

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar untuk memastikan bahwa budaya suatu generasi diwariskan ke generasi berikutnya. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Karena sifatnya yang kompleks dan tujuan publiknya untuk mendidik masyarakat, makna pendidikan belum terbatas dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.¹

Pendidikan Nasional memiliki fungsi dan tujuan yang dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Menurut Pasal 3 Undang-Undang tersebut, “Tujuan pendidikan nasional ialah mengembangkan keterampilan, watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat, agar dapat mencerdaskan kehidupan bangsa.” Sasarannya adalah agar peserta didik mencapai potensi penuh mereka sehingga mereka dapat tumbuh menjadi orang yang beriman dan dipengaruhi oleh pihak yang

¹ Abd Rahman at al, *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan*, Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 2.1 (2022), hal. 2.

berkuasa, memiliki kode moral yang kuat, sehat, terdidik, cakap, dan mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”²

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan intelektual dan emosional siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam memberdayakan masyarakat Indonesia untuk berkontribusi terhadap pembangunan nasional. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan dan dianggap sebagai bidang ilmu pengetahuan yang paling strategis. Teknologi saat ini sudah banyak digunakan. Pergeseran penggunaan internet dari kalangan atas ke bawah menunjukkan tren tersebut. Internet berpotensi meningkatkan tingkat penyelesaian tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memfasilitasi pelaksanaan operasional yang cepat, tepat, dan akurat, khususnya di bidang pendidikan. Internet dapat memfasilitasi pembelajaran jarak jauh bagi siswa dengan memungkinkan mereka mengakses jadwal, mengirimkan file tugas, melihat nilai, berkonsultasi dengan guru, dan berpartisipasi dalam percakapan dari lokasi manapun.

Quizizz adalah permainan pembelajaran edukatif dan dapat disesuaikan yang, selain menyediakan materi pembelajaran, juga dapat digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran yang menarik dan memikat. Dengan bantuan aplikasi

² Binti Maunah, “Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (2016): 90–101.

Quizizz, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mencapai tujuan pembelajaran mereka.³

Quizizz adalah platform pembelajaran online berbasis kuis. Quizizz biasanya digunakan untuk permainan, tetapi juga dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Aplikasi Quizizz menawarkan berbagai media pembelajaran formal antara lain kuis, evaluasi harian, survei, dan ujian semester. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat menjawab pertanyaan secara real-time melalui perangkat mereka, seperti ponsel, tablet, atau komputer. Platform ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan dengan elemen gamifikasi, seperti poin, dan papan peringkat. Kuis dapat disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu dan hasilnya langsung dianalisis untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa. Selain itu, Quizizz dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun di kelas, membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara efisien dan dinamis.

Quizizz unik karena dapat diakses melalui browser atau diunduh dari App Store atau Google Play. Manfaat Quizizz bagi siswa adalah mencegah mereka berkomunikasi dengan teman-temannya karena pertanyaannya dibuat secara acak. Quizizz adalah alat yang sempurna untuk mengevaluasi pembelajaran elektronik karena dapat digunakan dengan cepat dan memberikan hasil langsung kepada guru sehingga mereka dapat mengambil tindakan yang tepat, membantu siswa, atau

³ Dhian Nuri Rahmawati et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam," *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66. 58.

membantu mereka menjadi lebih baik sehingga mereka dapat maju ke tingkat kemahiran berikutnya.

Berdasarkan pengamatan awal di SMAN 1 Sutojayan, peneliti mengidentifikasi masalah terkait minat belajar siswa yang cenderung rendah. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru yang kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, tidak jarang siswa hanya hadir tetapi ada yang tidak memperhatikan dan memahami pembelajaran dengan seksama, bahkan ada juga yang tidur saat guru menjelaskan materi didepan kelas. Selain itu, penggunaan alat bantu belajar yang lebih sederhana meningkatkan kesiapan siswa untuk belajar.⁴

Aplikasi Quizizz harus digunakan dalam konteks ini sebagai solusi untuk meningkatkan minat siswa dan hasil belajar di bidang ekonomi. Dengan menggunakan fitur interaktif Quizizz, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya mencapai hasil belajar yang lebih baik. Namun, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan bagaimana aplikasi ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas IX SMAN 1 Sutojayan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk berkontribusi pada

⁴ Siti Masnu and Nagita Histimuna Aisyah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Tsanawiyah" 13, no. 001 (2024): 595–604.

pengembangan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan efisien di era digital saat ini⁵.

Berdasarkan uraian diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Sutojayan” Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan dalam pembelajaran ekonomi.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, masalahnya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pendekatan pembelajaran sangat didominasi guru sehingga banyak yang kurang berpartisipasi dan suasana belajar menjadi kurang efektif.
2. Hasil belajar yang tidak memuaskan.
3. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran.
4. Siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar pada mata pelajaran ekonomi.
5. Perhatian dan semangat belajar siswa kurang maksimal terhadap maetri yang telah disampaikan oleh guru.

⁵ Achmad Cahyadi et al., “Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners ’ Motivation and Engagement in Learning” 28, no. 2 (2024): 581–586.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Keterbatasan penelitian ini tercantum di bawah ini.

1. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
2. Penelitian ini akan mengukur pengaruh model pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar.
3. Minat belajar akan diukur melalui kuesioner, sementara hasil belajar akan diukur berdasarkan nilai atau skor dari tes materi ekonomi yang telah diajarkan menggunakan model pembelajaran *quizizz*.
4. Penelitian ini difokuskan pada materi aktivitas kegiatan ekonomi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian di atas adalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan?
2. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan pada mata pelajaran ekonomi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan pada mata pelajaran ekonomi.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan pada mata pelajaran ekonomi.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Aplikasi teoritis dari penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan seberapa baik aplikasi Quizizz bekerja untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan prestasi akademik. Lebih jauh lagi, penelitian ini dapat mendukung hipotesis terkini tentang hubungan antara partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan metode pembelajaran interaktif. Hasilnya, penelitian ini memperluas jangkauan teori yang dapat menjadi referensi untuk penelitian pendidikan di masa mendatang selain menawarkan wawasan yang berguna tentang penerapan model pembelajaran di kelas.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Agar minat siswa terhadap mata pelajaran meningkat, siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Karena hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa, peningkatan minat ini sangat penting. Agar pemahaman siswa terhadap kurikulum ekonomi meningkat, siswa juga didorong untuk terlibat dalam lebih banyak diskusi dan kegiatan kelas saat menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan demikian, penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai prestasi akademik yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, guru dapat memperoleh wawasan tentang seberapa baik model pembelajaran Quizizz bekerja untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan informasi ini, guru dapat mempertimbangkan untuk mengimplementasikan penggunaan aplikasi *quizizz* di kelas mereka sebagai salah satu strategi untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini mendukung para pendidik dalam mengembangkan strategi pengajaran yang lebih efektif dan tepat untuk memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan standar pengajaran.

c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan strategi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. Dengan menunjukkan manfaat aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat siswa dan hasil belajar, para pendidik dapat mendorong guru mereka untuk menggunakan pendekatan ini secara lebih luas, tidak hanya di dunia bisnis tetapi juga di bidang lain. Penerapan model ini secara sukses dapat meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan, yang akhirnya berdampak positif terhadap reputasi sekolah dalam hal mutu pendidikan. Dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan ramah lingkungan, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan rencana pembelajaran serta program pelatihan guru di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan studi empiris di bidang pendidikan, khususnya dalam menguji efektivitas model pembelajaran, melalui penelitian ini. Peneliti juga mendapatkan pengalaman langsung dalam mengumpulkan dan menganalisis data, yang merupakan kompetensi penting dalam penelitian ilmiah. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya, baik untuk menguji

model pembelajaran alternatif yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa maupun untuk memperdalam pemahaman penggunaan aplikasi Quizizz. Penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti untuk berkontribusi pada literatur akademik di bidang pendidikan, serta memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi praktisi pendidikan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks praktis, tetapi juga memperkaya pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam bidang penelitian pendidikan.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini, penulis mengklarifikasi istilah-istilah penting dalam judul penelitian. Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi istilah konseptual
 - a. Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis tantangan yang dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik melalui kuis interaktif dan menarik. Dengan aplikasi ini, guru dapat membuat, mendistribusikan, dan memberikan tes kepada siswa dan kelompok secara individu..

Untuk menarik perhatian mahasiswa terhadap perkuliahan, program *Quizizz* merupakan perangkat pembelajaran berbasis web yang dikemas

dalam bentuk permainan kuis. Sebab, Quizizz dapat diartikan sebagai platform berbasis kuis yang dapat dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran dan dikemas dalam bentuk permainan. Sementara itu, Kurniawan & Huda berpendapat bahwa Quizizz merupakan platform digital yang menyenangkan dan dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari dan memahami materi. Berdasarkan penjelasan yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari kuis.⁶

b. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan suatu kecenderungan atau motivasi yang berkembang dalam diri siswa dan menggerakkan mereka untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berkelanjutan. Dalam bidang minat belajar siswa, ada alat untuk melacak pemenuhan minat mereka, yang dapat disebut indikator minat. Menurut Safari, ada beberapa indikator minat belajar, yaitu: 1) Rasa gembira dan semangat dalam belajar. 2) Terlibatlah secara aktif. 3) Cenderung menarik lebih banyak perhatian. 4) Dengarkan firasat Anda. Untuk menarik perhatian siswa dan merangsang minat belajar mereka, guru perlu menyediakan materi pendukung. Media pembelajaran merupakan salah satu alat tersebut.⁷

Antusiasme yang besar dalam belajar juga dapat membantu siswa untuk

⁶Andi Nurfaisah and Andi Amparita Said, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V," *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 375-916.

⁷ Siska Yolanda and Septi Fitri Meilana, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915-921.

bertahan dan mengatasi hambatan dalam proses belajar, karena mereka memiliki motivasi internal yang kuat untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu, pengajar harus menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dengan menggunakan cara-cara yang relevan, menarik, dan mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Hasil Belajar siswa

Hasil pembelajaran siswa, yang mencakup komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik, mencerminkan keterampilan yang lebih luas yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil pembelajaran menunjukkan seberapa baik siswa memahami dan mengingat materi dan seberapa baik mereka mampu menerapkan pengetahuan ini dalam praktik. Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar diwujudkan dalam perilaku siswa, yang dapat diukur dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan-perubahan ini dapat dilihat sebagai perbaikan dan kemajuan dari masa lalu. Hamdani mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan kemampuan seseorang atau individu dalam belajar, tidak hanya dalam hal pengetahuan tetapi juga dalam hal keterampilan atau nilai yang diperoleh individu tersebut.⁸

⁸ Nur Eviani et al., "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan," *Pembelajaran dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2023): 240–252, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.75>.

2. Definisi istilah operasional

Hasil penelitian saya menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz untuk belajar merupakan strategi yang berhasil. Hal ini dikarenakan siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran saat menggunakan metodologi pembelajaran Quizizz. Siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan terhindar dari kebosanan selama proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini dikarenakan semua siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan mampu mengikuti proses pembelajaran. Alhasil, siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan dapat lebih tertarik untuk belajar jika menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan kata lain, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa besar aplikasi Quizizz dapat menginspirasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap ilmu ekonomi.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah argumen atau pandangan sementara mengenai suatu masalah yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut untuk menentukan kebenarannya. Hipotesis adalah klaim atau anggapan yang belum teruji, bersifat tentatif dan sementara. Pemahaman terhadap kenyataan atau keanehan dapat diperkirakan dari dugaan, data kajian, dan pengetahuan ujian, serta masukan untuk mengkaji soal. Hipotesis spekulatif penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

H_0 : Tidak ada pengaruh minat belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan Blitar.

H_1 : Terdapat pengaruh minat belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan Blitar.

2. Hipotesis kedua

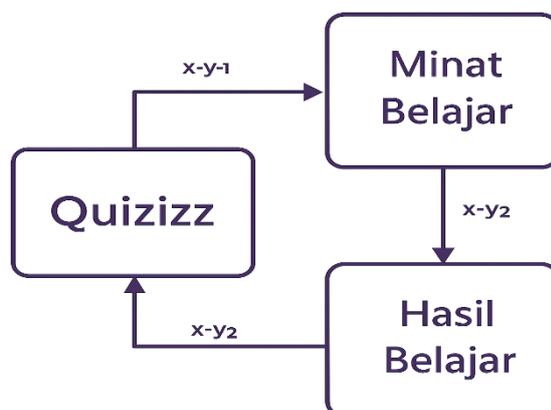
H_0 : Tidak ada pengaruh hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan Blitar.

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan Blitar.

3. Hipotesis ketiga

H_0 : Tidak ada pengaruh minat dan hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan Blitar.

H_1 : Terdapat pengaruh minat dan hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan Blitar.



H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal, terdiri dari :

Halaman Sampul Depan, Halaman Sampul Dalam, Lembar Persetujuan, Lembar Pengesahan, Pernyataan Keaslian Tulisan, Moto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran Dan Abstrak.

2. Bagian Utama (Inti), terdiri dari :

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab I pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah yang kemudian dirumuskan secara sistematis mengenai masalah penelitian yang akan dikaji. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan hipotesis penelitian untuk mendefinisikan anggapan sementara pembahasan serta definisi konsep untuk menghindari kerancuan dan mempermudah pembahasan. Kegunaan penelitian, penegasan istilah, kemudian yang terakhir yaitu sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Landasan teori, uraian teori, penjelasan variabel yang diteliti, landasan teori atau kajian teoritis penelitian, serta justifikasi dan argumen variabel yang diteliti semuanya termuat dalam Bab II.

c. BAB III Metode Penelitian

Metodologi penelitian, variabel penelitian, pengambilan sampel populasi dan sampel, instrumen grid, alat penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data semuanya termasuk dalam Bab III.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab IV hasil penelitian berisi tentang deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

e. BAB V Pembahasan

Pada bab V pembahasan berisi tentang pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, pembahasan rumusan masalah III.

f. BAB VI Penutup

Pada bab VI penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari :

Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup