

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu hal yang berperan penting untuk masyarakat, pendidikan merupakan bagian dari manusia yang tidak bisa dipisahkan. Pendidikan dapat membawa perubahan hampir di seluruh aspek kehidupan manusia. Pengembangan karakter, kemampuan berpikir, motivasi, keterampilan juga merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan Tindakan yang dijalankan dengan sengaja serta sistematis untuk menciptakan kegaitan atau suasana interaktif edukatif antara dua arah, yaitu diantara peserta didik dan pendidik yang melaksanakan aktivitas pembelajaran (Sudjana dalam Rahman, dkk (2020)). Pendidikan juga memiliki fungsi dan peranan yang penting bagi suatu negara, dengan adanya Pendidikan, dapat membantu kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) agar meningkat sehingga negara dapat berkembang dan dapat bersaing di era global ini, karenanya dunia semakin berkembang pesat begitupun juga ilmu pengetahuan.

Berbagai perkembangan yang ada, maka dalam proses belajar mengajar dituntut agar menciptakan dan membangun suasana pembelajaran yang efektif supaya peserta didik bisa berkonsentrasi dan dapat menyerap ilmu dengan baik. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Untuk mencapai tujuan Pendidikan, peran guru sangat berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu keberhasilan dalam suatu kegiatan pembelajaran bergantung kepada guru. Guru sebagai wadah ilmu dalam pembelajaran berperan dalam memberikan fasilitas-fasilitas agar mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar (Delviana, Khairisma (2021)). Pemilihan media pembelajaran yang baik tentunya dapat mendorong keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media belajar juga dapat membuat pembelajaran kompleks yang sulit dipahami peserta didik menjadi lebih mudah dicerna. Lalu dengan pemilihan media belajar

yang baik, akan menimbulkan interaksi dari siswa dengan pendidik, ataupun siswa dengan siswa yang lain (Rafika, 2021). Tanpa adanya motivasi yang cukup siswa akan merasa tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, tidak aktif dalam kelas, dan tidak tertarik untuk belajar. Selanjutnya motivasi juga menjadi salah satu kunci dalam membentuk sikap siswa terhadap Pendidikan dimasa yang akan datang. Motivasi akan mendorong siswa untuk memikirkan rencana yang akan ia raih dimasa depan, seperti salah satu indikator motivasi siswa yaitu adanya harapan atau cita-cita masa depan yang diungkapkan Uno (dalam Delviana (2021)). Motivasi kuat yang dimiliki oleh siswa akan memberikan pijakan untuk tujuan karir yang jelas, siswa juga akan lebih memerhatikan proses perkembangan diri. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka akan cenderung untuk lebih bersemangat untuk mengidentifikasi bidang yang cocok dengan minat dan potensi yang mereka miliki. Motivasi dapat membangun pola pikir yang dimana siswa tidak hanya fokus pada tujuan akhir tetapi juga memikirkan Langkah-langkah yang akan mereka lewati agar mencapai tujuan yang diinginkan.

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori antara lain: media gerak audio visual, media audio visual diam, media semi gerak, media interaktif. Media Quizizz termasuk kedalam jenis media interaksi. Media Quizizz termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif, di mana media ini biasanya digunakan oleh pendidik untuk mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dengan program yang disajikan (Safarati dalam Astuti, 2022). Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat mengerjakan latihan pembelajaran pada alat bantu elektronik seperti *handphone* mereka karena Quizizz adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis game. Quizizz adalah salah satu media game edukasi yang tidak hanya memaparkan materi yang dibuat oleh guru, cukup banyak fungsi yang bisa dilakukan dalam aplikasi ini untuk pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan saat PKL di SMK ICB Cinta Wisata Bandung, ditemukan masalah seperti kurang tertarik kepada pembelajaran. Perihal ini bisa dilihat dari peserta didik kurang tertarik dengan proses pembelajaran di kelas seperti pembelajaran yang hanya dilakukan dengan ceramah, sehingga kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Interaksi guru dengan

siswa juga kurang, seperti guru memberikan pertanyaan kepada siswa namun siswa cenderung pasif dan tidak merespon guru. Metode dan penggunaan media pembelajaran yang sama atau monoton akan menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran, hal tersebut membuat motivasi siswa rendah. Tak jarang juga guru mengajarkan dengan cara hanya membaca modul ajar lalu menyuruh siswa untuk mencatat, sehingga tidak ada interaksi yang aktif. Kondisi yang berlangsung terus menerus membuat siswa merasa bosan, jenuh, mengantuk dan tidak bersemangat dalam pembelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Seperti yang diungkapkan Uno (dalam Delviana, 2021) bahwa kegiatan yang menarik dalam pembelajaran dapat memberikan motivasi dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Guru kelas juga menjelaskan bahwa peserta didik tidak merespon atau menunda dengan tugas yang diberikan, dan juga beberapa siswa yang jarang mengerjakan. Peserta didik juga kurang memperhatikan minat pada pembelajaran dan soal yang ditugaskan. Hal ini menunjukkan kurangnya ketekunan siswa dalam pengerjaan tugas, sehingga akan berdampak pada pembelajaran siswa terutama pada penilaian. Peserta didik menunda dikarenakan tugas yang dikerjakan memakai buku tulis sehingga waktu tidak cukup untuk mengerjakan lalu meminta guru untuk mengerjakan dilain waktu, guru terus mengingatkan untuk mengerjakan tetapi peserta didik mempunyai berbagai alasan untuk tidak mengumpulkan. Hal ini juga ada penelitian yang dilakukan Hartati. dkk. (2021) yang meneliti dengan menggunakan *Google Form* dan *Quizizz*. Dengan menggunakan *Google Form*, ternyata banyak siswa yang dalam mengerjakan tugasnya kurang serius, sampai mereka tidak dapat menyelesaikannya dengan tepat waktu. Sebagai hasilnya, guru harus menunggu dan terus mengingatkan agar siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan posttest dengan baik. Penyebabnya adalah karena *Google Form* tidak memiliki batas waktu untuk menyelesaikan tugas, sementara *Quizizz* memiliki batasan waktu. Karena batas waktu ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi saat mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dengan permasalahan tersebut kurangnya motivasi siswa menurut Uno (dalam Delviana, 2021) Hasrat dan keinginan untuk berhasil. Seorang siswa yang termotivasi untuk menyelesaikan

tugasnya cenderung menyelesaikan tugas tersebut dengan cepat dan tidak menundanya.

Berdasarkan permasalahan yang ada dari penelitian diatas, terlihat bahwa penggunaan Quizizz sangat berpengaruh pada motivasi belajar siswa dan memberikan dampak yang signifikan. Dari uraian latar belakang tersebut, oleh karena itu Peneliti tertarik mengambil judul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X UPW Pada Mata Pelajaran Dasar Kemampuan Kompetensi (DPK) Di SMK ICB Cinta Wisata Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media belajar Kelas X UPW di SMK ICB Cinta Wisata?
2. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa Kelas X UPW di SMK ICB Cinta Wisata?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas maka tujuan masalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media belajar Kelas X UPW di SMK ICB Cinta Wisata
2. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa Kelas X UPW di SMK ICB Cinta Wisata
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini yaitu penggunaan media belajar Quizziz terhadap motivasi belajar Kelas X UPW SMK ICB Cinta Wisata mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terlebih khusus tentang penggunaan media belajar Quizziz

2. Manfaat Praktis

- a. Guru dan Sekolah, penelitian ini bisa digunakan untuk referensi sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam kegiatan belajar mengajar
- b. Bagi Peneliti dan Mahasiswa, penelitian bisa digunakan sebagai rujukan, referensi dan menambah bahan kepustakaan dalam membuat karya tulis ilmiah maupun penelitian yang lainnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan agar mengetahui apa saja pembahasan yang ada pada penelitian ini, maka peneliti mengemukakan sistematika yang merupakan kerangka dalam penulisan. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab pertama Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada Bab kedua Kajian Pustaka, berisi tentang konsep-konsep serta teori tentang media pembelajaran yaitu pengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, pengertian motivasi belajar, indikator motivasi belajar kerangka berpikir dan penelitian yang relevan.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab tiga Metode Penelitian, menjelaskan tentang metode yang akan peneliti pakai pada kepenulisan ini, lalu juga ada tempat partisipan, pengumpulan data dan analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN

Pada Bab keempat berisi tentang hasil penelitian yang telah dikaji, pemaparan hasil untuk menjawab rumusan permasalahan atau pertanyaan yang telah dirumuskan.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab kelima, menjelaskan tentang simpulan dan saran atau rekomendasi dari hasil temuan yang telah didapatkan penulis