BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak signifikan terhadap sektor pendidikan, terutama dalam menciptakan cara belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan teknologi digital membuat kegiatan pengajaran menjadi lebih adaptif dan bisa disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu, sehingga mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar peserta didik. Teknologi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih efisien dan menyenangkan bagi para siswa. Dengan demikian, kemajuan dalam teknologi digital membuka kesempatan luas untuk mengembangkan sistem pembelajaran yang efektif, fleksibel, dan menarik, sambil meningkatkan kualitas pendidikan serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Lestari & Sunanto, 2025).

Dalam peraturan pemerintah RI tahun 2021 Nomor 57 Tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan bahwa pendidikan di Indonesia membutuhkan standar nasional yang memerlukan penyesuaian terhadap dinamika dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kehidupan masyarakat untuk kepentingan peningkatan mutu pendidikan. Ketentuan ini menegaskan bahwa sistem pendidikan harus senantiasa beradaptasi dengan tuntutan zaman agar mampu memberikan layanan pembelajaran yang relevan dan bermakna. Penyesuaian tersebut mencakup berbagai aspek, mulai dari pengembangan kurikulum, pemilihan metode dan media pembelajaran, hingga peningkatan kompetensi pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Standar Nasional Pendidikan menjadi dasar penting untuk memastikan kualitas pendidikan tetap terjaga dan mampu menghasilkan peserta didik yang kompeten, adaptif, serta siap menghadapi tantangan global.

Selaras dengan pandangan (Said et al., 2023) bahwa teknologi memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antara siswa dan guru, serta antara siswa satu sama lain. Melalui platform pembelajaran *online*, forum diskusi, dan

alat kolaboratif, siswa dapat berkolaborasi dalam proyek, berbagi ide, memberikan umpan balik, dan belajar dari perspektif yang berbeda. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi dan digital yang penting dalam dunia kerja dan kehidupan sehari-hari. Siswa belajar menggunakan perangkat lunak, aplikasi, dan alat digital yang relevan, serta memahami etika dan keamanan dalam penggunaan teknologi.

Teknologi yang berkembang pesat meningkatkan tanggung jawab seorang pendidik. Di era digital saat ini, guru dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam merancang proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi, namun juga mengubah cara guru dan siswa berinteraksi serta cara penyampaian materi pembelajaran. Dengan bantuan teknologi digital, siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengakses sumber belajar dari berbagai tempat, dan berkolaborasi dengan teman-temannya secara virtual (Sari & Munir, 2024).

Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari melalui media pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran juga menjadi solusi yang mampu mendorong peningkatan kualitas pengalaman belajar dengan aktivitas pembelajaran inovatif yang berhubungan dengan gaya belajar peserta didik, salah satunya pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka.

Namun pada kenyataannya, di sekolah belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajarannya. Hal ini diperkuat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 1 Awirarangan, ditemukan bahwa dalam proses pembelajarannya masih menghadapi sejumlah kendala yang memengaruhi

hasil belajar siswa. Seperti media pembelajaran yang digunakan belum cukup menarik maupun bervariasi, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara monoton. Kondisi ini membuat siswa lebih cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru *(teacher centered)*. Pola pembelajaran seperti ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa, terlihat dari minimnya keaktifan bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat selama pembelajaran, pada akhirnya hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Menurut Bloom dalam Mugi Utami Rosandhi et al., (2025) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencangkup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan data nilai hasil belajar ranah kognitif siswa kelas V SDN 1 Awirarangan yang berjumlah 23 orang, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, diketahui bahwa sebanyak 10 siswa atau 43,48% memperoleh nilai di atas KKM. Sementara itu, 13 siswa atau 56,53% masih berada di bawah KKM. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar lebih besar dibandingkan siswa yang sudah memenuhi standar yang ditetapkan. Situasi ini menjadi perhatian penting karena mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik.

Pada hasil belajar ranah afektif siswa kelas V SDN 1 Awirarangan yang berjumlah 23 orang, diketahui bahwa tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 0,00%. Sebanyak 5 siswa atau 21,74% berada pada kategori rendah, sedangkan 13 siswa atau 56,52% termasuk dalam kategori sedang. Adapun 5 siswa lainnya atau 21,74% berada pada kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada tingkat afektif sedang, sementara hanya sebagian kecil yang mencapai kategori tinggi maupun rendah.

Sedangkan pada hasil belajar ranah psikomotorik siswa kelas V SDN 1 Awirarangan yang berjumlah 23 orang, diketahui bahwa tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori sangat rendah dengan persentase 0,00%. Sebanyak 11 siswa atau 47,83% berada pada kategori rendah, sedangkan 7 siswa atau 30,43% berada pada kategori sedang. Adapun 5 siswa lainnya atau 21,74% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori rendah hingga sedang, sedangkan hanya sebagian kecil yang mencapai kategori tinggi.

Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan upaya perbaikan segera agar hasil belajar siswa dapat meningkat, karena persoalan ini memiliki urgensi yang tinggi untuk diselesaikan. Jika kondisi pembelajaran dibiarkan tanpa adanya perbaikan, siswa akan terus mengalami kesulitan dalam memahami materi, kehilangan motivasi belajar, dan tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang interaktif dan menarik bagi siswa. Media pembelajaran yang interaktif adalah alat berbasis multimedia yang dipakai untuk menyampaikan informasi atau materi dari pengajar kepada peserta didik. Dalam penggunaannya, terjadi komunikasi dua arah antara siswa dan multimedia, sehingga dapat membantu serta mempermudah proses pembelajaran menurut Diana dalam (Istiqomah et al., 2025).

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah *Zep Quiz*. *Zep Quiz* merupakan alat digital berbasis permainan yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan menurut Rahmah & Agustin dalam Lestari & Sunanto, (2025). Menurut (Widyaningrum et al., 2025) *Zep Quiz* merupakan *platfrom* kuis interaktif yang dirancang untuk membantu proses evaluasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Melalui *platfrom* ini, guru dapat membuat berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, maupun O/X (benar atau salah). Fitur-fitur yang ditawarkan, seperti skor langsung, papan peringkat, tampilan interaktif,

berbagai mode permainan, serta *avatar* menarik mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh *research gap* dari penelitian terdahulu mengenai "Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V" pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Delpita Dola, Hizmi Wardani, Nurhafni Siregar, dan Aisyah Warahma (2025) menunjukkan hasil bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Zep Q*uiz dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pernyataan di atas di dapatkan dari hasil belajar *pretest* dan *posttest* peserta didik selama pelaksanaan siklus diperoleh bahwa dengan menggunakan media *Zep Quiz* rata-rata hasil belajar yang diperoleh menunjukkan kenaikan dari 59,6 menjadi 93,2 serta terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti menjadi tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Zep Quiz* Terhadap Hasil Belajar Siswa". Penelitian ini penting dilakukan untuk memperoleh informasi yang tepat mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini juga dinilai sangat praktis dalam konteks pengajaran serta memberikan kemudahan dalam implementasi di kelas. Dengan demikian, hasil kajian literatur ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Belum terdapat inovasi media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
2. Belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

3. Proses pembelajaran berpusat pada guru *(Teacher Centered).*
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Peneliti membatasi permasalahan ini pada beberapa hal yaitu sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Awirarangan, Kecamatan Kuningan, Kabupaten Kuningan.
2. Mata pelajaran IPAS di fokuskan pada pokok bahasan Komposisi Sampah.
3. Media Pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Zep Quiz*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* pada kelas eksperimen dengan yang menerapkan media pembelajaran *word wall* pada kelas kontrol di kelas V SDN 1 Awirarangan?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar antara siswa yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* pada kelas eksperimen dengan yang menerapkan media pembelajaran *word wall* pada kelas kontrol di kelas V SDN 1 Awirarangan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu:

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar antara siswa yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* pada kelas eksperimen dengan yang menerapkan media pembelajaran *word wall* pada kelas kontrol di kelas V SDN 1 Awirarangan.
2. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* pada kelas eksperimen dengan

yang menerapkan media pembelajaran *word wall* pada kelas kontrol di kelas V SDN 1 Awirarangan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang baik dan bisa memberikan gambaran bagaimana cara mengukur hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz*.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      Dapat memberikan pengalaman belajar dan mengatasi kebosanan serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz*.

   b. Bagi Guru

      Penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz* dapat dijadikan salah satu alternatif atau variasi mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesional guru. Selain itu dapat membantu guru meningkatkan proses pembelajaran dikelas sebagai upaya meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

   c. Bagi Sekolah

      Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk usaha-usaha peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran.

   d. Bagi Peneliti

      Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan referensi bagi peneliti berikutnya mengenai meningkatnya hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Zep Quiz*.