

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era *Society 5.0*, teknologi telah menjadi bagian penting yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan kini tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguasaan *soft skills*, penguasaan teknologi untuk pemecahan masalah, perkembangan karakter dan kolaborasi. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk dapat merancang proses pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi. Perkembangan ini memberikan tantangan sekaligus peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu atau media pembelajaran.

Pada konteks ini, integrasi media teknologi pada proses pembelajaran menjadi sangat penting. Penggunaan platform digital seperti Kahoot, *Quizizz*, dan sebagainya, mulai banyak dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Teknologi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi dapat menjadi sarana penguatan pembelajaran yang menyenangkan, terukur, dan relevan dengan kebutuhan generasi Z yang sudah akrab dengan dunia digital namun, tidak semua satuan pendidikan memiliki kesiapan yang sama dalam menyambut perubahan ini.

MTs Darusa'adah Petanahan, Kebumen, merupakan sebuah madrasah berbasis pesantren yang masih didominasi oleh pola pembelajaran konvensional seperti ceramah yang berlangsung satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi membuat transformasi pembelajaran digital belum sepenuhnya terealisasi di madrasah ini. Akibatnya, siswa cenderung pasif dalam menerima materi dan kurang memiliki kesempatan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang sebenarnya sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, terutama pada keterampilan produktif seperti menulis.

Berdasarkan observasi awal, keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis resensi buku, masih perlu ditingkatkan. Siswa kerap mengalami kesulitan dalam menyampaikan gagasan secara runtut, memilih kata yang tepat, serta menyusun kalimat atau paragraf yang sesuai. Kesulitan ini dikonfirmasi oleh guru Bahasa Indonesia kelas VIII C yang menyatakan bahwa sebagian siswa masih kesulitan dalam menyusun kata atau merangkai kalimat yang baik dan benar.

Keterampilan menulis resensi merupakan salah satu keterampilan menulis yang memiliki peran penting dalam kurikulum bahasa Indonesia. Keterampilan ini tidak hanya melatih kemampuan menulis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, apresiasi terhadap karya sastra, dan kemampuan dalam menyampaikan pendapat secara logis. Keterampilan menulis sangat relevan pada kurikulum merdeka karena mendorong siswa dalam membangun pengetahuan, mengolah informasi, dan berkomunikasi secara efektif. Oleh karena itu, proses pembelajaran diperlukan pendekatan yang mendukung pengembangan kemampuan secara optimal.

Metode ceramah yang digunakan di madrasah ini belum sepenuhnya efektif dalam menjawab kebutuhan pembelajaran siswa. Pembelajaran yang berlangsung secara pasif, peluang untuk memahami materi secara lebih mendalam, berdiskusi, dan mengalami proses belajar yang bermakna menjadi terbatas. Hal ini berpotensi membuat siswa merasa jenuh, kurang tertantang, dan belum mendorong untuk berpikir reflektif. Penggunaan metode yang monoton dalam pembelajaran, seperti ceramah dengan sedikit interaksi tanya jawab oleh guru, membuat siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar bahasa Indonesia. Akibatnya, hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan menulis menjadi rendah (Abdullah, M.H., & Mariani, L. 2012:1).

Tantangan tersebut dapat diatasi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, salah satunya yaitu dengan menggunakan media edukasi *Quizizz*. Platform ini merupakan media interaktif berbasis kuis yang memungkinkan guru membuat soal yang menarik dengan visual dan audio yang menyenangkan. Selain kuis, media *Quizizz* juga menyediakan platform untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk presentasi interaktif, sehingga guru bisa menyampaikan materi terlebih dahulu sebelum memberikan soal interaktif.

Platform ini juga menyediakan data penilaian secara otomatis dan instan, sehingga guru dapat lebih mudah dalam melakukan evaluasi atau penilaian pembelajaran. *Quizizz* menciptakan suasana belajar yang bersifat kompetitif namun menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

Selain platform kuis *online*, *Quizizz* juga memiliki fitur yang mendukung fleksibilitas pembelajaran, baik secara daring maupun luring. Salah satu platform unggulan yang dimiliki adalah *Quizizz Paper Mode*, yaitu mode kuis berbasis cetak dalam bentuk kertas. Fitur ini sangat berguna terutama di sekolah atau madrasah yang mempunyai keterbatasan akses terhadap gawai, internet, atau perangkat digital lainnya. Melalui *Quizizz Paper Mode*, siswa tetap dapat mengikuti kuis secara interaktif tanpa harus menggunakan *smartphone*, laptop, atau koneksi internet, sehingga dapat mendukung prinsip pemerataan akses pendidikan digital.

Fitur-fitur pada *Quizizz* tidak hanya relevan diimplementasikan di sekolah-sekolah di lingkungan yang diperkaya teknologi, tetapi dapat diadaptasi dalam konteks madrasah atau sekolah dengan keterbatasan sarana, seperti MTs Darussa'adah. Guru dapat menyusun soal-soal evaluatif yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, dapat mencetaknya dengan mudah, dan tetap mendapatkan hasil penilaian yang sistematis dan terukur. Hal ini menjadikan *Quizizz* sebagai platform yang fleksibel, efisien, dan ramah pengguna, baik untuk siswa maupun guru.

Selain itu, penelitian-penelitian terdahulu umumnya lebih fokus pada pendekatan kuantitatif, yang hanya mengukur hasil akhir berupa nilai. Sementara itu, aspek proses pembelajaran, pengalaman belajar siswa, dan kendala yang dihadapi sering kali kurang mendapat perhatian. Padahal, dalam pembelajaran menulis, proses jauh lebih penting dibandingkan sekadar hasil. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang lebih menyeluruh dan menggunakan pendekatan berpusat pada siswa.

Oleh karena itu, diperlukan adanya pendekatan dan media pembelajaran yang lebih inovatif serta interaktif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, yang juga dapat beradaptasi dengan kebutuhan dan tuntutan era *Society 5.0*,

di mana teknologi berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Belum banyak penelitian yang benar-benar menggali bagaimana media edukasi *Quizizz* dapat membantu meningkatkan keterampilan menulis, terutama dalam membuat resensi buku, dengan pendekatan yang memahami dan menghargai karakteristik siswa madrasah. MTs darussa'adah, sebagai lingkungan pendidikan tumbuh dari tradisi pesantren dan kuat akan nilai-nilai agama, memerlukan metode pembelajaran yang tidak hanya interaktif dan menarik, tetapi juga dapat menyentuh hati serta selaras dengan cara belajar para santri yang penuh kehangatan dan penghormatan.

Penelitian ini juga mencoba menjawab pertanyaan, Apakah penggunaan *Quizizz* sebagai media edukatif efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis resensi buku pada siswa kelas VIII C MTs Darussa'adah? Dengan melakukan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini akan menggambarkan proses peningkatan keterampilan menulis melalui intervensi pembelajaran menggunakan *Quizizz*, sekaligus mengevaluasi pengalaman siswa selama mengikuti kegiatan tersebut.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan strategi pembelajaran yang kontekstual dan berbasis teknologi, yang dapat menjembatani kebutuhan siswa dengan tuntutan zaman yang terus berkembang. Melalui perancangan pembelajaran yang menggabungkan unsur interaktif, kompetitif, dan reflektif menggunakan media *Quizizz*, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk menulis, tetapi juga semakin paham dalam mengekspresikan gagasan secara terstruktur dan bermakna.

Selain itu, penggunaan media edukasi *Quizizz* secara bijaksana dapat meringankan beban guru dalam proses evaluasi pembelajaran. Melalui hasil yang ditampilkan secara otomatis, guru tidak perlu memeriksa jawaban siswa satu per satu secara manual, sehingga waktu dan energi yang tersedia bisa dialokasikan lebih optimal untuk memberikan bimbingan khusus, baik secara individual maupun kelompok, kepada siswa yang mengalami kesulitan.

Pembelajaran yang didukung media edukasi *Quizizz* juga berpotensi mempererat hubungan antara guru dan siswa. Ketika siswa merasakan bahwa belajar adalah aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan, mereka menjadi lebih terbuka untuk berinteraksi, berdiskusi, dan menggali pengetahuan bersama. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran humanis yang menempatkan pencapaian akademik dan perkembangan pribadi siswa secara seimbang.

Penggunaan media pembelajaran seperti ini diharapkan mampu membangun budaya literasi yang kuat di lingkungan madrasah dalam jangka panjang. Kebiasaan membaca dan menulis resensi secara rutin tidak hanya mengasah kemampuan bahasa siswa, tetapi juga meningkatkan kepekaan sastra serta keterampilan berpikir kritis yang sangat dibutuhkan di era modern ini. Hal ini sejalan dengan profil pelajar Pancasila sebagai visi pendidikan nasional yang mengedepankan karakter dan kompetensi.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menganalisis keefektifan media edukatif *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan menulis resensi buku pada siswa kelas VIII C MTs Darussa'adah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan tuntutan era *Society 5.0*, sekaligus menjadi alternatif solusi pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, dan memberdayakan siswa di madrasah.

Bertolak dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar dan keterampilan menulis resensi buku merupakan aspek penting yang perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Pemanfaatan media edukasi berbasis teknologi seperti *Quizizz* di era *Society 5.0* diyakini mampu menjawab tantangan tersebut. Oleh karena itu, penulis menetapkan judul “Keefektifan Media Edukasi *Quizizz* di Era *Society 5.0* dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Resensi Buku pada Siswa Kelas VIII MTs Darussa'adah”.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik pada permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang, identifikasi permasalahan penelitian ini adalah: (1) proses belajar mengajar menulis resensi buku masih kurang menarik; (2) metode yang digunakan guru masih tradisional (ceramah); (3) siswa masih kesulitan dalam merangkai kata atau membuat kalimat; (4) guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan, penelitian ini menitikberatkan pada keefektifan penggunaan media edukasi *Quizizz* dalam menulis resensi buku dan peningkatan keterampilan menulis resensi buku dalam pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas VIII C semester 2 di MTs Daruss'adah sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran yang digunakan adalah media *Quizizz* dan kartu kode QR yang berisi tautan ke kuis interaktif berbasis *Quizizz*. Metode ini dipilih karena siswa tidak membawa gawai ke madrasah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dalam pelaksanaan peningkatan keterampilan menulis resensi buku dengan bantuan media edukasi *Quizizz* pada siswa kelas VIII C MTs Daruss'adah?
2. Bagaimana hasil keefektifan media edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan menulis resensi buku pada siswa kelas VIII C MTs Darussa'adah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan adanya peningkatan keterampilan menulis resensi buku pada siswa Kelas VIII C MTs Darussa'adah dengan menggunakan media edukasi *Quizizz*.
2. Mengetahui keefektifan media edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan keterampilan menulis resensi buku pada siswa kelas VIII C MTs Daruss'adah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan di bidang pembelajaran Bahasa Indonesia serta menambah kajian literatur mengenai penggunaan media edukasi *Quizizz* di MTs Darussa'adah, dalam proses pembelajaran menulis.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era *Society 5.0*, khususnya dalam konteks Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan keterbatasan akses teknologi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis resensi buku siswa. Selain itu, dapat dijadikan referensi guru saat perancangan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, terutama di lingkungan MTs dengan metode tradisional (ceramah) dominan.

- b. Bagi Siswa

Menambah wawasan tentang penggunaan media edukasi *Quizizz* di MTs Darussa'adah. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai langkah untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan menulis resensi buku

melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan berbasis teknologi.

c. Bagi Madrasah/Sekolah

Memberikan motivasi pada pihak madrasah pada pengembangan kebijakan pembelajaran yang memadukan teknologi supaya dapat menyiapkan media pembelajaran yang inovatif, bermanfaat, serta menyenangkan untuk siswa dalam belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Menjadi referensi untuk penelitian lanjutan yang berfokus pada media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam bidang belajar mengajar di sekolah berbasis pesantren atau lembaga pendidikan lain dengan karakteristik serupa.

