

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah tahap belajar yang berjalan seumur hidup dalam berbagai lingkungan dan kondisi, yang memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menghasilkan lingkungan dan proses belajar yang mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensinya. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Proses pembelajaran adalah kegiatan yang dilaksanakan dengan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pengajaran. Pembelajaran dan proses belajar saling berkaitan. Hal ini menjadi aktivitas utama dalam Pendidikan (Anisa, 2020).

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran guru dapat melihat bahwa peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu menguasai materi pembelajaran. Hal ini bertujuan dalam mendorong peserta didik meningkatkan potensi yang dimilikinya (Salamah, 2022). Supaya mendapatkan hasil belajar yang optimal, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik.

Salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah untuk membentuk karakter dan wawasan kebangsaan yang kuat pada setiap siswa, melalui pembelajaran yang tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga dengan pengembangan

nilai-nilai sosial yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan semoga dapat melahirkan generasi yang mempunyai pemahaman mendalam mengenai nilai-nilai Pancasila, hukum, hak asasi manusia, serta kesadaran akan tanggung jawabnya sebagai warga negara. Akan tetapi, realitas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini kerap masih rendah. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk merancang suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Safira dkk., 2025).

Untuk mengatasi tantangan tersebut, penerapan teknologi menjadi salah satu alternatif solusi dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Secara khusus, pemanfaatan aplikasi berbasis pembelajaran dapat menawarkan metode yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang tengah populer di dunia pendidikan adalah Quizizz, yaitu platform kuis online yang memungkinkan siswa mengikuti kegiatan belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus kompetitif.

Sekolah Dasar Negeri Cilangkap 01 Pagi, pendidikan kewarganegaraan dapat ditingkatkan dengan penggunaan aplikasi Quizizz yang berisi kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui berbagai format permainan, seperti pilihan ganda dan isian singkat, Quizizz menyajikan materi kewarganegaraan dengan cara yang menarik. Dengan menambahkan unsur kompetisi persahabatan, siswa dapat menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi (F Ahmad, 2023).

Namun, penggunaan *Quizizz* umumnya memerlukan perangkat seperti *handphone* (HP), tablet, atau komputer yang terhubung ke internet. Hal ini menjadi tantangan tersendiri di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN Cilangkap 01 Pagi, yang sebagian

besar siswanya belum memiliki perangkat pribadi atau belum diperbolehkan membawa HP ke sekolah.

Selain itu, penggunaan HP secara berlebihan oleh anak usia sekolah dasar dapat menimbulkan sejumlah efek merugikan, baik dalam aspek kesehatan, psikologis, maupun sosial. Beberapa siswa cenderung menjadi kurang fokus, mengalami kelelahan mata, hingga ketergantungan terhadap gawai. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tetap dapat memanfaatkan fitur-fitur pembelajaran modern tanpa harus mengandalkan penggunaan perangkat digital oleh siswa secara langsung.

Sebagai alternatif, *Quizizz* menghadirkan fitur *Paper Mode*, yaitu model pelaksanaan kuis berbasis cetak yang memungkinkan guru untuk mencetak soal dari *Quizizz* ke dalam lembar kertas yang bergambar *QR Code*. Hal tersebut dapat membantu guru dalam merealisasikan pembelajaran yang relevan.

Dengan fitur ini, guru tetap dapat membuat soal secara digital namun mendistribusikannya secara manual kepada siswa tanpa memerlukan perangkat. Jawaban siswa kemudian dapat diinput atau dipindai oleh guru untuk mendapatkan hasil evaluasi secara otomatis.

Penerapan model *Paper mode* di SDN Cilangkap 01 Pagi menjadi langkah strategis untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sekaligus mengurangi ketergantungan siswa terhadap HP. Dengan demikian, proses evaluasi tetap berlangsung efektif, efisien, dan ramah anak, serta sesuai dengan kebijakan sekolah yang tidak memperbolehkan penggunaan HP oleh siswa di lingkungan sekolah.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, penulis bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Model *Paper mode* Terhadap Hasil Belajar

Pendidikan Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi”.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa di kelas Pendidikan kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila sering kali masih rendah.
2. SDN Cilangkap 01 Pagi belum menerapkan aplikasi *Quizizz* model *paper mode* yang berisi kuis interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagian besar siswa belum memiliki perangkat pribadi
4. Keaktifan siswa tidak maksimal karena kurang fokus, kelelahan mata atau pun ketergantungan terhadap gawai.
5. Adanya kebijakan sekolah tidak memperbolehkan penggunaan HP oleh siswa di lingkungan sekolah.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan identifikasi masalah, bahwa penelitian ini hanya membatasi “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Model *Paper mode* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Masalah yang telah di paparkan diatas maka, dapat dirumuskan bahwa permasalahan penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengaruh aplikasi *quizizz* model *paper mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi?
2. Apa saja faktor pendukung pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi?
3. Apa saja faktor penghambat pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi *quizizz* model *paper mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan materi nilai-nilai Pancasila siswa kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi
2. Untuk mengetahui faktor pendukung pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi
3. Untuk mengetahui faktor penghambat pemanfaatan aplikasi *quizizz paper mode* pada kelas V SDN Cilangkap 01 Pagi

#### **F. Manfaat Penelitian :**

Penelitian ini diharapkan berpengaruh baik terhadap peneliti dan terhadap yang hendak diteliti, berikut adalah manfaat penelitian :

##### **1. Secara Teoritis :**

Aplikasi *Quizizz* dengan model *paper mode* ini menyajikan materi kewarganegaraan dengan cara yang menarik dan menambahkan unsur kompetisi persahabatan guna membuat siswa dapat menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi.

Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz* ini menyenangkan dan efektif dalam menjaga integritas pendidikan yang sedang berlangsung. Aplikasi *Quizizz* memperkenalkan pendekatan baru dalam pendidikan Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa mulai dari aktif menjawab soal yang diberikan guru, dapat bekerja sama dengan teman sekelasnya, serta menambah banyak pengetahuan siswa-siswi SDN Cilangkap 01 Pagi dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan sekaligus dapat membuat siswa lebih senang belajar karena menggunakan aplikasi *quizizz* siswa dapat bermain sambil belajar dan membuat hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan meningkat sehingga menjadi suatu kebanggaan bagi sekolah. Dan bagi peneliti selanjutnya dapat menjadi rujukan penelitian dimasa yang akan datang.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Siswa :**

Diharapkan penelitian ini dapat memotivasi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, memiliki komunikasi yang baik serta dapat berkolaborasi dengan teman sejawat sehingga hasil belajar Pendidikan kewarganegaraan dapat meningkat dan keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan baik.

### **b. Bagi Guru :**

Diharapkan model ini dapat menjadi alternatif yang menarik dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan, sehingga siswa-siswi lebih antusias mengikuti pelajaran

tersebut dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam materi Nilai-Nilai Pancasila siswa kelas V.

**c. Bagi Sekolah :**

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi masukan sebagai upaya membangkitkan mutu pendidikan di sekolah dan kegiatan pembelajaran semakin baik, siswa-siswi semakin tertarik untuk belajar dan hasil belajar siswa-siswi cukup optimal terutama di mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan.

**d. Bagi peneliti selanjutnya :**

Penggunaan aplikasi Quizizz dengan model paper mode ini dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian yang relevan.