

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi merupakan bentuk psikologis yang dapat menjelaskan perilaku yang dimiliki oleh seseorang dalam mencapai tujuan. Motivasi terbentuk dikarenakan adanya berbagai macam kebutuhan, seperti keinginan yang hendak di penuhi, berpikir dan bertindak (Ali dkk., 2022, hal. 1555). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor dalam mendorong semangat belajar siswa agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan (Fitriyani dkk., 2020, hal. 167). Hal tersebut dapat disebabkan adanya keinginan dan kemauan dalam melakukan segala sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran. Menurut pandangan Jauhary, motivasi belajar diibaratkan sebagai kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi dan tingkah laku siswa dan guru dalam mengubah situasi yang dinggapnya tidak memuaskan atau tidak menyenangkan (Jauhary, 2009, hlm. 5).

Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, dapat timbul dari dalam dan luar diri siswa. Faktor dari dalam, contohnya minat atau keingintahuan siswa, sementara faktor dari luar, contohnya seperti keinginan dalam menerima ganjaran atas prestasi yang diraihinya, dan adanya rasa tekanan dari lingkungan sekitar. Tinggi rendahnya motivasi belajar dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran, seperti antusiasme siswa di kelas, kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas, serta ketekunan siswa dalam belajar.

Guru memiliki peran penting dalam motivasi belajar siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran perlu memiliki keterampilan yang baik, dalam menyampaikan materi. Keterampilan ini dapat berupa metode, model, dan media pembelajaran yang inovatif. Keterampilan tersebut dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman, melalui penggunaan teknologi internet dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi internet merupakan teknologi informasi yang dapat diakses oleh setiap orang melalui sistem jaringan dengan jalur telekomunikasi, seperti *smartphone*, komputer, satelit dan lainnya. Teknologi internet memiliki media

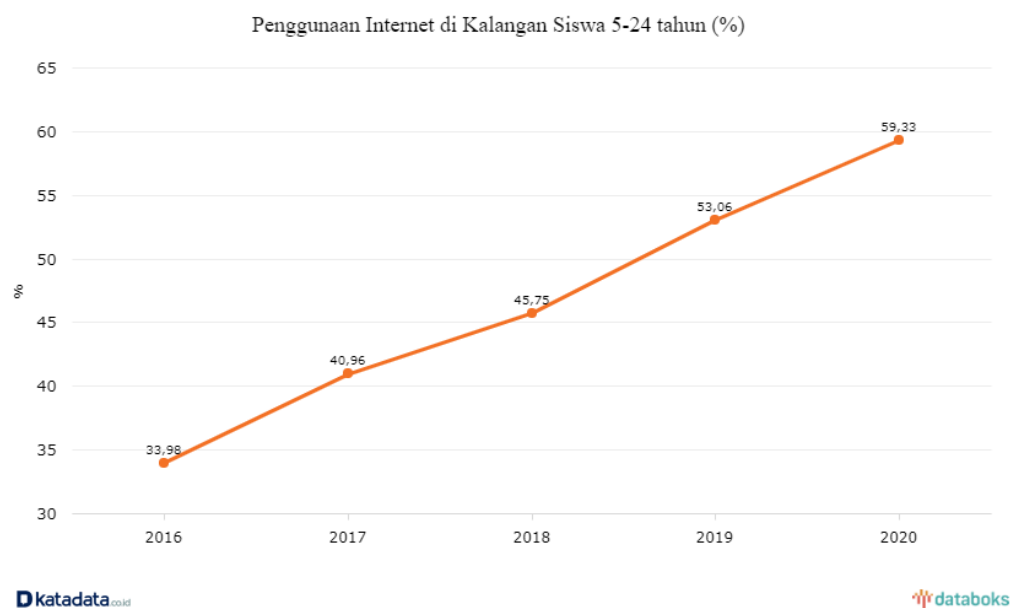
yang dapat digunakan sebagai sumber informasi. Media internet ini memiliki beberapa jenis, diantaranya *blog*, *website*, dan aplikasi. Media internet yang populer dikalangan masyarakat salah satu diantaranya adalah *website*.

Website merupakan media internet yang menampilkan informasi data berupa teks, gambar, video, animasi, dan suara yang dapat diakses oleh setiap orang, tanpa batasan waktu. Manfaat *website* selain sebagai media informasi, juga sebagai sarana komunikasi, sarana transaksi online, sarana marketing, dan sebagai sarana pembelajaran. *Website* yang digunakan sebagai media pembelajaran terdapat beberapa macam, seperti WordWall, Quiziz, Kahoot, Proprofs dan lain sebagainya. Salah satu *website* yang dapat digunakan menjadi media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *website games* Proprofs.

Website game Proprofs (Proprofs, 2019) merupakan media pembelajaran yang memiliki banyak fitur permainan. Permainan yang ada dalam *website* ini sangat beragam, seperti permainan *puzzle*, teka teki silang, mencari kata, melengkapi kata dan tebak gambar. *Website game* Proprofs dapat membantu guru dalam menyampaikan dan mengemas materi belajar agar lebih menarik perhatian siswa melalui fitur - fitur permainan. Setiap fitur permainan yang disediakan memiliki penghargaan, berupa sertifikat hasil skor dari permainan. *Website game* Proprofs sebagai media pembelajaran dapat diakses oleh siswa tanpa membuat akun terlebih dahulu. Siswa dapat masuk pada situs *website game* Proprofs melalui link yang diberikan oleh guru, dan pada fitur sertifikat, siswa dapat mengunduhnya secara langsung. Sertifikat yang disajikan berisi nama siswa dan hasil skor yang diperoleh dalam permainan. *Website game* Proprofs dapat digunakan pada mata pelajaran yang memiliki materi hitungan, hafalan, dan lain sebagainya. Salah satunya, materi pembelajaran PPKn yang memiliki materi hafalan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran mengenai pentingnya hak dan kewajiban sebagai warga negara, agar segala perbuatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan dan cita – cita bangsa. Pembelajaran PPKn merupakan suatu usaha dalam memberikan pengetahuan, kemampuan dasar, serta pemahaman kepada siswa mengenai hak dan

kewajiban warga negara, dengan demikian peran guru PPKn dalam kegiatan pembelajaran harus mumpuni. Peran guru PPKn dalam kegiatan pembelajaran sendiri sangat penting, demi mencapai tujuan yang diharapkan. Guru PPKn harus dapat memelihara lingkungan kelas agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik. Peran guru PPKn dalam menentukan model, metode dan media pembelajaran, sangat berpengaruh dalam mengembangkan pengetahuan dan wawasan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), serta karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). Pemilihan model, metode, dan media belajar dapat memanfaatkan media internet, sehingga guru PPKn harus memiliki keterampilan dalam penggunaan media internet dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan data yang diperoleh dari penggunaan internet (Jayani, 2021) di kalangan siswa Indonesia



Gambar 1.1 Grafik Penggunaan Internet di Kalangan Siswa setiap tahunnya meningkat.

Sumber: <https://databoks.katadata.co.id> Tahun 2020

Grafik diatas menunjukkan bahwa penggunaan internet dikalangan siswa semakin tahun semakin meningkat, terlihat dari tahun 2016 sebanyak 32,25% penggunaan internet dikalangan siswa, hal tersebut meningkat pada tahun 2017

Dhebby Indah Saribanon, 2023

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA WEBSITE GAME PROPROFS
DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)

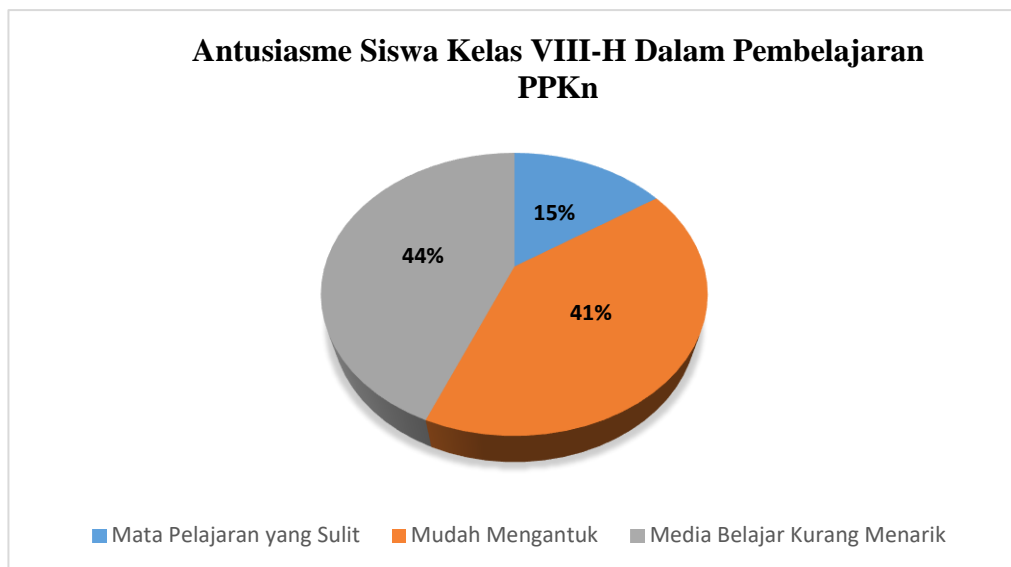
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebanyak 42,56%, lalu di tahun 2018 penggunaan internet dikalangan siswa meningkat sebanyak 45,75%, pada tahun 2019 meningkat menjadi 53,06%, hingga pada tahun 2020 penggunaan internet meningkat menjadi 59,33%.

Pada zaman sekarang internet menjadi hal yang berpengaruh, terlebih dalam bidang pendidikan, adanya perkembangan internet yang semakin maju, guru harus dapat memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis internet. Penggunaan internet dibidang pendidikan sejatinya telah diupayakan sejak beberapa tahun yang lalu. Hal tersebut berdasarkan pernyataan dari (Kominfo, 2014) yang dilansir dari <https://www.kominfo.go.id/> bahwa,

Menurut hasil survei data terbaru, orangtua dan guru semakin menyadari manfaat media digital untuk mendukung pendidikan dan pembelajaran anak. Semakin banyak guru yang menugaskan siswa untuk mengumpulkan informasi dari internet untuk mengerjakan berbagai tugas. Hal ini langkah yang baik untuk meningkatkan pemanfaatan internet sebagai sarana pendidikan.

Berdasarkan data di atas, penggunaan internet telah digunakan oleh kalangan siswa dalam kegiatan pembelajaran sudah sejak lama, namun pada kenyataannya penggunaan internet hingga sekarang, dalam kegiatan pembelajaran masih belum maksimal dan disalah gunakan. Berdasarkan observasi peneliti di SMPN 35 Bandung, guru PPKn dalam memanfaatkan internet sebagai model, metode dan media pada kegiatan pembelajaran masih belum maksimal, sehingga berdampak pada minat dan motivasi belajar siswa yang menurun. Dampak tersebut terlihat dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas VIII-H, mengenai antusiasme siswa kelas VIII-H dalam pembelajaran PPKn.



Gambar 1.2 Diagram Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran PPKn Kelas VIII-H

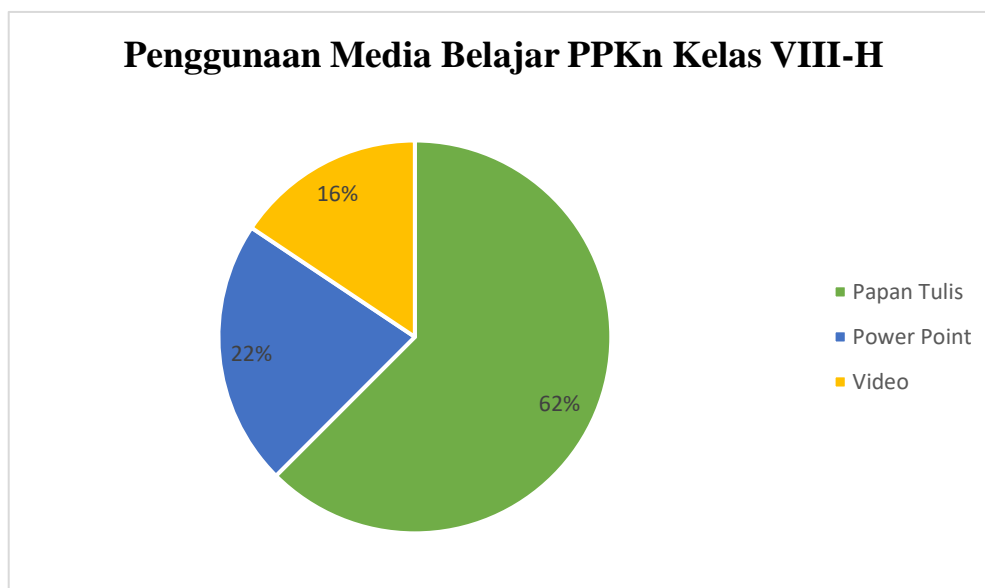
Sumber: Diolah oleh Peneliti Tahun 2023

Berdasarkan hasil angket mengenai antusiasme siswa kelas VIII-H dalam pembelajaran PPKn, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang rendah. Berdasarkan data yang diperoleh sebanyak 44% siswa memilih bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, sehingga hal tersebut berdampak pada antusiasme siswa dalam pembelajaran PPKn dan sebanyak 41% siswa mudah mengantuk di kelas pada saat kegiatan pembelajaran PPKn. Diagram tersebut menunjukkan persentase antara media pembelajaran yang kurang menarik dengan siswa yang mudah mengantuk di kelas hampir seimbang, dibandingkan dengan persentase PPKn sebagai mata pelajaran yang sulit, yang memperoleh sebanyak 15%.

Data tersebut menegaskan bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran PPKn masih rendah, hal tersebut dipertegas kembali melalui hasil observasi berupa pengamatan dan wawancara bersama guru PPKn kelas VIII. Hasil dari wawancara dengan guru PPKn, faktor penyebab siswa kelas VIII-H memiliki antusiasme yang rendah pada saat kegiatan pembelajaran PPKn, dikarenakan masa peralihan pembelajaran yang masih kurang efektif, yang berawal dari PJJ menjadi PTM. Peralihan pembelajaran ini membuat siswa perlu penyesuaian

kembali dengan pembelajaran tatap muka di sekolah, serta guru juga perlu menyesuaikan kembali model, metode, dan media dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan pada saat kegiatan pembelajaran siswa lebih fokus terhadap *smarthphone* nya masing – masing, sehingga motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi masih kurang baik.

Penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti yakni, melalui wawancara bersama siswa kelas VIII-H, yang menyatakan bahwa media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran PPKn di kelas masih belum variatif, dan kurang menarik. Hasil pengamatan dan wawancara tersebut, dipertegas melalui hasil angket yang disebar oleh peneliti kepada siswa kelas VIII-H, berdasarkan pada hasil angket yang disebar kepada siswa kelas VIII-H mengenai penggunaan media pembelajaran PPKn di kelas, yaitu sebagai berikut.



**Gambar 1.3 Diagram Penggunaan Media Belajar PPKn
Kelas VIII-H**

Sumber: Diolah oleh Peneliti Tahun 2023

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik, sebanyak 62% kegiatan pembelajaran PPKn di kelas VIII-H menggunakan media papan tulis, selanjutnya sebanyak 22% yang menggunakan media power point, dan terakhir paling sedikit sebanyak 16% menggunakan media video 9% pada saat

Dheby Indah Saribanon, 2023

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA WEBSITE GAME PROPROFS
DALAM PEMBELAJARAN PPKn (Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kegiatan pembelajaran PPKn di kelas. Kesimpulannya bahwa, media yang sering digunakan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran PPKn, di kelas VIII-H adalah papan tulis, yang memperoleh persentase sebanyak 62%.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bersama guru mitra pada saat kegiatan pembelajaran PPKn di kelas VIII-H, adalah siswa kurang antusias dalam pembelajaran PPKn seperti rendahnya partisipasi siswa, seperti kurangnya keaktifan siswa dalam bertanya dan berpendapat. Hal ini terlihat dari 32 siswa di kelas VIII-H hanya 8 siswa yang merespon guru, apabila guru memberikan pertanyaan. Selain itu perhatian siswa terhadap guru pada saat pemaparan materi sangat rendah. Sebanyak 24 orang siswa tidak memperhatikan guru. Siswa lebih banyak mengobrol dan bermain ponselnya, meskipun hal tersebut telah diperingati oleh guru, namun siswa masih terus mengulang kembali kegiatannya. Hal tersebut berdampak pada tugas yang diberikan oleh guru, kurangnya perhatian siswa pada guru, menjadikan siswa kurang memahami dalam menjawab tugas yang diberikan, sehingga tugas dikumpulkan pada guru tidak tepat waktu. Dari 32 siswa, siswa yang mengumpulkan tepat waktu hanya 10 orang siswa, 22 orang siswa mengumpulkan tugas, tidak tepat waktu.

Selain itu rasa percaya diri siswa sangat rendah, terlihat pada saat pengerjaan tugas mandiri, sebanyak 22 siswa masih melihat jawaban dari tugas teman lainnya dan saling bekerja sama dalam menjawab soal yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti bersama guru mitra, dapat disimpulkan bahwasanya, minat siswa kelas VIII-H dalam pembelajaran PPKn sangatlah rendah. Rendahnya minat belajar siswa kelas VIII-H, menunjukkan kurangnya motivasi belajar terhadap pembelajaran PPKn. Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa masih kurang maksimal. Guru dalam menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran masih belum maksimal, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterbatasan guru dalam pemilihan model, metode, dan media pembelajaran menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang variatif.

Penggunaan media teknologi internet dalam kegiatan pembelajaran PPKn menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan. Berdasarkan penelitian

terdahulu yang dilakukan oleh Anang Suharmanto, yang berjudul **“Pemanfaatan Internet Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di SMA Negeri 1 Sleman”**, bahwa hampir seluruh materi dalam pembelajaran PPKn dapat memanfaatkan media internet, seperti metode pembelajaran yang menggunakan diskusi, sehingga membuka kesempatan kepada siswa dalam mengakses internet (Suharmanto, 2017, hlm. 39–40). Kegiatan pembelajaran yang interaktif dapat memanfaatkan media internet, namun penggunaan teknologi internet dalam kegiatan pembelajaran yang belum variatif dan maksimal, menjadi satu alasan siswa merasa bosan dengan gaya mengajar guru dalam kegiatan pembelajaran PPKn.

Zaman yang semakin maju, menyadarkan bahwa betapa pentingnya penggunaan teknologi internet dalam bidang pendidikan. Penggunaan internet dibidang pendidikan dapat dijadikan sebagai model, metode, dan media pembelajaran, agar kegiatan pembelajaran lebih variatif, dan menarik. Pentingnya peran guru untuk memiliki keterampilan dalam mengelola teknologi internet dalam kegiatan pembelajaran ditujukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Penggunaan media internet dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran PPKn melalui media internet *website game* Proprofs. Pemanfaatan media interaktif ini, bermanfaat sebagai media pelayanan yang optimal. Harapannya siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi dan guru dapat menguasai, memanfaatkan, dan membelajarkan siswa di kelas melalui media *website game* Porporfs.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti berupaya menerapkan media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn. Oleh karena itu peneliti mengambil judul **“Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Website Game Proprofs Dalam Pembelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas VIII-H SMPN 35 Bandung)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana perencanaan penggunaan media *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana pelaksanaan penerapan media pembelajaran *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung?
- 1.2.3 Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa selama kegiatan pembelajaran PPKn melalui media *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung?
- 1.2.4 Bagaimana hambatan dan upaya selama kegiatan pembelajaran PPKn melalui media *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Penelitian ini memiliki tujuan yang umum, yakni untuk mengetahui bagaimana upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *website game* Proprofs dalam pembelajaran PPKn.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1.3.2.1 Mengetahui bagaimana proses perencanaan penggunaan media *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.
- 1.3.2.2 Mengetahui bagaimana pelaksanaan penerapan media *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.
- 1.3.2.3 Mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar siswa selama melaksanakan pembelajaran PPKn, melalui media *website game*

Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar peserta siswa di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.

1.3.2.4 Mengetahui bagaimana hambatan dan upaya yang dilakukan selama melaksanakan pembelajaran PPKn, melalui media *website game* Proprofs sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII-H SMPN 35 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Segi Teori

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pentingnya media pembelajaran bagi mata pelajaran PPKn. Media pembelajaran berupa *website game* Proprofs diharapkan kegiatan pembelajaran PPKn dapat lebih interaktif kedepannya, sehingga dapat lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran PPKn.

1.4.2 Segi Kebijakan

Peneliti berharap setelah adanya penelitian ini dapat membangun kebijakan yang dapat memberikan banyak manfaat terutama dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media *website game* proprofs dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

1.4.3 Segi Praktik

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat dalam praktiknya, yakni sebagai berikut:

1.4.3.1 Manfaat bagi Peneliti

Manfaat yang diharapkan dengan penelitian ini, dapat melihat sejauh mana motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran PPKn, serta melihat bagaimana peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn melalui media *website game* Proprofs.

1.4.3.2 Manfaat bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi lembaga sekolah khususnya dapat turut megambil peran dalam memberikan riset mengenai motivasi belajar siswa disekolah dalam mata pelajaran PPKn, melalui media yang telah di fasilitasi.

1.4.3.3 Manfaat bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi seorang guru untuk menyadari pentingnya media pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn, serta bagaimana dalam memanfaatkan media teknologi internet sebagai upaya peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PPKn.

1.4.4 Segi Isu serta Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada seluruh pihak tentang penerapan media pembelajaran yang berbasis teknologi internet di sekolah menengah pertama. Harapannya penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga atau instansi, baik formal maupun non formal. Penelitian ini juga sebagai penambah pengetahuan, mengenai upaya peningkatan motivasi belajar siswa melalui media *website game* Proprofs dalam pembelajaran PPKn, bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti hal yang serupa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini meliputi, halaman judul, pengesahan, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, isi, daftar pustaka dan lampiran. Penulisan skripsi ini mencakup beberapa bab (Peraturan Rektor Nomor 786/UN40/HK/2021 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia, 2021, hlm. 24) diantaranya:

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Pada bab ini peneliti memaparkan tentang latar belakang penelitian, mengenai motivasi belajar, media pembelajaran *website game* Proprofs, pembelajaran PPKn, serta data dan fakta yang didukung oleh penelitian terdahulu, lalu rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini, peneliti menjelaskan teori - teori yang berkaitan, yang mendukung penelitian ini. Teori yang akan dibahas dalam kajian pustaka pada penelitian ini adalah motivasi belajar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, media pembelajaran dan *website game* Proprofs.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Bab III dalam penelitian ini, memaparkan perihal metode penelitian yang akan digunakan. Metode penelitian ini meliputi, desain penelitian yang digunakan, yakni penelitian tindakan kelas dengan metode *mixed method*, lalu sampel penelitian yang di pilih adalah siswa kelas VIII-H SMPN 35 Bandung. Bab ini juga berisi instrumen dan langkah - langkah analisis data penelitian, prosedur penelitian tindakan kelas adapun tahapan tahapan penelitian diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi, teknik pengumpulan data, wawancara, studi dokumentasi dan angket.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab IV, peneliti memaparkan hasil temuan pada saat penelitian, dan pembahasan perihal rumusan masalah penelitian tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media *website game* Proprofs dalam pembelajaran PPKn.

1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab V, peneliti menjeaskan simpulan, implikasi dan rekomendasi mengenai permasalahan yang di teliti dan dikaji, serta bab ini menjadi penutup dari hasil penelitian.