

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat telah membawa pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Transformasi digital di sektor pendidikan menjadi tuntutan mutlak dalam menjawab tantangan abad ke-21. Teknologi digital telah membuka peluang bagi guru dan peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan fleksibel sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini (Puteri dkk., 2025).

Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi kuis interaktif seperti *Quizizz*. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa. Namun, pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi ini belum sepenuhnya berjalan optimal di semua satuan pendidikan (Puteri dkk., 2025).

Berdasarkan data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, sebanyak 60% guru di Indonesia masih mengalami hambatan dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini berdampak pada terbatasnya penerapan media pembelajaran digital, serta rendahnya motivasi belajar peserta didik di kelas (Syahirah, dkk., 2023).

Fenomena ini juga ditemukan di MTsN 17 Tanah Datar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ibu Imelda, SE., M. Pd., proses pembelajaran di kelas VII masih didominasi oleh metode ceramah tanpa menggunakan media digital interaktif. Hal ini menyebabkan suasana belajar menjadi monoton, siswa mudah bosan, dan kurang tertarik terhadap materi, khususnya materi sejarah yang bersifat naratif dan deskriptif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di MTsN 17 Tanah Datar, diketahui bahwa guru telah mencoba menggunakan media Quizizz fitur *Paper Mode* sebagai salah satu alternatif pembelajaran interaktif. Pemilihan media ini dilatarbelakangi oleh kebijakan sekolah yang melarang siswa membawa gawai, sehingga keberadaan fitur *Paper Mode* memungkinkan seluruh siswa tetap dapat mengikuti evaluasi formatif berbasis kertas tanpa harus menggunakan perangkat pribadi.

Namun demikian, implementasi penggunaan Quizizz fitur *Paper Mode* belum berjalan secara optimal. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan media ini karena terkendala keterbatasan waktu dalam penyusunan soal maupun proses pemindaian jawaban siswa. Selain itu, variasi metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi metode ceramah, sehingga motivasi siswa belum meningkat secara maksimal. Kondisi ini semakin terlihat pada materi IPS yang bersifat deskriptif dan naratif, seperti materi sejarah praaksara, yang sering kali membuat siswa kurang antusias dalam belajar.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penelitian untuk menelaah lebih lanjut bagaimana pelaksanaan *Quizizz* fitur *Paper Mode* di kelas serta bagaimana respons siswa terhadap penggunaannya. Dengan demikian, penelitian ini difokuskan pada implementasi media tersebut sebagai salah satu upaya guru dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Permasalahan utama yang ditemukan di MTsN 17 Tanah Datar adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi sejarah seperti praaksara, kolonialisme, dan kemerdekaan. Rendahnya motivasi ini tampak dari perilaku siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, masih sering berbicara dengan teman sebangku ketika pembelajaran berlangsung, serta enggan membuka dan membaca buku teks IPS. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2018: 75) yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa, dan apabila motivasi rendah maka pencapaian hasil belajar juga cenderung rendah.

Metode ceramah yang masih mendominasi proses pembelajaran menjadikan guru sebagai pusat kegiatan belajar (*teacher centered*), sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut keterlibatan aktif peserta didik agar memiliki keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Trilling & Fadel, 2009: 49). Ketidaksesuaian metode dengan kebutuhan siswa berdampak pada rendahnya pemahaman materi dan minimnya antusiasme dalam mengikuti

pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Arsyad (2017: 19) yang menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat merangsang minat, perhatian, dan keterlibatan siswa sehingga proses belajar lebih bermakna.

Selain masalah metode, variasi media pembelajaran yang digunakan guru juga masih terbatas. Dalam praktiknya, guru lebih sering mengandalkan buku teks dan papan tulis, padahal sarana penunjang seperti LCD proyektor dan jaringan internet tersedia di sekolah. Hambatan utama muncul karena tidak semua siswa memiliki perangkat gawai yang memadai, bahkan sebagian mengalami kendala memori penuh dan perangkat yang lambat. Ditambah lagi, sekolah memberlakukan kebijakan larangan membawa telepon genggam ke lingkungan sekolah. Kondisi ini menghambat pemanfaatan media daring secara optimal. Menurut Smaldino, Lowther, & Russell (2019: 25), keterbatasan sarana dan kebijakan sekolah dapat menjadi penghalang integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga guru perlu mencari alternatif media yang lebih inklusif.

Guru di MTsN 17 Tanah Datar sebenarnya telah mencoba menggunakan Quizizz fitur *Paper Mode* sebagai alternatif media pembelajaran. Fitur ini memungkinkan guru menyajikan soal kuis dalam bentuk cetakan kertas yang kemudian dipindai hasilnya menggunakan aplikasi Quizizz. Dengan demikian, seluruh siswa dapat mengikuti evaluasi formatif meskipun tidak memiliki gawai pribadi. Hal ini sejalan dengan pandangan Susilana & Riyana (2017: 12) bahwa media pembelajaran tidak

hanya berfungsi sebagai perantara pesan, tetapi juga sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan peserta didik dalam mengakses pembelajaran.

Namun, implementasi *Quizizz* fitur *Paper Mode* belum berjalan maksimal. Guru belum sepenuhnya konsisten menggunakannya karena keterbatasan waktu dalam menyusun instrumen soal dan memindai jawaban siswa. Menurut Hamalik (2011: 57), efektivitas media sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Meskipun demikian, siswa yang pernah mengikuti pembelajaran dengan media ini menunjukkan respons positif, seperti lebih fokus saat mengerjakan soal, lebih terdorong membaca materi, serta merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Indikasi ini menunjukkan bahwa media tersebut berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa apabila diterapkan secara terstruktur dan berkesinambungan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan penelitian yang secara mendalam mendeskripsikan bagaimana perencanaan guru dalam menyiapkan *Quizizz* fitur *Paper Mode*, bagaimana pelaksanaannya di kelas, serta bagaimana respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini penting karena dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai implementasi media pembelajaran interaktif yang tetap inklusif bagi seluruh siswa, meskipun sekolah memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat digital. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa madrasah, khususnya pada mata pelajaran IPS yang sering dianggap kurang menarik.

Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada implementasi media *Quizizz* fitur *Paper Mode* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTsN 17 Tanah Datar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah yang bersifat deskriptif dan naratif, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
2. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan suasana kelas menjadi monoton.
3. Media pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan secara optimal, meskipun sarana pendukung seperti LCD proyektor tersedia di sekolah.
4. Keterbatasan perangkat digital siswa serta adanya kebijakan sekolah yang melarang membawa gawai menghambat pemanfaatan media berbasis daring.
5. Guru telah mencoba menggunakan *Quizizz* fitur *Paper Mode*, namun implementasinya belum berjalan maksimal karena keterbatasan waktu dan adaptasi teknis, sehingga belum sepenuhnya memberikan dampak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah implementasi media *Quizizz* fitur *Paper Mode* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar. Penelitian ini menitikberatkan pada bagaimana media tersebut direncanakan, bagaimana pelaksanaannya di kelas, serta bagaimana respons siswa terhadap penggunaannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam menggunakan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* pada pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar?
3. Bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* pada pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan perencanaan guru dalam menggunakan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* pada pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar.

3. Mendeskripsikan respons siswa terhadap penggunaan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* pada pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 17 Tanah Datar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media dan strategi pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Quizizz* fitur *Paper Mode*, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi tambahan bagi pengembangan teori terkait strategi pembelajaran IPS yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan gambaran nyata mengenai pemanfaatan media *Quizizz* fitur *Paper Mode* sebagai alternatif dalam mengatasi keterbatasan perangkat digital siswa, sekaligus menambah variasi metode pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih termotivasi, aktif, dan tertarik dalam mempelajari IPS,

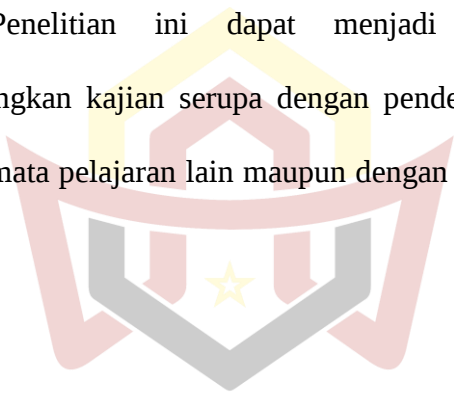
khususnya pada materi sejarah yang selama ini dianggap membosankan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi masukan dalam pengembangan kebijakan sekolah terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang inklusif, serta menjadi dasar pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi acuan awal untuk mengembangkan kajian serupa dengan pendekatan yang lebih luas, baik pada mata pelajaran lain maupun dengan metode penelitian yang berbeda.



UIN IMAM BONJOL
PADANG