

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai fondasi bagi perkembangan akademis. Seperti yang dikatakan oleh (Maryati et al., 2023) bahwa memang Bahasa Indonesia memiliki peran krusial dalam dunia pendidikan. Hal tersebut karena melibatkan Bahasa Indonesia dalam proses pembelajarannya. Dalam proses pembelajaran, penguasaan Bahasa Indonesia menjadi kunci untuk peserta didik untuk memahami pelajaran, menyampaikan ide, gagasan, pendapat ataupun informasi dengan jelas dan efektif.

Kemampuan berbahasa Indonesia terdiri atas keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Secara tidak langsung, empat kemampuan berbahasa Indonesia sangat penting dan perlu untuk diperhatikan. Keempat keterampilan tersebut menyatu dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Untuk mendukung pemahaman konsep-konsep pelajaran secara menyeluruh, peserta didik harus mampu menguasai keempat keterampilan berbahasa terutama keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan seseorang untuk memahami dan menangkap informasi yang disampaikan melalui suara ataupun audio. (Sukma & Saifudin, 2021)

Keterampilan menyimak sangat penting baik itu dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam konteks pendidikan karena melibatkan proses pemahaman sehingga dapat menangkap informasi, konsep atau ide yang disampaikan dalam bentuk penyampaian guru, ceramah, maupun rekaman audio. Keterampilan menyimak berperan penting dalam perkembangan peserta didik. Keterampilan ini akan membantu peserta didik dalam pengembangan literasi. Dimana siswa mampu menafsirkan informasi secara lisan dan memahami instruksi atau perintah. Dalam aspek komunikasi, keterampilan menyimak juga berkontribusi untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi

peserta didik secara efektif, dimana setelah menafsirkan informasi secara lisan peserta didik mampu untuk merespons dengan tepat sehingga dapat berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas.

Penguasaan keterampilan menyimak dapat terlihat dari hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik. Hasil belajar keterampilan menyimak dapat mencerminkan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dengan berbagai jenis materi audio, mulai dari percakapan sehari-hari hingga presentasi. Untuk mendapatkan hasil belajar keterampilan menyimak dapat dilakukan dengan pemberian soal berupa suara atau audio baik itu dalam bentuk ujian tertulis, ujian lisan, maupun proyek menyimak lainnya yang masih relevan dengan konteks pembelajaran keterampilan menyimak. Peserta didik yang memiliki penguasaan keterampilan menyimak dengan baik akan terlihat dari hasil belajar keterampilan menyimak menurut Nurgiantoro (Astuti, 2021) yang terdiri dari peserta didik mampu memahami isi, memahami detail isi, mengungkap informasi dengan lancar, menempatkan diksi dan struktur kalimat dengan baik, dan mampu untuk makna dalam informasi.

Berdasarkan pada pra-penelitian yang telah dilakukan di SDN 3 Purwawinangun tepatnya peserta didik kelas 5 diketahui bahwa keterampilan menyimak peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut diungkapkan oleh wali kelas 5A dan 5B saat dilakukan wawancara dimana dikatakan walaupun penguasaan materi Bahasa Indonesia cukup bagus akan tetapi jika dilihat dari empat keterampilan berbahasa Indonesia masih kurang maksimal. Ada keterampilan yang disebutkan oleh wali kelas yang masih tergolong rendah dikuasai peserta didik salah satunya keterampilan menyimak. Wali kelas juga memberikan perkiraan peserta didik yang belum menguasai keterampilan menyimak.

Tabel 1. 1
Data Empiris Kelas VA dan VB SDN 3 Purwawinangun

No.	Keterangan	Kelas 5A	Kelas 5B
1.	Jumlah Siswa	20	22
2.	Persentase siswa yang belum menguasai keterampilan menyimak	70%	60%
3.	Jumlah siswa yang belum menguasai keterampilan menyimak	14	13

Hal tersebut didasari selama proses belajar mengajar bahwa memang peserta didik mengalami kesulitan saat wali kelas memberikan soal yang mengharuskan mereka menyimak terlebih dahulu. Kesulitan yang dialami peserta didik yang terlihat saat proses penilaian seperti kurangnya konsentrasi, sulit fokus dan tidak ada ketertarikan terhadap tes yang dilakukan. Untuk media penilaian, wali kelas seringkali menggunakan kegiatan bercerita, penggunaan audio, dan kegiatan presentasi dimana peserta didik harus bisa mengetahui apa yang dipresentasikan temannya di depan. Sehingga peserta didik kurang berpartisipasi dan tidak ada minat dalam kegiatan tes keterampilan menyimak tersebut. Dengan demikian, guru tidak bisa mengetahui bagaimana hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik dengan tepat. Hasil belajar keterampilan menyimak yang tergolong rendah dapat menimbulkan beberapa masalah peserta didik akan kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan, lalu menghambat partisipasi peserta didik dalam diskusi atau kegiatan kelompok, sampai bisa berdampak negatif pada prestasi akademisnya. (Santoso, 2022)

Adanya permasalahan tersebut tentunya harus segera diatasi karena jika tidak maka rendahnya hasil belajar keterampilan menyimak peserta didik akan menimbulkan beberapa masalah terutama dalam bidang akademisnya. Berdasarkan permasalahan yang ada, alternatif atau upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan media penilaian yang lebih inovatif dan menarik.

Media penilaian yang inovatif dan menarik salah satunya adalah penggunaan platform Quizizz.

Penggunaan teknologi dalam penilaian pembelajaran menciptakan peluang baru peserta didik. Kegiatan penilaian yang memanfaatkan teknologi berupa aplikasi dan platform digital dapat membuat peserta didik terlibat dalam aktivitas interaktif seperti diskusi, kuis, dan proyek kolaboratif yang merangsang pengembangan keterampilan berbahasa mereka yaitu keterampilan menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Untuk itu teknologi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai inovasi baru untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendukung pencapaian kemampuan berbahasa yang lebih unggul.

Quizizz merupakan salah satu platform media online berbasis teknologi di era digital ini. Platform Quizizz merupakan salah satu inovasi di era digital ini yang dapat digunakan sebagai media penilaian. Quizizz digunakan dalam pemanfaatan teknologi dimana pembelajaran akan lebih interaktif dan Quizizz juga lebih efisien dan hemat. Adapun menurut Nurrahmawati, dkk (2021) bahwa Quizizz merupakan program yang dapat diakses secara gratis dan dalam bentuk aplikasi atau website melalui alat yang digunakan dalam menyusun sebuah tes dan evaluasi hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz sebagai media penilaian sangat sesuai karena Quizizz menyediakan fitur-fitur yang bisa digunakan untuk mempermudah kegiatan penilaian serta aplikasi yang inovatif dan interaktif digunakan oleh peserta didik saat penilaian berlangsung. Adapun bentuk soal yang tersedia adalah pilihan ganda, benar-salah, dan lain-lain. Selain itu, ada fitur-fitur yang bisa menambahkan gambar, audio, bahkan video sekalipun.

Penggunaan fitur audio dalam platform Quizizz ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkat keterampilan menyimak peserta didik. Penggunaan Quizizz dengan fitur ini bukan saja menjadi inovasi baru bagi peserta didik, tetapi menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Dengan fitur audio ini, peserta didik dapat mengasah kemampuan mereka dalam menangkap informasi secara lisan, memperkaya kosakata, dan meningkatkan keterampilan

pemahaman kontekstual. Dengan demikian, Quizizz dengan fitur audio ini dapat menjadi media atau alat yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan menyimak peserta didik dan memberikan inovasi, variasi dan interaktifitas dalam proses pembelajaran.

Kelebihan platform Quizizz yaitu memiliki banyak fitur-fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Salah satu fitur dalam platform Quizizz ialah *paper mode*. *Paper mode* atau mode lembar kertas ini merupakan fitur terbaru yang dimiliki Quizizz sebagai pilihan untuk media penilaian interaktif tanpa mengharuskan peserta didik membawa dan menggunakan gadget. Dalam pengaplikasiannya, Quizizz mode lembar kertas ini hanya digunakan pada soal pilihan ganda atau benar-salah. Namun, penggunaan platform Quizizz mode lembar kertas ini tentunya lebih praktis dan interaktif dibandingkan media penilaian yang lain. Walaupun penilaian menggunakan Quizizz mode lembar kertas juga menggunakan kertas dalam proses penilaiannya, namun berbeda karena kertas yang digunakan adalah kertas barcode QR untuk menjawab pertanyaan dan juga lebih hemat karena kertas tersebut dapat digunakan berulang-ulang kali.

Dengan fitur audio dalam platform Quizizz ini, peserta didik akan diberikan soal dalam bentuk audio dan menjawab pertanyaan menggunakan Q-Cards yang akan discan oleh guru untuk melihat jawaban peserta didik. Pada proses penilaiannya, skor atau nilai dari peserta didik akan secara otomatis muncul sehingga sangat praktis digunakan tanpa harus dihitung secara manual lagi. Selain itu, pendidik dapat melihat berapa jumlah peserta didik yang sudah mengerjakan kuis atau menjawab pertanyaan, waktu pengerjaan kuis, serta jumlah jawaban benar dan salah pada soal.

Hal tersebut telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Sakti dan Afifah (2020) yang berjudul “Penerapan Media Quizizz untuk Melatih Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Siswa Kelas X MAN 1 Malang” yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jerman serta media ini mempunyai tampilan dan fitur yang menarik. Fitur audio dan gambar yang disajikan dapat membantu

siswa untuk melatih keterampilan menyimak disaat mempelajari bahasa Jerman. Dan juga penelitian yang telah dilakukan oleh Lestari (2022) dengan judul “Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran sudah memenuhi aspek ketepatan soal, efisiensi, dan kelengkapan sehingga Quizizz dapat menjadi media penilaian alternatif bagi seorang pendidik yang lebih efektif dan efisien. Melihat fitur-fitur yang dimiliki oleh platform Quizizz ini, peneliti menduga bahwa Quizizz dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan efektif sehingga hasil belajar keterampilan menyimak akan meningkat maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Quizizz Mode Lembar Kertas sebagai Media Penilaian dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menyimak”**

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar keterampilan menyimak terlihat dari keseluruhan peserta didik sekitar 60-70% belum menguasai keterampilan menyimak dengan baik.
2. Kurang interaktifnya media penilaian keterampilan menyimak yang digunakan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, perlu adanya pembatasan masalah agar persoalan penelitian dapat dikaji secara mendalam dan tidak meluas pada hal lain. Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Penilaian yang dilaksanakan adalah penilaian formatif
2. Media penilaian yang digunakan adalah media Quizizz mode lembar kertas
3. Mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebab-akibat

4. Kurikulum yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah kurikulum merdeka belajar
5. Keterampilan Bahasa Indonesia yang dinilai adalah keterampilan menyimak
6. Ranah yang dinilai hanya ranah kognitif atau pengetahuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan menyimak antara kelas yang menggunakan media Quizizz mode lembar kertas dengan kelas yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Purwawinangun?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan menyimak antara kelas yang menggunakan media Quizizz mode lembar kertas dengan kelas yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Purwawinangun?
3. Bagaimana respons peserta didik dalam menggunakan Quizizz lembar kertas sebagai media penilaian keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Purwawinangun?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari melakukan penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar keterampilan menyimak antara kelas yang menggunakan media Quizizz mode lembar kertas dengan kelas yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Purwawinangun
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar keterampilan menyimak antara kelas yang menggunakan media Quizizz mode lembar kertas dengan kelas yang menggunakan media audio pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Purwawinangun

3. Mendeskripsikan respons peserta didik dalam menggunakan Quizizz lembar kertas sebagai media penilaian keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Purwawinangun

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk mendapatkan informasi secara rinci mengenai penggunaan platform Quizizz mode lembar kertas sebagai media penilaian di SDN 3 Purwawinangun.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja guru kedepannya dalam mempergunakan soal berbasis Quizizz mode lembar kertas sebagai media penilaian pembelajaran yang lebih inovatif.

- b) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah motivasi dan semangat belajar bagi siswa jika mengerjakan soal dengan menggunakan Quizizz mode lembar kertas sehingga berpengaruh pada hasil belajar keterampilan menyimak mereka.

- c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk menambah wawasan, ilmu, dan informasi terkait penggunaan platform Quizizz mode lembar kertas.