

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi *Covid-19* memberikan dampak kepada berbagai bidang yang ada salah satunya yaitu bidang pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan berkelanjutan yang mesti dilaksanakan secara terus-menerus, dan merupakan hak setiap orang untuk mendapatkan pendidikan yang layak, sebagaimana diatur dalam pasal 31 UUD 1945, bahwa pendidikan formal merupakan hak setiap warga negara, akan tetapi pendidikan dasar merupakan kewajiban yang harus diikuti oleh setiap warga negara (Nadziroh, 2018, hlm. 400). Pada awal kemunculan virus *covid-19* sekolah sempat diliburkan selama kurang lebih dua minggu.

Pada akhirnya pembelajaran jarak jauh (PJJ) lahir sebagai solusi terlaksananya pembelajaran bagi warga negara Indonesia. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Bab I Pasal 1(1) berbunyi Pendidikan Jarak Jauh yang selanjutnya disebut PJJ adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan atau pembelajaran. Clark & Mayer (2016, hlm. 349) mengemukakan bahwa dalam *e-learning* menggambarkan materi yang ditampilkan berbentuk digital sehingga dapat disimpan dalam perangkat elektronik, melalui *e-learning* kita diberikan gambaran bahwa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi khususnya internet, pembelajaran menjadi lebih terbuka dan fleksibel, terjadi kapan saja dimana saja dan kepada siapa saja.

Dengan dilaksanakannya pembelajaran secara jarak jauh, secara tidak langsung menyebabkan adanya perbedaan motivasi belajar pada siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jannah dkk (2022, hlm. 264) peralihan

pembelajaran dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring membutuhkan proses adaptasi yang berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa. Karena tentunya akan ada perbedaan daya tangkap antara siswa ketika belajar daring dan tatap muka. Beberapa pelajar dengan ketahanan psikologis yang rendah akan kehilangan motivasi untuk berprestasi, bahkan lebih buruk lagi yaitu dapat mengalami suasana hati yang tertekan (Sambeka & Rares, 2021, hlm. 16). Sejalan dengan hal tersebut Amseke dkk (2021, hlm. 242) mengemukakan bahawa siswa yang mengalami kejenuhan dalam pembelajaran tidak akan memperoleh kemajuan dalam proses pembelajarannya, oleh karena itu diperlukan menumbuhkan motivasi dalam diri untuk berprestasi.

Prestasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan belajar mengajar, karena kedua hal tersebut merupakan hasil dari proses. Nurhadi dalam Rusmawati dkk (2013, hlm.3) menyatakan bahwa pencapaian prestasi dipengaruhi oleh dua faktor, yang pertama yaitu faktor intern atau faktor yang ada dalam diri siswa. Selanjutnya yaitu faktor ekstern merupakan faktor yang dapat memengaruhi siswa dari luar, misalnya pengalaman, keluarga, lingkungan dan lainnya. Salah satu hal dari dalam siswa yang berpengaruh dalam tercapainya prestasi yaitu adanya motivasi, motivasi berperan dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa berdasarkan kebutuhan, dorongan, motif, dan minat siswa.

Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang paling penting dalam psikologi pendidikan, karena motivasi berprestasi adalah motivasi yang cenderung membuat seseorang untuk berjuang mencapai kesuksesan (Mc Celland & Atkinson dalam Sambeka & Rares, 2021, hlm. 16). Lebih lanjut lagi siswa yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, jika mereka gagal mereka akan berusaha lebih keras lagi sampai tujuan mereka dapat tercapai. Adapun hal-hal yang mempengaruhi motivasi berprestasi diantaranya adalah tingkat kenyamanan dan kepercayaan diri siswa, jika siswa merasa nyaman dan percaya diri saat mengikuti pembelajaran bisa dipastikan motivasi siswa untuk berprestasi pun akan meningkat. Chaplin (dalam Rahim & Wantu, 2021, hlm. 1298) menjelaskan bahwa motivasi berprestasi merupakan kecenderungan

untuk memperjuangkan kesuksesan ataupun memperoleh hasil yang didambakan, harapan untuk sukses dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibuktikan melalui reaksi-reaksi. Lebih lanjut lagi motivasi berprestasi memiliki hubungan dengan prestasi, jika siswa memiliki keinginan untuk berprestasi digambarkan dengan adanya kemauan seseorang untuk menguasai hambatan-hambatan dan mempertahankan kualitas baik yang sebelumnya sudah ada dan adanya kemauan untuk mengungguli orang lain.

Berdasarkan rasionalisasi tersebut peneliti menetapkan SMA Negeri 11 Bandung sebagai tempat penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *game* pembelajaran terhadap motivasi berprestasi siswa. Guru mata pelajaran sosiologi menyampaikan bahwa pembelajaran yang dilakukan masih sering menggunakan metode ceramah dan *power point* dalam proses pembelajarannya. Hal ini berdampak pada motivasi berprestasi siswa yang rendah akibat kurangnya motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Ini artinya guru masih berkuat pada model belajar yang konvensional dan masih kurang dalam segi pemanfaatan teknologi, salah satunya yaitu penggunaan *game* pembelajaran dalam proses belajar, menurut Kim (2018, hlm. 22) proses pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Adapun data hasil belajar siswa yang diperoleh dari rata-rata nilai ulangan harian ke-1 mata pelajaran sosiologi:

**Tabel 1.1**  
**Rata-rata Nilai Ulangan Harian ke-1 Mata Pelajaran Sosiologi SMA Negeri 11 Bandung**

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	KKM
1	XII IPS 1	36	63,50	75
2	XII IPS 2	36	63,33	75
3	XII IPS 3	36	68,83	75
4	XII IPS 4	36	70,72	75
<b>Jumlah</b>		<b>144</b>	<b>266,38</b>	
<b>Rata-Rata</b>			<b>66,59</b>	

(Sumber: Peneliti, 2022)

Berdasarkan tabel di atas nilai rata-rata ulangan harian ke-1 pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS di SMA Negeri 11 Bandung berjumlah 66,59, sedangkan jumlah ketuntasan yang ditetapkan pada mata pelajaran sosiologi yaitu 75. Dapat disimpulkan bahwa nilai yang didapat siswa masih berada di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimum), yang berarti hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Sebelum pembelajaran dimulai peneliti membagikan angket yang bertujuan untuk mengukur atau mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran dan memperoleh hasil bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata angket sebesar 82, maka siswa yang memperoleh skor  $\leq 82$  dikategorikan sebagai siswa yang memiliki tingkat motivasi berprestasi yang rendah dan siswa yang memperoleh skor  $\geq 82$  dikategorikan sebagai siswa yang memiliki tingkat motivasi berprestasi yang tinggi. Kelas eksperimen sebanyak 15 siswa memiliki tingkat motivasi berprestasi yang tinggi dan 19 siswa memiliki tingkat motivasi berprestasi yang rendah. Hal tersebut didukung dengan hasil jawaban angket dengan sub bab indikator mengenai senang dengan pembelajaran-pembelajaran baru sebanyak 3 orang responden (9%) masuk kedalam kategori tinggi, lalu 21 orang responden (62%) masuk kedalam kategori sedang dan 10 orang responden (29%) masuk kedalam kategori rendah. Hal ini memperkuat peneliti melakukan penelitian di SMAN 11 Bandung.

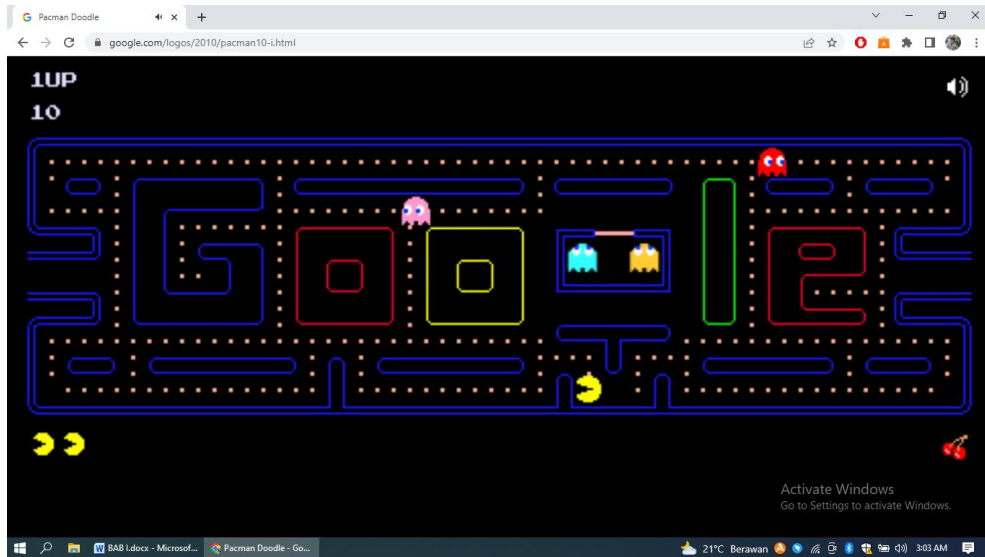
Oleh karena itu dibutuhkan pendekatan dan model pembelajaran yang sesuai untuk dapat membangkitkan motivasi berprestasi siswa, setelah munculnya motivasi untuk berprestasi dari siswa, kedepannya siswa akan terdorong untuk menorehkan prestasi dan melampaui prestasi-prestasi yang sudah ada. Untuk dapat membangkitkan motivasi berprestasi dari siswa tentunya dibutuhkan suatu stimulus pemancing. Stimulus yang disiapkan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran berbasis *game* yang melibatkan *game Maze Chase* untuk memberikan suasana yang dapat memancing rasa nyaman dan percaya diri siswa dalam mengikuti pembelajaran.

*Game Maze Chase* merupakan salah satu *game* yang bisa digunakan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran. *Game* ini tersedia pada

domain website <https://wordwall.net/> beserta dengan *game* pembelajaran lainnya. *Game Maze Chase* merupakan *game* pembelajaran yang diadaptasi dari permainan *video game* Pacman. Kedua *game* ini memiliki kesamaan pada tampilan permainan dua dimensi, dan mesti menggerakkan cursor dan mesti menghindari musuh, namun pada *game Maze Chase* ini tujuan akhirnya yaitu siswa atau pemain mesti berhasil menggerakkan cursor menuju tempat jawaban yang tepat dari setiap pertanyaan. Adapun alasan mengapa peneliti memilih *game* ini sebagai media pembelajaran yang diujikan adalah karena melalui *game Maze Chase* ini secara tidak langsung siswa dituntut untuk menjadi lebih aktif dan berpikir dengan cepat karena harus menjawab pertanyaan sambil menggerakkan cursor untuk menghindari musuh, bermain *game* ini juga diperlukan konsentrasi yang baik pada materi, dengan kata lain siswa pun akan fokus pada materi saat mengerjakan kuis melalui media *game* pembelajaran *Game Maze Chase*, selain itu penggunaan fitur ini tersedia secara gratis. Penelitian sejak 2011 pun sudah menunjukkan bahwa ada dampak positif dengan penggunaan *game* saat proses pembelajaran (Koivisto & Hamari, 2014, hlm. 180).



Gambar 1.1 *Game Maze Chase*



*Gambar 1.2 Game Pac-Man*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Suprpto (2015, hlm. 33) menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipilih dapat menentukan hasil motivasi berprestasi dari siswa karena dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, baik secara individu ataupun kelompok. Dengan demikian bisa dikatakan model pembelajaran yang dipilih dapat berpengaruh secara positif terhadap motivasi berprestasi siswa. Hasil penelitian Rusmawati dkk (2013, hlm 3) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran yang dilakukan di kelas dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan model pembelajaran langsung, berdasarkan fakta-fakta yang telah dilampirkan diatas peneliti merasa perlu untuk membahas bagaimana pengaruh *game Maze Chase* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi yang bisa dibidang rendah sejak dimulainya masa pandemi.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Apakah *game digital Maze Chase* berpengaruh terhadap motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran Sosiologi?
2. Apakah ada perbedaan motivasi berprestasi siswa pada mata pelajaran Sosiologi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol?

LENI MEILANI, 2023

**PENGARUH GAME DIGITAL MAZE CHASE TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### **1.3.1 Tujuan Penelitian Umum**

Secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh *game digital Maze Chase* terhadap motivasi berprestasi siswa dalam mata pelajaran Sosiologi khususnya pada siswa di lingkungan SMA Negeri 11 Bandung.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus**

Guna untuk mengetahui pengaruh *game digital Maze Chase* terhadap tingkat motivasi berprestasi siswa dalam mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 11 Bandung pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi peneliti lain maupun pembaca untuk menambah pengetahuan serta referensi tambahan mengenai pengaruh *game digital Maze Chase* terhadap motivasi berprestasi siswa yang diamati melalui penerapan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- 1) Bagi peneliti, penelitian ini berguna untuk pengetahuan agar dapat mengetahui informasi mengenai pengaruh *game digital Maze Chase* terhadap motivasi berprestasi siswa dalam mata pelajaran Sosiologi di lingkungan sekolah SMA Negeri 11 Bandung.
- 2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi berprestasi siswa. Sehingga membuat siswa lebih semangat, aktif dalam pembelajaran, mudah dalam memahami materi dan terdapat peningkatan dalam hasil belajarnya.
- 3) Bagi guru, penelitian ini dapat guru terapkan dalam pembelajaran dengan menggunakan *game digital* pembelajaran sebagai alternatif kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi siswa dalam berprestasi. Guru pun diharapkan dapat berusaha semaksimal mungkin dan kreatif mungkin

untuk menumbuhkan motivasi berprestasi siswa agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan hasil yang memuaskan.

- 4) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran dalam melaksanakan pelayanan pendidikan untuk meningkatkan motivasi berprestasi siswa.

### 1.5 Struktur Organisasi

**BAB I** : Pada Bab ini memuat mengenai uraian latar belakang dari penelitian, masalah penelitian yang telah dirumuskan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi dari skripsi. Latar belakang penelitian mendeskripsikan informasi berkaitan dengan hal yang melatar belakangi peneliti melakukan penelitian yang berjudul “*PENGARUH GAME DIGITAL MAZE CHASE TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI*”. Lalu rumusan masalah yang berisi poin-poin utama dalam pembahasan yang dibahas dalam beberapa sub masalah yang terkait fokus penelitian. Selanjutnya yaitu tujuan serta manfaat dari penelitian yang berisi pemaparan tujuan dan manfaat penelitian terhadap pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian. Bagian akhir terdapat struktur organisasi yang memaparkan bagian inti dari setiap bab.

**BAB II** : Pada Bab ini memuat mengenai tinjauan pustaka, yang memaparkan uraian data-data serta teori yang mendukung penelitian dan dokumen yang substantif dengan fokus penelitian.

**BAB III** : Pada Bab ini memuat mengenai desain penelitian (lokasi, subjek, metode, instrument, dan analisis data) yang diterapkan peneliti dalam mengakumulasi data penelitian pada penelitian yang berjudul “*PENGARUH GAME DIGITAL MAZE CHASE TERHADAP MOTIVASI BERPRESTASI SISWA DALAM MATA PELAJARAN SOSIOLOGI*”.



BAB IV : Pada Bab ini peneliti memberikan uraian analisis dan hasil penelitian berdasarkan pada data yang dikumpulkan, kemudian dikaji menggunakan teori yang telah disertakan dalam Bab II.

BAB V : Pada Bab ini disajikan ketetapan hasil penelitian, mendeskripsikan implikasi penelitian sekaligus menyertakan rekomendasi atas permasalahan terkait penelitian yang berguna berbagai pihak.