

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan mendasar bagi setiap individu di Indonesia. melalui pendidikan, kita dapat mengubah nasib bangsa dari yang tertinggal menjadi maju. Pendidikan adalah kunci untuk kemajuan bangsa, dan kurikulum memegang peranan penting dalam proses ini. Kurikulum bukan hanya sekedar dokumen, tetapi merupakan instrument utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum memberikan arah dan pedoman bagi seluruh pelaku pendidikan dalam melaksanakan proses pendidikan yang terbaik guna mencapai tujuan pendidikan nasional. (Angga et al., 2022)

Kurikulum adalah sesuatu yang selalu berubah seiring dengan kemajuan dan tantangan zaman. Semakin berkembang peradaban suatu bangsa, semakin kompleks pula tantangan yang dihadapainya. Oleh karena itu, kejelasan dan ketegasan dalam kurikulum serta implementasinya sangat penting untuk meningkatkan mutu edukasi yang saat ini terbelakang dibandingkan dengan negara-negara maju didunia. (Kristiani et al., 2023). Salah satunya pada mata pelajaran fisika yang menurut peserta didik sangat sulit untuk dipahami.

Fisika memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan manusia. Manfaat dari ilmu fisika akan terlihat ketika dikembangkan menjadi teknologi yang bermanfaat. Dengan penerapan ilmu fisika dalam teknologi canggih. Semua pekerjaan dapat lebih mudah dan efisien. (Harefa, R, A. 2019). Dari banyaknya materi fisika yang diajarkan disekolah, materi alat optik salah satu materi yang banyak membuat peserta didik kesulitan dalam memahaminya. Komponen utama yang termasuk kedalam pembelajaran yaitu guru, Peserta didik, lingkungan belajar, serta bahan ajar. Keempat komponen tersebut sangat berpengaruh dalam pencapaian tujuan belajar Peserta didik. Tujuan Pendidikan ialah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada proses pembelajaran serta membantu peserta didik dalam mencapainya. Pendidikan dapat juga

menciptakan masyarakat yang kompetitif dan inovatif yang mengalami berbagai tantangan terutama dalam kualitas pendidikan. Produk pendidikan di Indonesia harus memadai baik kualitas maupun kuantitasnya dalam meningkatkan daya saing dan kapasitas inovasi masyarakat Indonesia (Pratama, 2018).

Perkembangan pesat teknologi dan ilmu pengetahuan secara signifikan berpengaruh pada hidup manusia. Dalam pendidikan, teknologi memberikan pengaruh positif baik dalam proses belajar. Peserta didik dengan mudah memperoleh informasi dari sumber manaapun secara cepat. Penggunaan teknologi selain membuat pembelajaran inovatif serta menarik juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, selain model pembelajaran yang diterapkan, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran juga sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *quizizz* (Citra & Rosy, 2020).

Bedasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru fisika di SMA Negeri 1 Rantau Selatan menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut pada kelas XI dan XII adalah kurikulum 2013, sedangkan pada kelas X sudah menggunakan kurikulum merdeka. Penggunaan model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tersebut menggunakan sistem ceramah dan hanya sedikit interaksi dengan guru, dan juga media pembelajaran yang di terapkan oleh guru hanya bersumber dari buku paket yang tersedia di sekolah. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tidak tertarik dengan mata pelajaran fisika serta berdampak pada hasil belajar peserta didik. Permasalahan ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada saat observasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata tugas harian peserta didik masih tergolong rendah dengan rata-rata nilai mata pelajaran fisika dari sebanyak 25 orang sebanyak 20 orang atau sebesar 80% belum tuntas dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 82 dan sekitar 5 peserta didik atau sekitar 20% yang tuntas. Maka dari itu perlu dilakukan inovasi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran PBL mengutamakan permasalahan sebagai titik awal pembelajaran dimana peserta didik mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan

baru secara mandiri, terinspirasi dari situasi pekerjaan yang nyata. Model ini menekankan peserta didik yang aktif dalam mencari solusi pada permasalahan yang dihadapi, berbeda terhadap pendekatan konvensional yang lebih bersifat mendikte materi secara linear. Dengan PBL, proses pembelajaran diharapkan berjalan alami, memperkuat peserta didik dalam menyelesaikan masalah, serta meningkatkan kemandirian mereka. (Walenta, 2022).

Untuk memaksimalkan proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang interaktif seperti dengan menggunakan aplikasi. *Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbasis permainan interaktif yang digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis kuis dari berbagai aspek yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik. *Quizizz* memungkinkan pembelajaran berpusat pada peserta didik dengan cara membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat diakses baik oleh pengajar maupun peserta didik menggunakan berbagai perangkat seperti gadget, notebook, komputer, atau laptop.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas peneliti ingin melihat “*Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi quizizz pada Materi Alat Optik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMAN 1 Rantau Selatan*”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan-permasalahan yang dapat diidentifikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru menerapkan model pembelajaran ceramah sehingga membuat peserta didik merasa tidak tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan guru dan peserta didik menjadi pasif.
2. Peserta didik mengalami masalah jenuh dalam membaca buku pelajaran fisika yang berisi rumus serta tulisan yang mengakibatkan peserta didik kurang paham dengan materi pembelajaran fisika.

3. Kurangnya media pembelajaran yang disiapkan sehingga tidak menarik perhatian peserta didik serta berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan pada masalah ini sebagai berikut:

1. Menerapkan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Menerapkan media pembelajaran berbantuan aplikasi quizizz untuk menarik perhatian peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran yang menerapkan model PBL berbantuan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan hasil pembelajarannya.
4. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Alat Optik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut ;
“Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media pembelajaran aplikasi quizizz pada materi alat optik terhadap hasil belajar peserta didik di kelas XI MIA SMA Negeri 1 Rantau Selatan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL berbantuan media pembelajaran aplikasi *quizizz* pada materi alat optik terhadap hasil belajar Peserta didik kelas XI Mipa SMA Negeri 1 Rantau Selatan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Diharapkan mampu meningkatkan prestasi peserta didik dan menunjang mutu sekolah dan akreditasi sekolah.

2. Bagi Guru

Diharapkan menjadi acuan dalam mengembangkan variasi dan inovasi untuk menggunakan media ajar terkhusus pada aplikasi *quizizz* tersebut.

3. Bagi Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* dan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fisika.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan model pembelajaran yang update serta menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.