

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepuasan adalah suatu hal yang perlu dipertimbangkan guna meninjau kualitas suatu kegiatan atau produk. Dalam hal pendidikan, tingkat kepuasan pun sangat penting untuk dipertimbangkan apakah siswa memiliki tingkat kepuasan belajar yang baik atau tidak terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kepuasan siswa menurut Sopiadin (2010, hlm. 33) adalah timbal balik positif yang dapat diberikan oleh siswa terhadap pelaksanaan proses belajar mengajar karena adanya kesesuaian antara apa yang dibutuhkan dan diharapkan dengan kenyataan yang diterima oleh siswa.

Kepuasan siswa bisa dipengaruhi oleh berbagai hal yang bisa mendorong mereka merasakan dukungan saat kegiatan belajar. Pelayanan proses pembelajaran cukup bervariasi, mulai dari fasilitas sekolah, perpustakaan, hingga komponen pembelajaran. Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan melalui tahap wawancara langsung baik dengan pihak guru dan siswa di SMPN 45 Kota Bandung, ditemukan bahwa pelayanan proses pembelajaran seperti fasilitas sekolah dan perpustakaan sudah cukup baik dan mampu mendukung proses pembelajaran siswa.

Komponen pembelajaran yang masih kurang dimaksimalkan adalah penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan materi ajar. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru bisa didasari oleh berbagai penyebab, salah satu penyebabnya adalah kemampuan guru yang terbilang masih kurang dimaksimalkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Adapun alasan lain karena guru sudah terlalu nyaman tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan lebih menyukai pembelajaran tradisional.

Semua faktor tersebut tentunya dapat berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa. Ketika belajar tanpa menggunakan media pembelajaran materi belajar memang

akan tersampaikan kepada siswa, namun saat proses pembelajaran yang di kombinasikan dengan media pembelajaran akan membuat penyampaian materi ajar lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa yang akhirnya akan muncul kepuasan belajar pada diri siswa. Kepuasan belajar menurut Puspayani (2012) merupakan tingkat perasaan yang dimiliki oleh setiap individu setelah membandingkan suatu kinerja atau hasil yang sesuai dengan harapannya. Yuliyanto dkk (2011) menyatakan kepuasan belajar adalah suatu kondisi emosional yang menyenangkan atau tidak menyenangkan yang ditunjukkan melalui sikap positif terhadap proses pembelajaran. Tingkat kepuasan belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur dari kualitas media pembelajaran yang digunakan. Semakin tinggi kepuasan belajar siswa menandakan jika siswa menikmati proses pembelajaran yang mereka terima. Haryati (2021) menyatakan terdapat 5 aspek kepuasan belajar siswa, yaitu dimensi kehandalan (*reliability*), dimensi daya tanggap (*responsiveness*), dimensi kepastian (*assurance*), dimensi empati (*empathy*), dimensi bukti fisik (*tangible*).

Menurut Calli (dalam Putra, 2019) kepuasan belajar adalah kemampuan emosional (*emotional affordance*) atau persepsi subjektif terhadap kondisi di mana pengalaman belajar siswa sesuai dengan harapan belajarnya terhadap suatu mata pelajaran. Teori kepuasan belajar atau *Learning satisfactory theory* belajar merupakan teori yang dikembangkan dari teori kepuasan pelanggan/konsumen. Ko (dalam dan Chung, 2014) berpendapat bahwa teori kepuasan belajar memandang siswa sebagai seorang konsumen yang mampu memberikan respon terhadap proses pembelajaran berdasarkan antara harapan dan kenyataan yang diterimanya.

Dalam upaya menciptakan kepuasan belajar siswa menggunakan media pembelajaran, peneliti tertarik untuk memanfaatkan media pembelajaran sederhana JeopardyLabs. Media pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran sederhana karena penerapannya yang mudah dan tidak sulit. Penggunaan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah JeopardyLabs. Terinspirasi dari sebuah program kuis televisi Amerika Serikat dengan judul “*Jeopardy!*” yang diciptakan oleh Mervy Griffin yang mempunyai konsep cerdas cermat dimana kontestan akan disajikan

Rahmat Novianto, 2023

Pengaruh Penggunaan Media JeopardyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berbagai pertanyaan dengan format yang menarik membuat saya tertarik untuk mengimplementasikannya pada proses pembelajaran di kelas.

Menurut *Association Educational Communications Technology* (AECT) menyatakan media pembelajaran adalah semua bentuk penyaluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan pembelajaran (Januszewski dan Molenda, 2008). Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009) menegaskan ada dua unsur penting yang ada dalam media pembelajaran, yaitu unsur peralatan dan unsur pesan yang ingin disampaikan. Unsur peralatan adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/informasi pembelajaran, sedangkan unsur pesan merupakan bahan ajar atau informasi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan yang sudah disinggung di awal membuat banyak sekali aplikasi dan situs gratis yang tersebar di internet yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran sederhana yang bervariasi. Pemanfaatan aplikasi dan situs gratis tersebut sangat berguna bagi pendidik dalam membantu penyaluran pesan pembelajaran agar lebih efektif dan tidak monoton. Media pembelajaran yang baik dan kreatif, dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan dan menikmati proses belajar.

Penelitian terdahulu yang ditemukan oleh penulis mengungkapkan jika penggunaan media pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kepuasan belajar. Penulis temukan setidaknya ada 3 penelitian terdahulu yang telah membuktikan jika kepuasan belajar dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Anfira dkk (2021) membuktikan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar” bahwa dalam penggunaan media pembelajaran Articulate Storyline berpengaruh terhadap tingkat kepuasan belajar siswa pada aspek *tangible, reliability, empathy, assurance, dan responsiveness*.

Penelitian yang dilakukan Sele (2021) dengan judul “Survei Kepuasan Siswa Mengerjakan Tugas dengan Aplikasi Live Worksheet pada Pembelajaran Daring”

Rahmat Novianto, 2023

Pengaruh Penggunaan Media JeopardyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menemukan kepuasan belajar siswa terdapat peningkatan dalam pengerjaan tugas secara daring menggunakan aplikasi Live Worksheet sebagai media pembelajaran yang diberikan. Susilowati dkk (2021) dalam penelitian yang berjudul “Kepuasan Mahasiswa Dalam Menggunakan Aplikasi Teknologi Pembelajaran Edmodo Sebagai Media Pembelajaran E-Learning dan Peningkatan Efektifitas Pembelajaran di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mahardhika Surabaya” ditemukan tingkat kepuasan belajar menggunakan media pembelajaran tersebut mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Pada studi pendahuluan yang telah dilakukan terhadap beberapa siswa kelas VIII di SMPN 45 Kota Bandung dengan metode wawancara secara langsung, ditemukan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut masih ada beberapa mata pelajaran yang jarang memanfaatkan media pembelajaran ketika proses belajar. Mata pelajaran yang jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar di kelas adalah mata pelajaran PPKN. Akibat dari jarangya menggunakan media pembelajaran tersebut, maka dapat berpengaruh terhadap kepuasan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media JeopardyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar**” yang akan dilakukan pada kelas VIII di SMPN 45 Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian dalam penelitian ini adalah “Bagaimana media pembelajaran *JeopardyLabs* dapat meningkatkan kepuasan belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN?”

Adapun rumusan masalah khusus yang dijabarkan dalam pertanyaan berikut:

1. Bagaimana tingkat kepuasan belajar siswa pada dimensi kehandalan (*reliability*) dengan penggunaan media pembelajaran *JeopardyLabs* ?
2. Bagaimana tingkat kepuasan belajar siswa pada dimensi daya tanggap (*responsiveness*) dengan penggunaan media pembelajaran *JeopardyLabs* ?

3. Bagaimana tingkat kepuasan belajar siswa pada dimensi kepastian (*assurance*) dengan penggunaan media pembelajaran *JeoperdyLabs* ?
4. Bagaimana tingkat kepuasan belajar siswa pada dimensi empati (*empathy*) dengan penggunaan media pembelajaran *JeoperdyLabs* ?
5. Bagaimana tingkat kepuasan belajar siswa pada dimensi bukti fisik (*tangible*) dengan penggunaan media pembelajaran *JeoperdyLabs* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran kepuasan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *JeoperdyLabs* dalam mata pelajaran PPKN pada kelas VIII di SMPN 45 Kota Bandung.

Tujuan umum di atas, peneliti jabarkan kembali menjadi beberapa tujuan penelitian khusus sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil kepuasan belajar siswa pada dimensi kehandalan (*reliability*) setelah menggunakan media pembelajaran *JeoperdyLabs*.
2. Untuk mendeskripsikan hasil kepuasan belajar siswa pada dimensi daya tanggap (*responsiveness*) setelah menggunakan media pembelajaran *JeoperdyLabs*.
3. Untuk mendeskripsikan hasil kepuasan belajar siswa pada dimensi kepastian (*assurance*) setelah menggunakan media pembelajaran *JeoperdyLabs*.
4. Untuk mendeskripsikan hasil kepuasan belajar siswa pada dimensi empati (*empathy*) setelah menggunakan media pembelajaran *JeoperdyLabs*.
5. Untuk mendeskripsikan hasil kepuasan belajar siswa pada dimensi bukti fisik (*tangible*) setelah menggunakan media pembelajaran *JeoperdyLabs*.

1.4 Manfaat Penelitian

Harapan penulis terhadap penelitian yang akan dilakukan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan dampak positif terhadap khasanah ilmu pengetahuan dan dapat memperkaya hasil penelitian yang telah ada serta dapat memberikan hasil gambaran mengenai kepuasan belajar siswa terhadap media pembelajaran *JeopardyLabs* dalam mata pelajaran PPKN pada kelas VIII di SMPN 45 Kota Bandung.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

- 1) Kepuasan belajar siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *JeopardyLabs*.
- 2) Siswa akan diberikan kesempatan untuk belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran *JeopardyLabs* agar dapat meningkatkan kepuasan belajar terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.

b) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan suatu solusi terhadap pihak guru dalam menggunakan media ajar yang bervariasi di kelas sehingga membuat siswa lebih fokus dan bersemangat dalam proses belajar sehingga kepuasan belajar siswa dapat meningkat.

c) Bagi Pihak Sekolah

Dapat memberikan suatu masukan dan saran untuk mengadakan variasi penggunaan media ajar guna meningkatkan bukan hanya prestasi siswa, melainkan untuk lebih memperhatikan kepuasan belajar setiap siswa guna menunjang tujuan pembelajaran supaya dapat tercapai.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi yang dilakukan terdiri dari lima bab, yaitu:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II KAJIAN TEORI

Rahmat Novianto, 2023

Pengaruh Penggunaan Media JeopardyLabs Terhadap Tingkat Kepuasan Belajar
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada bab ini berisi kajian teori dari berbagai landasan teoritis yang berkaitan dengan penelitian yang mencakup teori belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, komponen pembelajaran, kepuasan belajar siswa.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tempat dan waktu penelitian, metode dan pendekatan penelitian, teknik dan alat pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi temuan penelitian sekaligus pembahasan dengan fokus pembahasan sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan.

5. BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang simpulan dan rekomendasi yang menyajikan simpulan penelitian dan rekomendasi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan.