

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu sektor terencana dan sistematis yang dapat berpengaruh dalam pertumbuhan, perubahan dan kondisi setiap manusia. Sahabuddin (2007, hlm.1) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan kelakuan baru atau merubah kelakuan lama sehingga seseorang lebih mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam hidupnya.

Seorang guru memerlukan perencanaan untuk membuat strategi pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuan. Perencanaan dapat mencakup hal-hal seperti merancang RPP, meninjau silabus, memilih dan menggunakan bahan ajar yang tepat, menerapkan model pembelajaran yang tepat, menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, menerapkan metode yang efektif untuk menyampaikan materi dan membuatnya mudah dipahami siswa, membuat program tahunan dan semester, dan membuat posisi duduk siswa dan kelas menjadi lebih nyaman dan efektif. Oleh karena itu, seorang guru harus membuat perencanaan yang tepat sasaran sebelum melakukan tindakan di dalam kelas untuk memastikan bahwa semuanya berjalan dengan baik dan tujuan tercapai.

Penjelasan diatas dipertegas dengan adanya pernyataan dari Purwanto (2013) yang menyatakan bahwa ”Perencanaan yang dilakukan oleh guru menyumbang paling tidak dua puluh lima persen keberhasilan yang diinginkan, selebihnya bergantung pada keahlian guru dalam mengelolah pembelajaran, dan guru yang efektif dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”. Jadi, sebelum melakukan aktifitas pembelajaran maka perencanaan mutlak diperlukan oleh guru.

Zaman terus berkembang, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran. Terciptanya kegiatan pembelajaran yang tidak monoton dan menarik perhatian siswa, media pembelajaran merupakan salah satu peran penting sebagai penunjang kualitas proses belajar mengajar. Media dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yaitu kuis tepuk.

Rahman (2016) menyatakan bahwa Siswa mengalami sendiri proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, sehingga harus diketahui bahwa bagi setiap siswa tidak selamanya berlangsung wajar, tetapi dapat menangkap apa yang dipelajari, namun terkadang merasa amat sulit dan keadaan dimana siswa tidak dapat belajar sebagaimana mestinya yang disebut dengan kesulitan belajar. Kesulitan belajar peserta didik dapat diatasi dengan salah satu bantuan dari media kuis tepuk.

Nurul Hasanah (2020) menyatakan bahwa Pemberian kuis merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar dan dapat membuat peserta didik menjadi aktif, dan memotivasi peserta didik untuk memerhatikan guru pada saat mengajar dan aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Subana (2005) menyatakan bahwa kuis merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Depdiknas (2003) mengemukakan bahwa istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan

informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).

Penelitian Eyller dan Giles (dalam Widharyanto, 2003) membuktikan bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru. Mereka menemukan bahwa model pembelajaran yang letaknya paling atas dalam kerucut, yakni pembelajaran yang hanya melibatkan simbol-simbol verbal melalui sajian teks adalah pembelajaran yang menghasilkan tingkat abstraksi paling tinggi. Pembelajaran yang paling efektif adalah pembelajaran yang berada pada dasar kerucut, yakni terlibat langsung dengan pengalaman-pengalaman belajar yang bertujuan. Tingkat abstraksi pada model pembelajaran ini sangat rendah sehingga mempermudah siswa dalam menyerap pengetahuan dan keterampilan baru.

Terdapat pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Diah Trismi Harjanti, Maria Ulfah, dan Galuh Sri Rezeki (2022) tentang Efektivitas Media Kuis Adobe Flash CS6 Terhadap Hasil Belajar Geografi Kelas XI SMAN 8 Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pembelajaran menggunakan media kuis adobe flash memberikan inovasi baru dalam dunia belajar dan melatih kreatifitas guru dalam merancang media yang kreatif. Hal ini juga dapat memberikan dampak bagi siswa untuk lebih bersemangat mengikuti pelajaran dan melatih ingatan serta teknik berpikir cepat.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan, adanya perkembangan teknologi, guru mempunyai akses ke berbagai media misalnya video, gambar, audio, dan simulasi interaktif. Motivasi belajar salah satu faktor dalam keberhasilan akademis siswa, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi tentu akan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pemahaman yang lebih baik mengenai

bagaimana media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan, adanya perkembangan teknologi, guru mempunyai akses ke berbagai media misalnya video, gambar, audio, dan simulasi interaktif. Motivasi belajar salah satu faktor dalam keberhasilan akademis siswa, siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi tentu akan lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Pemahaman yang lebih baik mengenai bagaimana media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Meskipun telah banyak kajian penelitian yang membahas tentang pengaruh penggunaan media kuis terhadap motivasi belajar siswa, akan tetapi belum ada kajian penelitian yang membahas pengaruh penggunaan media kuis tepuk terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Bandung. Maka dari itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kuis tepuk terhadap motivasi belajar siswa di SMA Negeri 7 Bandung, supaya kegiatan pembelajaran geografi di SMA Negeri 7 Bandung dapat lebih efektif dengan adanya dukungan pemanfaatan media yang cocok salah satunya dengan menggunakan media kuis tepuk yang dimana akan mengajak siswa kedalam susasana belajar yang baru, menyenangkan dan hidup. Hal tersebut akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Kuis Tepuk Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan Kelas X di SMA Negeri 7 Bandung.

## **1.2 Batasan Masalah**

Dengan adanya alasan akademis yang bertujuan untuk memperjelas permasalahan yang ingin diteliti agar lebih fokus dan mendalam untuk mengangkat permasalahan yang ada, oleh karena itu peneliti akan membatasi masalah sebagai berikut :

1. Peneliti hanya akan meneliti, apakah terdapat pengaruh media kuis tepuk dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas X pada materi pengetahuan dasar pemetaan mata pelajaran geografi di SMA Negeri 7 Bandung.
2. Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA Negeri 7 Bandung.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi latar belakang yang telah diuraikan, rumusan permasalahan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media kuis tepuk pada materi pengetahuan dasar pemetaan?
2. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah menggunakan media *Jamboard* pada materi pengetahuan dasar pemetaan?
3. Apakah terdapat pengaruh media kuis tepuk terhadap motivasi belajar siswa pada materi pengetahuan dasar pemetaan di kelas X SMA Negeri 7 Bandung?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh pembelajaran geografi menggunakan media kuis tepuk terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bandung.
2. Untuk menganalisis efektivitas pembelajaran geografi menggunakan media kuis tepuk terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bandung.
3. Untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media kuis tepuk terhadap motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 7 Bandung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Terdapat manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini yaitu sebagai referensi penelitian selanjutnya serta mengembangkan dan menambah pengetahuan bidang Pendidikan khususnya dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi siswa terhadap mata pelajaran geografi.
- 2) Menambah pengetahuan belajar dengan menggunakan media kuis tepuk.

- b) Bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam memilih atau menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - 2) Meningkatkan kemampuan untuk menarik motivasi siswa pada pembelajaran geografi.
- c) Bagi Guru Lain
- 1) Memberikan motivasi untuk meningkatkan keterampilan dasar mengajar.
  - 2) Meningkatkan kompetensi dan profesionalitas.
- d) Bagi Sekolah
- 1) Memberikan kontribusi upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **1.6 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Kuis Tepuk Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pengetahuan Dasar Pemetaan Kelas X di SMA Negeri 7 Bandung” terdiri dari 5 bab dengan masing-masing pembahasannya sebagai berikut :

**BAB I Pendahuluan**, pada bab pembuka ini menjelaskan tentang Latar Belakang Penelitian, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.

**BAB II Kajian Pustaka**, pada bab kajian pustaka membahas tentang beberapa pandangan serta teori dari penelitian sebelumnya yang diterapkan dalam penelitian ini. Kajian pustaka ini mempunyai peran penting dalam memperkuat dasar teori ilmiah yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**BAB III Metode Penelitian**, pada bab metode penelitian membahas tentang metode dan teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu desain penelitian,

prosedur penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan diagram penelitian.

**BAB IV Temuan dan Pembahasan**, pada bab temuan dan pembahasan berisi tentang hasil temuan yang diperoleh peneliti dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan dan didukung oleh literatur pendukung, seperti teori dan peneliti terdahulu yang berkesinambungan dengan penelitian ini. Hasil temuan dan pembahasan telah dijabarkan baik secara umum ataupun secara spesifik sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan.

**BAB V Penutup**, bab penutup merupakan bagian akhir dari struktur skripsi. Bab penutup terdiri dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Kesimpulan yang diperoleh dari jawaban terhadap rumusan masalah yang telah ditetapkan, implikasi dan rekomendasi yang telah disusun oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian serta saran yang diberikan oleh pihak-pihak lainnya sebagai solusi agar dapat mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi oleh peneliti.