

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Saif, et al. (2022), pemanfaatan TIK dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan akses terhadap informasi, tetapi juga mampu membentuk proses belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap perubahan zaman. Dengan demikian, integrasi teknologi menjadi salah satu langkah strategis dalam menciptakan sistem pendidikan yang lebih responsif terhadap tantangan global dan tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif. Inovasi dalam pendidikan, yang dimaknai sebagai penerapan ide yang membawa perubahan terarah dalam metode, layanan, atau produk pendidikan demi pencapaian tujuan belajar yang lebih baik, kini semakin dimungkinkan melalui dukungan teknologi (Sein-Echaluze, Blanco & Alves, 2017).

Pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan tidak hanya mencakup perangkat keras atau lunak semata, namun juga mencakup pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Peran teknologi digital sangat penting dalam mentransformasi aktivitas belajar-mengajar, serta dalam mendukung proses dan strategi pendidikan yang lebih fleksibel (Collis & Moonen, 2002). Sebagai contoh, platform pembelajaran daring seperti *e-learning* menawarkan akses informasi yang cepat dan tidak terbatas, sekaligus mendukung gaya belajar masa kini (Sudarsana, et al., 2019). Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak lepas dari hambatan-hambatan tertentu.

Salah satu kendala krusial adalah kesenjangan dalam akses teknologi di berbagai wilayah. Faktor-faktor seperti jaringan internet yang tidak stabil, ketersediaan listrik yang tidak merata, keterbatasan sarana pendukung, minimnya pengalaman guru dalam pembelajaran daring, serta kurangnya pelatihan menjadi hambatan besar dalam integrasi TIK ke dalam kegiatan mengajar (Akram, et al., 2022). Lukas (2020) mengidentifikasi 15 tantangan eksternal yang perlu diatasi untuk menjamin keberlanjutan program pendidikan berbasis perangkat seluler. Kendala-kendala tersebut meliputi aspek infrastruktur TIK, perangkat digital, sistem pembelajaran, ketersediaan materi ajar digital, kurikulum, sistem penilaian,

pengembangan keprofesian, pelatihan pendidik, alokasi waktu, penjadwalan, dan dukungan teknis. Setelah tantangan teknologi ini tertangani, Salah satu aspek penting yang tak boleh diabaikan dalam proses pendidikan adalah motivasi belajar siswa. Faktor ini menjadi elemen kunci yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika individu memiliki dorongan kuat dari dalam diri untuk belajar, maka kemungkinan untuk mencapai hasil yang optimal akan semakin tinggi. Motivasi berfungsi sebagai penggerak utama yang mendorong siswa untuk aktif dalam setiap aktivitas belajar (Rahman, 2021). Dalam pandangan lain, motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan yang bersumber dari dalam maupun luar diri individu yang menstimulus semangat belajar demi tercapainya tujuan yang diinginkan (Putri, et al., 2021). Motivasi ini berperan dalam menghadirkan energi positif sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, keduanya berperan penting dalam menentukan arah, intensitas, dan ketekunan siswa dalam belajar (Felea & Roman, 2023).

Selain motivasi, hasil belajar juga merupakan komponen penting dalam evaluasi proses pendidikan. Hingga saat ini, rendahnya capaian akademik siswa masih menjadi salah satu tantangan utama di sekolah (Djonomiarjo, 2019). Hasil belajar mencerminkan sejauh mana peserta didik berhasil menguasai materi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, baik dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Rahman, 2021). Para pakar menyatakan bahwa hasil belajar adalah cerminan dari proses belajar yang telah berlangsung dalam periode tertentu dan menjadi indikator pencapaian siswa. Semakin besar usaha belajar yang dilakukan oleh siswa, maka semakin tinggi peluang mereka untuk memperoleh hasil yang baik. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi tolok ukur yang penting dalam menilai efektivitas kegiatan pembelajaran (Yandi, et al., 2023).

Penelitian yang dilakukan oleh Lesziva et al. (2025) di SDN 105 Palembang, khususnya pada siswa kelas VB, menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar mereka tergolong rendah. Hal ini diduga karena pendekatan pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurang inovatif. Siswa merasa

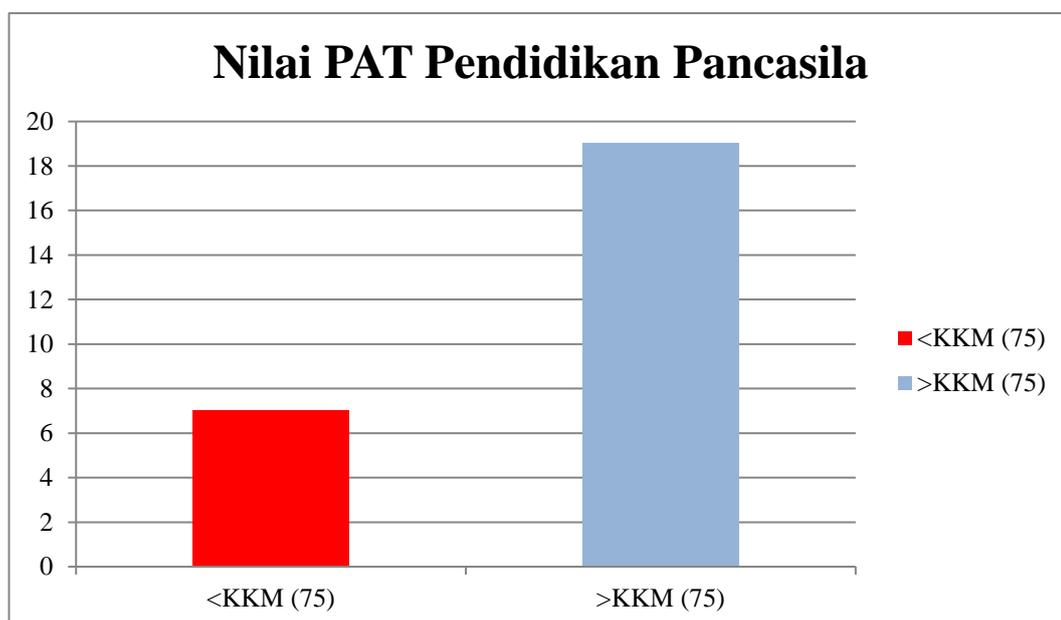
jenuh, kehilangan fokus, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Tidak digunakannya media pembelajaran interaktif turut memperburuk keadaan, menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi. Oleh sebab itu, sangat penting bagi guru untuk meningkatkan motivasi siswa guna mendorong perbaikan dalam hasil belajar. Kurangnya motivasi belajar ini juga dapat dikaitkan dengan minimnya minat terhadap mata pelajaran tertentu, rendahnya interaksi antar siswa, serta keterbatasan dalam inovasi metode dan model pembelajaran yang digunakan.

Hasil yang serupa juga ditemukan oleh Siregar et al. (2024) dalam studi mereka di SDN 106160 Tanjung Rejo. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, teridentifikasi hambatan berupa rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Sementara itu, Sa'adah (2024) dalam kajiannya mengenai mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengungkapkan bahwa lemahnya motivasi belajar disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya pemanfaatan media belajar yang inovatif. Hal ini menjadikan pembelajaran terkesan membosankan dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar.

Permasalahan serupa juga dijumpai di SDN Mangunjaya 01, tepatnya di kelas 5A dan 5D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan wawancara awal dengan guru kelas, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan rendahnya dorongan untuk belajar. Beberapa penyebab utama antara lain: kurangnya keinginan pribadi untuk berprestasi secara akademik; motivasi yang bersifat menghindari hukuman, bukan mengejar keberhasilan; ketidaktertarikan terhadap pembelajaran karena ketiadaan tujuan jangka panjang yang jelas; serta terbatasnya pemberian apresiasi yang mampu memotivasi siswa. Selain itu, aktivitas pembelajaran yang bersifat menarik seperti simulasi atau permainan belum mampu secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa. Ditambah lagi, kondisi fisik kelas yang kurang kondusif turut memengaruhi fokus dan kenyamanan belajar siswa.

Dari sisi akademik, berdasarkan hasil Penilaian Akhir Tahun (PAT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terdapat 7 siswa yang belum memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Jumlah tersebut mencerminkan sekitar 26,92% dari total siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dan gagal mengimplementasikan pengetahuan dalam evaluasi. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa lemahnya motivasi serta rendahnya kualitas pembelajaran menjadi faktor utama penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa di SDN Mangunjaya 01. Untuk melihat data secara visual, berikut ditampilkan grafik pendukung hasil analisis:



Gambar 1. 1 Nilai PAT Pendidikan Pancasila

Sumber: Lampiran 11 Nilai PAT Pendidikan Pancasila (PKN)

Menanggapi berbagai permasalahan dalam pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya, peneliti mengajukan solusi berupa penerapan model **Problem Based Learning (PBL)** yang dikombinasikan dengan media digital **Quizizz**. PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pemecahan masalah nyata yang membutuhkan investigasi mendalam dan reflektif. Sebagaimana diungkapkan oleh Trianto dalam Sari dan Rosidah (2023), pendekatan ini memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis dan menemukan solusi berdasarkan konteks kehidupan sehari-hari. PBL dianggap mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena mendorong peserta didik untuk aktif dalam

mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang relevan dengan pengalaman mereka.

Dalam perspektif lain, PBL juga dikategorikan sebagai bagian dari strategi pembelajaran kooperatif yang mengedepankan partisipasi aktif siswa serta kolaborasi dalam memahami konsep dan materi pelajaran (Suindhia, 2023). Model ini memiliki banyak keunggulan, seperti merangsang kemampuan berpikir analitis, meningkatkan rasa tanggung jawab dalam belajar, serta memperkuat interaksi sosial melalui kegiatan kerja kelompok. Selain itu, PBL mendorong terciptanya proses belajar yang bermakna karena siswa diajak menghubungkan informasi yang telah mereka miliki dengan permasalahan baru yang menantang, sehingga mendorong terbentuknya pemahaman baru yang lebih mendalam. Di sisi lain, pendekatan ini juga mendukung terbentuknya karakter siswa yang reflektif dan mandiri, karena mereka dilatih untuk mengevaluasi proses serta hasil belajar secara mandiri.

Namun demikian, penggunaan PBL tidak lepas dari hambatan. Rendahnya kepercayaan diri atau motivasi belajar siswa dapat menjadi penghalang keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, model ini memerlukan waktu persiapan yang cukup lama, dan ketidakjelasan urgensi dari permasalahan yang diangkat dapat menurunkan motivasi siswa untuk menyelesaikannya. Tantangan lainnya adalah terbatasnya kemampuan guru dalam membimbing siswa agar dapat secara efektif menemukan solusi dari permasalahan yang diajukan (Rakhmawati, 2021).

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, penerapan teknologi digital dapat menjadi pelengkap yang strategis dalam pelaksanaan PBL. Lingkungan belajar yang memanfaatkan media digital, seperti video pembelajaran dari platform YouTube, mampu memberikan stimulasi visual dan kontekstual yang lebih kuat sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Sandybayev, 2020). Salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Quizizz. Aplikasi ini menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan kompetitif, lengkap dengan fitur-fitur seperti power-ups, tampilan visual yang atraktif, serta pemberian umpan balik secara instan. Quizizz sangat fleksibel untuk digunakan dalam berbagai

aktivitas, mulai dari penilaian formatif, latihan soal, hingga tugas rumah. Dengan pendekatan berbasis permainan ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi melalui mekanisme persaingan sehat dan umpan balik yang cepat.

Selain itu, Quizizz dilengkapi dengan desain soal yang menarik serta fitur analitik untuk memantau capaian belajar siswa secara real-time. Fitur-fitur seperti pemberian skor, tingkat kesulitan soal, serta avatar personal menjadikan aplikasi ini mampu memicu motivasi belajar siswa dari sisi ekstrinsik, sementara keberhasilan menjawab soal menjadi pendorong motivasi dari sisi intrinsik (Razali, et al., 2020). Asri, Dwiani, dan Sudiarsa (2022) juga menyatakan bahwa pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi, partisipasi, pemahaman konsep, keterampilan mencari informasi, hingga kemampuan siswa dalam mengatur waktu belajar secara efektif.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti " **PENGARUH MODEL PBL BERBANTUAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI AKU DAN LINGKUNGAN SEKITARKU** ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model PBL berbantuan aplikasi quizziz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V?
2. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan model PBL berbantuan aplikasi quizziz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V ?
3. Apakah terdapat perbedaan dari hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol terhadap motivasi belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh model PBL berbantuan aplikasi quizziz terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SD.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis model PBL berbantuan aplikasi Quizziz terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Materi Aku dan Lingkungan Sekitarku pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.
3. Untuk mengetahui perbedaan dari hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol terhadap motivasi belajar

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai efektivitas penerapan *Problem Based Learning (PBL)* yang dikombinasikan dengan pemanfaatan aplikasi digital **Quizizz**. Temuan dari penelitian ini dapat memperdalam pemahaman tentang strategi pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.
- b. Selain memperkaya teori tentang model pembelajaran berbasis masalah, penelitian ini juga diharapkan mampu memperluas literatur dalam bidang teknologi pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi akademik bagi pengembangan riset-riset lanjutan yang berkaitan dengan digitalisasi pembelajaran dan inovasi pedagogis di era modern.

2. Manfaat Praktis

- a. **Bagi Guru:** Penelitian ini dapat menjadi pedoman praktis bagi para pendidik dalam mengadopsi dan mengimplementasikan **Quizizz** sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru diharapkan memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.
- b. **Bagi Siswa:** Dengan hadirnya media pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Quizizz, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan motivasi belajar ini diharapkan berdampak positif terhadap pemahaman dan pencapaian akademik mereka.
- c. **Bagi Sekolah:** Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam merumuskan kebijakan sekolah terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran. Sekolah dapat lebih terarah dalam menciptakan suasana belajar yang inovatif, dinamis, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.
- d. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Penelitian ini dapat memberikan landasan awal bagi para peneliti lain yang tertarik mendalami hubungan antara teknologi pendidikan dengan motivasi serta capaian belajar siswa. Temuan dan pendekatan dalam penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam pengembangan studi lanjutan yang lebih luas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun dalam lima bab utama yang saling berkaitan satu sama lain secara sistematis, yakni:

Bab I: Pendahuluan

Bab ini memuat uraian awal mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi

skripsi. Penjelasan pada bagian ini dimaksudkan untuk menggambarkan urgensi penelitian serta arah yang ingin dicapai oleh peneliti.

Bab II: Kajian Pustaka

Pada bagian ini, disajikan berbagai teori dan konsep yang relevan dengan topik penelitian, termasuk teori mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran berbasis masalah. Bab ini juga menguraikan kerangka pemikiran yang digunakan sebagai dasar penelitian serta menampilkan hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan.

Bab III: Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan pendekatan, jenis, dan desain penelitian yang digunakan. Disajikan pula metode pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, serta teknik analisis data. Uraian dalam bab ini ditujukan untuk memberikan gambaran rinci mengenai tahapan penelitian yang dilakukan.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan data hasil penelitian beserta analisis dan interpretasi yang dilakukan peneliti. Data yang diperoleh dibandingkan dan dikaitkan dengan teori-teori yang telah dibahas pada kajian pustaka. Penjelasan dalam bab ini juga bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan sebelumnya.

Bab V: Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab terakhir ini merangkum hasil utama dari penelitian, menyampaikan implikasi praktis terhadap dunia pendidikan, serta menyarankan arah penelitian lebih lanjut. Rekomendasi yang diberikan ditujukan bagi praktisi, institusi pendidikan, maupun peneliti yang ingin menindaklanjuti studi ini.