

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di kelas. Transformasi pembelajaran dari model konvensional menuju pembelajaran berbasis digital menjadi tuntutan yang tidak terpisahkan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif, motivasi, serta hasil belajar siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis kuis digital atau *game-based learning*.

Media pembelajaran berbasis kuis digital dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif secara sehat. Melalui kuis digital, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap kompetensi yang telah ditetapkan, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berbagai faktor memengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik

siswa diyakini mampu meningkatkan pemahaman konsep, daya ingat, serta minat belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran digital yang saat ini banyak digunakan di sekolah adalah Quizizz, platform kuis interaktif yang memungkinkan guru memberikan soal evaluasi secara daring dengan elemen gamifikasi seperti skor, umpan balik langsung, dan fitur kompetisi. Penelitian yang dilakukan oleh Husna dkk., (2023) pada siswa kelas X SMA 6 Maros menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, karena fitur interaktif dan kemudahan akses meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Penelitian yang serupa Fitrah Wahyuni (Rizki & Nasir) 2024 menunjukkan bahwa penerapan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa, terbukti dari peningkatan nilai persentase ketuntasan belajar dari awal ke siklus akhir pembelajaran.

Sejalan dengan itu Pratiwi, J. I. (2025) menunjukkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan dalam evaluasi, dan memudahkan guru dalam merekap hasil belajar secara otomatis. Quizizz juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa. Dan penelitian yang dilakukan oleh Yulianti, T (Insani & Sukoyo) 2025 menunjukkan bahwa Quizizz meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMA.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 1 Lumbung dan hasil wawancara dengan guru Mata Pelajaran Ekonomi, yaitu Bapak Reno, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik Kelas X masih tergolong rendah. Rendahnya hasil

belajar tersebut dapat dilihat dari nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Pelajaran 2025/2026.

Tabel 1.1 Nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) Kelas X

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Nilai			Jumlah Ketuntasan Siswa		% Ketuntasan	
			Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-Rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
X - 2	34	76	85,71	48,57	68,24	6	28	17,65	82,35
X - 5	29	76	97,14	40,00	73,50	14	15	48,28	51,72
X - 6	32	76	82,86	42,86	64,20	5	27	15,63	84,38
X - 7	28	76	88,57	34,29	62,96	5	23	17,86	82,14
Jumlah	123					30	93	24,39	75,61

Sumber: Guru Ekonomi SMAN 1 Lumbung Tahun Pelajaran 2025

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas X-2 yang berjumlah 34 orang menunjukkan sebanyak 28 siswa (82,35%) belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sedangkan siswa yang telah memenuhi KKM hanya berjumlah 6 orang (17,65%). Pada kelas X-5 yang berjumlah 29 siswa, sebanyak 15 siswa (51,72%) belum memenuhi KKM, sementara 14 siswa (48,28%) telah memenuhi KKM. Selanjutnya, pada kelas X-6 yang berjumlah 32 siswa, sebanyak 27 siswa (84,38%) belum memenuhi KKM dan hanya 5 siswa (15,63%) yang telah memenuhi KKM. Adapun pada kelas X-7 yang berjumlah 28 siswa, terdapat 23 siswa (82,14%) yang belum memenuhi KKM, sedangkan siswa yang telah memenuhi KKM hanya berjumlah 5 orang (17,86%).

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Menurut Slameto (2021), faktor internal, meliputi kondisi jasmani (kesehatan), kondisi psikologis seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan belajar. Sedangkan faktor eksternal, meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Media pembelajaran dan metode mengajar guru termasuk faktor eksternal yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran Quizizz dan Zep Quiz. Media ini memanfaatkan perangkat teknologi yang sudah familiar dengan kehidupan peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan atau materi dari pendidik kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi, meningkatkan minat belajar, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2022), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.

Sadiman, Rahardjo, Haryono, dan Harjito (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dapat berupa buku, gambar, video, audio, maupun media berbasis teknologi digital.

Dengan menggunakan Quizizz dan Zep Quiz sebagai alat pembelajaran, diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri, berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang lebih aktif, dan membuat pelajaran menjadi lebih mudah dipahami terutama dalam mata pelajaran ekonomi yang terdapat banyak konsep dan analisis. Oleh karena itu, diharapkan bahwa penggunaan Quizizz dan Zep Quiz sebagai alat pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **"Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Quizizz dengan Media Zep Quiz."**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi permasalahan ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Lumbung masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

2. Proses pembelajaran Ekonomi masih kurang melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga kesempatan peserta didik untuk berpartisipasi, berinteraksi, dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik masih terbatas.
3. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi belum sepenuhnya bervariasi dan interaktif, sehingga pembelajaran berpotensi menimbulkan kejenuhan dan kurang mampu mempertahankan perhatian serta keterlibatan peserta didik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*) mata pelajaran ekonomi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*) mata pelajaran ekonomi.

1.4 Kegunaan Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian diatas, adapun kegunaan penelitian ini meliputi kegunaan teoritis dan kegunaan praktis dengan uraian sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Ekonomi.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman penulis dalam melakukan penelitian ilmiah, khususnya terkait penerapan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz serta pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan alternatif bagi guru dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik guna meningkatkan hasil belajar.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat, motivasi, keaktifan, serta pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Ekonomi melalui penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan Zep Quiz.

e. Bagi Pihak Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi, referensi, dan bahan kajian bagi pihak lain, khususnya peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji atau mengembangkan penelitian sejenis di bidang pendidikan.