

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku, bertambahnya ilmu pengetahuan juga pengalaman hidup sehingga peserta didik menjadi seseorang yang lebih matang pada pola pikir dan sikap.² Pendidikan pada jenjang sekolah dasar adalah fondasi utama bagi perkembangan peserta didik. Tujuan utamanya yaitu membuat fondasi yang kuat untuk peserta didik dengan memberikan keterampilan dan kemampuan yang memadai. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif peserta didik. Dalam pengembangan aspek kognitif, peserta didik tidak hanya menghafal materi pelajaran, tetapi harus mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Hal ini penting karena untuk kehidupan sehari-hari, peserta didik akan berhadapan dengan bermacam-macam permasalahan, baik pada lingkungan sekolah maupun di masyarakat.

Pendidikan dasar mempunyai peran strategis tidak hanya dalam pengembangan kemampuan kognitif, tetapi juga menciptakan karakter dan sikap peserta didik. Dalam jenjang ini, peserta didik mulai dibiasakan untuk bersikap disiplin, bertanggung jawab, dan aktif dalam proses pembelajaran. Peneliti lain menyatakan pendidik dituntut harus dapat menyediakan peserta didik dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran yang efektif,

² agus Pramono, "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Jppgsd)*, 2025. Hal. 2125

kreatif dan inovatif.³ Sejalan peneliti lain juga mengungkapkan pengaplikasian teknologi seperti media pembelajaran terbukti dapat mengembangkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.⁴ IPAS adalah pembelajaran mengenai organisme hidup, benda mati, dan keberadaan manusia sebagai entitas yang berhubungan dengan ekosistemnya.⁵ Dengan demikian, pemanfaatan teknologi juga media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, terutama dalam mata pelajaran IPAS, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta pemahaman peserta didik terhadap hubungan antara manusia, organisme, dan lingkungan.

Hasil observasi awal di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala yang berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar pada peserta didik. Guru telah menggunakan media pembelajaran, namun pemanfaatan media interaktif masih sangat terbatas dan hanya digunakan pada beberapa kesempatan tertentu. Proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk berkontribusi secara aktif dalam memahami materi. Sejalan dengan temuan tersebut, peneliti lain mengatakan kurangnya media yang digunakan dan

³ Fikry Kurniawan, Hudaidah, and Helen Saputri, "Implementasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Penerapan Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari pada Peserta Didik Kelas VB SD Negeri 47 Palembang," *Journal on Education*, 2025. Hal. 10086

⁴ Nurul Wahyuni, "Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar," *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 2025. Hal. 47

⁵ Muhammad Sidik, Destrinelli, and Muhammmad Sholeh, "Meningkatkan pemahaman belajar siswa menggunakan media presentasi berbasis," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025. Hal. 361-362

minimnya pengaplikasian teknologi oleh pendidik sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran dapat menyebabkan peserta didik menjadi merasa bosan, jenuh dan tidak memedulikan pembelajaran.⁶ Peneliti lain juga mengungkapkan bahwa banyak guru menggunakan metode pembelajaran konvensional secara terus-menerus sehingga menjadikan pembelajaran ini kaku, monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini berdampak khususnya dalam pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman konsep secara aktif dan kontekstual.⁷ Oleh karena itu, metode pembelajaran konvensional yang monoton perlu dikembangkan menjadi lebih interaktif dan kontekstual, khususnya pada mata pelajaran IPAS, agar peserta didik akan lebih tertarik dan memahami konsep secara aktif.

Quizizz mampu menjadi alternatif media pembelajaran digital yang menarik. Terdapat fitur-fitur yang menarik, penggunaan avatar, leaderboard, dan feedback instan, Quizizz bisa memotivasi peserta didik agar lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Quizizz juga dapat memfasilitasi guru untuk membuat butir-butir soal interaktif, memantau peningkatan peserta didik secara real time, dan membagikan penilaian yang lebih faktual.⁸ Quizizz dapat mendukung guru untuk menciptakan kuis yang

⁶ *Ibid.* Hal. 362

⁷ Sarif Nirwana and Mira Azizah, "Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2024. Hal. 156

⁸ Nurul Wahyuni, "Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar," *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 2025. Hal. 47

diselaraskan dengan materi ajar, dan peserta didik dapat menjawab soal secara mandiri maupun bersama-sama secara langsung.⁹Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media digital di MI Hidayatul Mubtadiin belum berjalan secara optimal. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah, pemanfaatan media interaktif masih sangat terbatas dan penugasan konvensional meskipun sarana teknologi telah tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara teori pembelajaran modern dengan praktik pembelajaran di lapangan.

Di sisi lain, pendidik dan pihak sekolah mengharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif, kreatif, serta dapat mengembangkan kualitas hasil belajar peserta didik. Namun, pada kenyataannya pelaksanaan pembelajaran belum sepenuhnya sesuai dengan harapan tersebut, terutama karena terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Kesenjangan antara harapan juga kondisi nyata ini menunjukkan perlunya pembaruan dalam belajar mengajar yang mampu mendorong partisipasi peserta didik secara aktif. Alternatif yang diterapkan salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran Quizizz, yang menawarkan pengalaman belajar interaktif, menarik, dan selaras dengan karakteristik peserta didik SD/MI. Peneliti lain mengatakan bahwa integrasi teknologi di pendidikan semakin mendalam, aplikasi seperti ini dapat menjembatani kesenjangan antara pembelajaran konvensional dan model pembelajaran yang adaptif, responsif, dan bersifat inklusif bagi seluruh

⁹ emelya Qoffayana Et Al., "Penerapan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SDN Tunjung 1," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2025. Hal. 238

peserta didik.¹⁰ Dengan demikian, integrasi media interaktif seperti Quizizz menjadi alternatif efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, adaptif, juga bisa meningkatkan partisipasi dan kualitas hasil belajar peserta didik.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengembangkan kualitas hasil belajar peserta didik dengan pemanfaatan media pembelajaran digital yang inovatif. Media pembelajaran Quizizz terbukti dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif juga termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.¹¹ Namun pemanfaatannya di MI Hidayatul Mubtadiin masih belum optimal. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk mengkaji implementasi media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran IPAS serta perubahan hasil belajar peserta didik.

MI Hidayatul Mubtadiin memiliki keunikan sebagai lembaga pendidikan dasar berbasis madrasah yang memadukan pembelajaran IPAS dengan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran. Meskipun sarana teknologi pembelajaran telah tersedia, pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya media interaktif, masih belum digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, MI Hidayatul

¹⁰ Intan Ananda, Nurul Fadieny, and Safriana, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fisika di SMA," *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2023. Hal. 266

¹¹ Nurul Wahyuni, "Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar," *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 2025. Hal. 47

Mubtadiin menjadi lokasi penelitian yang relevan, menarik, dan memiliki nilai kebaruan dalam pengembangan pembelajaran IPAS berbasis teknologi.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian konteks penelitian di atas, penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin?
2. Bagaimana pelaksanaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran IPAS?
3. Bagaimana evaluasi penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi perencanaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin.
2. Untuk mengidentifikasi pelaksanaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran IPAS.
3. Untuk mengidentifikasi evaluasi penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran IPAS di kelas V MI Hidayatul Mubtadiin.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPAS di madrasah. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang berhubungan dengan implementasi media pembelajaran Quizizz serta efektivitasnya terhadap proses dan hasil belajar peserta didik.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pertimbangan dan referensi bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran Quizizz sebagai alternatif pembelajaran yang menarik juga inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b) Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu meningkatkan motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPAS dengan penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran digital secara lebih optimal.

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi serta bahan kajian bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Quizizz untuk pembelajaran di sekolah dasar atau madrasah.

E. Penegasan Istilah

1. Media Quizizz

Quizizz adalah salah satu aplikasi edukasi berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas beberapa pemain ke dalam ruang kelas, membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Peneliti lain berpendapat bahwa dengan penggunaan media quizizz, peserta didik dapat mengingat kembali materi pembelajaran dengan lebih optimal.¹² Di samping itu, quizizz dapat menciptakan proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik maka peserta didik mengingat dipelajari. Materi lebih mudah karena media quizizz bersifat “*fun*” tetapi tetap “*learning*”. Dalam penelitian ini, Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran IPAS dalam peserta didik kelas V MI Hidayatul Muhtadiin. Guru membuat soal pada Quizizz, peserta didik mengakses kuis melalui perangkat masing-masing, dan hasil kuis digunakan untuk menilai peningkatan aktivitas dan hasil belajar.

¹² Nisrokhah et al., “Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Quizizz Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pedurungan Lor 01,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2024. Hal. 123

2. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran menyatukan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang menuntut peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam mendalami pengetahuan yang kompleks juga kontekstual.¹³ Dalam penelitian ini pembelajaran IPAS merujuk pada materi yang diajarkan kepada peserta didik kelas V MI Hidayatul Mubtadiin selama pelaksanaan penelitian kualitatif deskriptif. Quizizz digunakan untuk memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut melalui soal-soal yang sesuai kurikulum.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar yaitu serangkaian usaha dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan bagi peserta didik melalui latihan, belajar, dan mencoba untuk mengembangkan kemampuan diri menjadi lebih baik. Aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi diri peserta didik maupun dengan orang lain (guru) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Aktivitas belajar peserta didik dalam penelitian ini diamati secara langsung menggunakan lembar observasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, terutama saat menggunakan media Quizizz.

¹³ Nurul Wahyuni, "Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Antusiasme dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V MIN 10 Aceh Besar," *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 2025. Hal. 47

¹⁴ Darsono, "Pengaruh Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus Ahmad Dahlan Kecamatan Sruweng Kabupaten Kebumen," *Ar-Rihlah: Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*, 2021. Hal. 2

Indikator aktivitas belajar yang diamati meliputi keaktifan peserta didik dalam mengikuti kuis, partisipasi dalam menjawab soal, perhatian terhadap instruksi guru, serta keterlibatan peserta didik dalam diskusi pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang didapatkan peserta didik setelah mengalami aktivitas belajar. Perubahan yang didapatkan itu tergantung apa yang dipelajari oleh peserta didik. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik tergantung pada proses belajarnya.¹⁵ Dalam penelitian ini, hasil belajar peserta didik diukur melalui nilai kuis yang dikerjakan menggunakan media Quizizz pada pembelajaran IPAS. Nilai kuis tersebut dipakai sebagai indikator untuk menggambarkan tingkat pemahaman peserta didik atas materi yang telah diajarkan. Melalui pengukuran hasil belajar ini, peneliti dapat mendeskripsikan bagaimana penggunaan media Quizizz berkontribusi pada capaian belajar peserta didik kelas V MI Hidayatul Mubtadiin.

5. Peserta didik Kelas V MI Hidayatul Mubtadiin

Peserta didik kelas V merupakan anak usia sekolah dasar yang berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret, menurut Jean Piaget fase tersebut menggunakan metode pembelajaran harus bersifat konstruktif yaitu peserta didik aktif membangun pengetahuan

¹⁵ Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan*, 2022. Hal. 423

melalui eksperimen dan diskusi, bukan ceramah dan hafalan.¹⁶ Dalam penelitian ini, peserta didik kelas V MI Hidayatul Mubtadiin merupakan subjek penelitian yang mengikuti proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media Quizizz. Peserta didik menjadi sumber data utama yang diperoleh melalui kegiatan observasi selama proses pembelajaran, hasil kuis sebagai gambaran hasil belajar, serta dokumentasi yang mendukung pelaksanaan penelitian.

¹⁶ Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2019. Hal. 31