

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Motivasi belajar yang dimiliki oleh setiap siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar, memungkinkan akan berdampak baik pada hasil belajarnya. Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi kepada siswa, tetapi guru dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Pada proses pembelajaran guru harus mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga diharapkan dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan, kreatif, efektif, inovatif, menarik dan media yang berbasis TIK mampu membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Fakta lain di lapangan saat ini menunjukkan bahwa guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional yakni metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran seperti buku paket, LKS/LKPD, dan Penggunaan media pembelajaran seperti yang sudah disebutkan terkesan pembelajaran hanya berpusat pada guru (teacher oriented) saja, yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi, dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Terlihat bahwa masih ada beberapa siswa kurang bersemangat dan kurang terlibat saat pembelajaran PPKn berlangsung. Hal ini kurang memberikan makna bagi pengalaman siswa dan belum mencakup pemahaman serta dapat menghasilkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menarik perhatian siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan alat bantu pembelajaran yakni media pembelajaran yang tepat dan efektif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Namun, dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan guru harus benar-benar teliti agar nantinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi siswa serta sesuai dengan perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan laptop, komputer, atau *smartphone* salah satunya adalah pemanfaatan game edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan game edukatif dalam pembelajaran masih jarang ditemui, meskipun sudah ada namun pemanfaatan game edukatif sebagai media pembelajaran sangat kurang. Salah satu media game edukasi yang dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran adalah *quizizz*, menurut Mulyati & Evendi, 2020 (dalam Wahyudi, 2020) penggunaan media pembelajaran *quizizz* berdampak positif bagi guru dan siswa. Aplikasi *quizizz* dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengkodisikan siswa di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Bagi siswa, dalam *quizizz* terdapat beberapa fitur yang membuat motivasi siswa menjadi meningkat, sehingga *quizizz* dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena dapat memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

*Quizizz* merupakan sebuah alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi *quizizz* ini dapat berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan-pilihan ini isi materi pembelajaran dapat dibuat sendiri oleh guru. Tidak hanya fitur itu saja, aplikasi *quizizz* juga dapat ditambahkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran, gambar atau foto ataupun musik. *Quizizz* sendiri dideskripsikan sebagai web tool untuk membuat kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki oleh siswa baik *smartphone*

maupun laptop. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz diharapkan proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik serta menyenangkan (Al Mawaddah, 2021).

Game edukasi salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Media game memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan. Games atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan dengan yang lain antar pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) hingga saat ini selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang dikesampingkan serta membosankan. Maka dari itu guru harus dapat menghapus pandangan tersebut dan membuat mata pelajaran jadi pelajaran yang menyenangkan serta digemari oleh siswa. Jika guru mampu membuat pembelajaran PPKn menjadi pembelajaran yang menyenangkan, siswa akan senang dalam belajar hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan memanfaatkan media aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran PPKn, sehingga pembelajaran PPKn tidak menjadi pembelajaran yang membosankan.

Rancangan pembelajaran PPKn, hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilaksanakan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa. Selain itu, pembelajaran juga ingin melibatkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Sebagaimana di era revolusi 4.0 ini, bahwa proses pembelajaran harus berorientasi kepada kepentingan belajar siswa (*student centered*). Dalam pembelajaran ini hendaknya guru dapat berperan lebih aktif dalam mengelola kelas dan mampu memberi motivasi pada siswa agar mau belajar dan siswa dapat menguasai bahan ajar serta berhasil dalam belajar. Pada era ini kegiatan pembelajaran harusnya sudah mulai meninggalkan pembelajaran yang hanya mengacu kepada guru saja, seperti pembelajaran konvensional dapat berubah menjadi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi dalam belajar yang lebih baik lagi.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang mulanya menjadi pembelajaran membosankan dan hanya sedikit menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, hendaknya menjadi pembelajaran yang menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar. Dalam hal ini perlu adanya campur tangan media pembelajaran menarik di dalamnya. Berdasarkan uraian di atas dipahami bahwa guru memiliki tugas yang lebih berat. Guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga guru harus mampu menarik perhatian siswa serta dapat menjadi motivasi bagi para siswanya, apapun pelajaran yang diberikannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada salah satu sekolah dasar yang terletak di Jl. Raya Garut-Tasikmalaya, Kecamatan Mangkubumi, Kota Tasikmalaya. Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn masih terbilang rendah, hal ini ditunjukkan dengan masih banyak siswa yang menunjukkan rasa bosan dan malas ketika mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn. Menurunnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar tergolong membosankan karena pembelajaran hanya berfokus kepada guru saja sehingga siswa tidak terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tentunya terjadi karena menurunnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut, permasalahan ini tentunya sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan adanya permasalahan tersebut maka guru harus berusaha untuk mencari jalan keluar dari masalah. Penggunaan media pembelajaran berbasis *quizizz* dalam mata pelajaran PPKn dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan dengan pemilihan media pembelajaran ini diharapkan siswa dapat tertarik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Berdasarkan kajian diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKN di Sekolah Dasar” sebagai bahan penulisan skripsi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku sebelum menggunakan aplikasi *quizizz* ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku sesudah menggunakan aplikasi *quizizz* ?
3. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di sekolah dasar ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajarn PPKn. Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn tanpa menggunakan aplikasi *quizizz*.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn dengan menggunakan aplikasi *quizizz*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang akan diperoleh, antara lain :

### 1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam proses pembelajaran dan menambah pemahaman mengenai pengetahuan pengembangan dunia pendidikan serta menguatkan penggunaan aplikasi *quizizz* pada pembelajaran PPKn.

### 1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi Guru

Memberikan bahan masukan atau rujukan kepada guru dalam lingkup sekolah dasar dalam upaya mengembangkan hasil belajar siswa

dalam mata pelajaran PPKn dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat menunjukkan peningkatan motivasi serta hasil belajar dalam mata pelajaran PPKn. Sehingga dapat menjadi generasi bangsa yang berkarakter dimasa mendatang.

3) Bagi Sekolah

Memberikan bahan masukan atau rujukan kepada guru dalam lingkup sekolah dasar dalam upaya melaksanakan pendidikan karakter atau mengembangkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn melalui aplikasi *quizizz* dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

4) Bagi Peneliti

Memberikan wawasan serta referensi mengenai implementasi penggunaan aplikasi *quizizz* dalam mengembangkan hasil belajar siswa sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar” diuraikan sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian ini mencakup pembahasan teori-teori, konsep-konsep, serta pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Ruang lingkup pembahasan terdiri dari: aplikasi *Quizizz*, hasil belajar, pembelajaran PPKn Keragaman Budaya Bangsa.

3) BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini meliputi prosedur dan alur dari penelitian. Pembahasannya terdiri dari: desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data.

4) BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bagian ini menjabarkan temuan dan pembahasan perihal penelitian, serta segala hal yang peneliti temukan dilapangan selama melaksanakan penelitian. Hasil penelitian ini didasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data.

#### 5) BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bagian ini menguraikan simpulan secara singkat terhadap hasil analisis dari temuan dan pembahasan dengan memperhatikan pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah, dan implikasi serta rekomendasi disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

#### 6) Daftar Pustaka

Pada bagian ini berisi sumber-sumber atau daftar rujukan sebagai pedoman dan acuan peneliti dalam pelaksanaan penelitian.

#### 7) Lampiran-lampiran

Pada bagian ini menguraikan dokumen-dokumen tambahan yang digunakan dalam penelitian.