukan terkait penyediaan sarana dan prasana media pembelajaran sebagai adaptasi kebiasaan baru.
- 2) Memberikan informasi atau sebagai acuan untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *online*, selain itu dapat meningkatkan citra sekolah.

c. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

- 1) Memperluas pengetahuan, serta memberikan sumbangan pemikiran mengenai cara penerapan media pembelajaran berbasis *online*.
- 2) Membantu mengembangkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online* pada pembelajaran bahasa Indonesia sehingga media pembelajaran lebih bervariasi.

d. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik merupakan subjek penelitian, yang diharapkan dapat memperoleh ilmu dan pengalaman langsung melalui pembelajaran secara kreatif, aktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran.
- 2) Anak didik dapat tertarik dalam mempelajari materi pelajaran bahasa Indonesia, sehingga anak didik tidak menganggap pelajaran bahasa Indonesia itu sebagai pelajaran monoton yang membosankan.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini peneliti menyesuaikan dengan judul penelitian ini, hal ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahpahaman pembaca terkait judul penelitian ini. Judul penelitian ini yaitu *Penerapan Aplikasi Quizizz Pada Model Pembelajaran ASSURE Materi Teks Biografi Kelas VIII di MTs. Unggulan Hikmatul Amanah*, maka berikut adalah definisi operasional yang akan dijelaskan:

1. Media Pembelajaran

Gagne dan briggs (dalam Suryani, dkk. 2018:1) mengemukakan media pendidikan yang artinya sebuah komponen yang berguna untuk menambah kemauan siswa dalam belajar. Komponen ini terdapat dalam lingkungan sekolah untuk membantu proses pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *ASSURE*

Smaldino, dkk. (dalam Suryani, dkk. 2018:176-187) model pembelajaran *ASSURE* yaitu salah satu langkah yang sistematis dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas dengan cara memadukan penggunaan media pembelajaran berbasis internet dan teknologi.

3. Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi *Quizizz* adalah salah satu aplikasi pendidikan berbasis game dan kuis. Aplikasi *Quizizz* membuat aktivitas multi pemain ke dalam ruang kelas, sehingga dapat membuat latihan lebih interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019:33).

4. Teks Biografi

Wahono, dkk. (dalam Puspitasari, dkk. 2018:234) berpendapat mengenai teks biografi yaitu sebuah teks yang sifatnya faktual, yakni segala sesuatu yang dituliskan merupakan fakta-fakta dari suatu peristiwa, identitas tokoh, keistimewaan yang dimiliki tokoh, perjuangan maupun rintangan yang pernah dialami tokoh, serta kesuksesan yang dicapai tokoh tersebut.