

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar salah satu kegiatan penting yang digunakan untuk menunjang setiap aktivitas individu, terlebih untuk anak-anak. Belajar menurut Skinner dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019) merupakan langkah menuju perubahan atau pembiasaan perilaku yang berubah dengan progress maju, selain itu menurut (Winkel, 2004) belajar merupakan segala aktivitas mental maupun psikis yang berjalan dalam interaksi aktif di lingkungan. Pada dasarnya belajar memiliki tujuan, menurut Sadirman dalam (Djamaluddin & Wardana, 2019) belajar memiliki tiga tujuan umum, yaitu mendapatkan pengetahuan, mengembangkan konsep keterampilan individu, dan juga membentuk sikap. Salah satu proses belajar didapatkan dari proses pendidikan di sekolah.

Kurangnya pendidikan yang didapatkan oleh setiap anak dapat memberikan dampak negatif salah satunya keterpurukan bangsa Indonesia, dengan adanya pendidikan yang baik dan dapat diperoleh setiap anak maka bangsa Indonesia akan bergerak ke arah yang lebih baik kedepannya. Untuk dapat tercapainya proses dan tujuan dari pembelajaran yang dilaksanakan diperlukan dorongan dan motivasi dalam belajar, sehingga adanya motivasi belajar yang baik maka siswa akan semangat dan terpacu dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik akan membuat motivasi belajar siswa akan mulai ditumbuhkan dari faktor eksternal yang mana dari meningkatnya motivasi akan memberi pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Motivasi berprestasi merupakan peran penting untuk melaksanakan pembelajaran sehingga dengan motivasi yang kuat akan memberikan dan menciptakan keberhasilan belajar, sebaliknya kegagalan dalam belajar dikarenakan kurangnya motivasi (M. L. Hidayat & Sridiyatmiko, 2022), dengan rendahnya motivasi belajar siswa mempengaruhi keaktifan dari siswa dalam kelas saat pembelajaran. Meningkatkan motivasi belajar tidak hanya dari dalam diri siswa sendiri namun menjadi salah satu tanggung jawab guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, salah satunya

dengan menggunakan teknologi selama pembelajaran, seperti di dalam UU No. 14 Tahun 2005.

Isi di dalam (UU No. 14 Tahun 2005) menyebutkan bahwa kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru ada 4 yaitu, “Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Kepribadian, Kompetensi Sosial dan Kompetensi Profesional” (Mulyani, 2005). Dari keempat kompetensi tersebut ada unsur yang sangat penting yaitu kompetensi pedagogik, dimana pedagogik merupakan ilmu yang mempelajari bagaimana cara mendidik anak, membimbing anak yang sesuai dengan perkembangan anak.

Standar kompetensi pedagogik yang mesti dimiliki guru ada delapan, yaitu (1) pemahaman terhadap pengetahuan atau landasan kependidikan guru, (2) pemahaman terhadap peserta didik, seperti pemahaman psikolog anak dan pemahaman pendekatan yang digunakan untuk menghadapi kegiatan pembelajaran, (3) mengembangkan kurikulum, (4) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, (5) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dua arah, dimana menciptakan pembelajaran dengan suasana yang aktif, menyenangkan dan juga menarik, (6) penggunaan teknologi ketika melaksanakan pembelajaran, (7) pelaksanaan evaluasi pembelajaran, (8) pengembangan peserta didik untuk mengekspresikan potensi potensi yang dimiliki siswa.

Motivasi Belajar menurut Rianto, 2005 dalam (Laka et al., 2020) suatu hal yang membuat seseorang atau kelompok untuk menjalankan atau tidak menjalankan sesuatu. Didapat kesimpulan bahwa motivasi dapat berasal dari dalam diri seseorang atau dari luar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku dengan ada atau tidaknya indikator pendukung. Tidak adanya motivasi belajar akan berpengaruh kepada kegiatan pembelajaran dan hasil belajar dari individu tersebut. Untuk mendekati siswa dengan motivasi belajar rendah atau apatis dalam pembelajaran diperlukan usaha guru yang terus menerus memberikan sosialisasi pada siswa mengenai prestasi sekolah menurut Murduck, (1999) dalam (Marisa, 2019).

Data diatas juga relevan dengan kenyataan yang telah didapatkan yaitu data rata rata hasil motivasi belajar siswa di SMPN 9 Bandung kelas IX tergolong rendah pada saat dilaksanakan pra siklus yaitu sebesar 37,33% dari skor maksimal 100%.

Dilihat dari 10 aspek sebagai kriteria aktifitas siswa yang terjadi saat pembelajaran IPS di kelas.

Hasil dari pengamatan dan tanya jawab terhadap siswa menyatakan pembelajaran IPS bagi kebanyakan siswa masih dianggap membosankan, karena IPS salah satu mata pelajaran dengan metode menghafal yang banyak, selain itu buku cetak pun kebanyakan berisi dengan tulisan, sehingga jika tidak ada variasi dalam mengajar membuat para siswa mudah merasa bosan, jenuh dan tidak fokus selama pembelajaran. Pembelajaran IPS akan lebih menyenangkan ketika guru atau pengajar menggunakan media pembelajaran yang dapat dilaksanakan di sekolah, agar tidak hanya menggunakan metode ceramah saja yang akan membuat siswa mengantuk saat jam pembelajaran.

Dilihat dari sudut pandang siswa, hasil wawancara tidak langsung dengan siswa setelah observasi mengatakan bahwa cara mengajar yang digunakan masih dengan metode ceramah, dalam pembelajaran IPS juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang berakibat pada motivasi belajar siswa yang rendah karena gaya belajar guru yang monoton. Hal ini menjadi evaluasi agar guru dapat berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas supaya meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Media *asesment quizizz* merupakan satu dari sekian banyak media tes untuk menilai dan melakukan evaluasi pembelajaran yang dilakukan salah satunya untuk menjadikan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan juga menarik. Dengan menggunakan *quizizz* dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan juga psikomotorik dalam lingkup pembelajaran (Kurniawan, 2022), dalam berbagai macam penelitian memperlihatkan bahwa *quizizz* dapat memberikan kemanfaatan yang beragam juga bisa meningkatkan kompetensi juga menumbuhkan jiwa saing siswa, lalu menimbulkan motivasi belajar siswa, dengan fitur penilaian *quizizz* yang mana ketika benar dalam menjawab soal maka peserta didik akan mendapatkan point sesuai kecepatan dan kebenaran menjawab lalu akan menentukan ranking peserta didik.

Hasil belajar juga hal yang penting dimana dalam proses mendapatkan hasil belajar dibutuhkan evaluasi dengan beragam cara, dan salah satunya tes menggunakan *quizizz*, yang akan membantu guru mendapatkan hasil belajar siswa

dengan cepat tanpa harus memeriksa soal pilihan ganda, bisa dikatakan motivasi belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. *Quizizz* merupakan media *assessment* yang dapat membantu guru ketika pengambilan nilai tes, karena *quizizz* dapat memberikan nilai yang akurat dan *realtime*, mengurutkan nilai dari tertinggi sampai terendah, selain itu *quizizz* juga merupakan media audio visual yang menarik bagi siswa dengan adanya suara, *memes*, dan tampilan point yang membangkitkan motivasi belajar siswa karena peringkat dan point yang didapatkan dapat terlihat teman lainnya.

SMPN 9 Bandung menetapkan bahwa penilaian diambil dari 70% nilai harian dan 30% dari penilaian akhir sekolah (PAS). Pada *realita* nya masih banyak siswa yang belum memenuhi standar nilai tersebut namun dengan adanya peraturan pemerintah surat edaran atau “SE Nomor 1 tahun 2021 tentang peniadaan Ujian Nasional dan Ujian Kesetaraan serta Pelaksanaan Ujian Sekolah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19)”, dengan ketentuan ujian akhir sekolah tidak lagi mengukur ketuntasan capaian kurikulum secara menyeluruh, dapat siswa lakukan dalam bentuk portofolio, penugasan dari guru, pelaksanaan tes secara luring ataupun daring selain itu kehadiran siswa minimal 75%. Jumlah kehadiran menjadi pertimbangan kenaikan kelas dengan begitu banyak siswa yang hanya hadir untuk memenuhi buku kehadiran siswa bukan dengan bersungguh mengikuti pembelajaran.

Dari pernyataan diatas sesuai dengan keadaan yang terjadi pada kelas yang akan diteliti yaitu kelas IX- I SMPN 9 Bandung, dengan rerata dari motivasi belajar siswa saat awal observasi saat pra siklus sebesar 37,33% juga mendapatkan rata rata hasil belajar sebesar 62,46. Motivasi belajar saat pra siklus masuk kedalam kategori rendah selain itu rerata hasil belajar siswa juga termasuk kedalam kategori belum tuntas dengan KKM dari sekolah sebesar 82. Keringanan yang diberikan guru mata pelajaran IPS di sekolah tersebut memberikan kriteria jika siswa mendapatkan nilai 75 sudah termasuk tuntas tapi masih dibawah KKM, tidak diwajibkan mengikuti remedial. Dari data tersebut saja rerata dari hasil belajar siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diberikan guru.

Penelitian terdahulu dari Elsa Nur Safitri Komariah dengan meneliti *quizizz* dan hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan, seperti pada permasalahan

yang dihadapi oleh peneliti mengenai rendahnya motivasi belajar siswa sehingga mencoba untuk melihat hasil dari penggunaan *quizizz* terhadap motivasi bel

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas, membuat peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa dalam mata pelajaran IPS di SMPN 9 Bandung. Dimana dengan penggunaan aplikasi *quizizz*, peneliti ingin mengetahui bagaimana penggunaan media *quizizz* bisa meningkatkan motivasi belajar, meningkatnya motivasi belajar siswa yang dilihat ketika selesai diadakannya evaluasi belajar menggunakan *quizizz* dan dibandingkan dengan evaluasi belajar yang dilakukan tidak menggunakan aplikasi *quizizz*. Permasalahan tersebut membuat peneliti memilih judul **“PENGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASESSMENT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS KELAS IX DI SMPN 9 BANDUNG”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Latar belakang masalah yang ditemukan saat observasi maka peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi siswa mengikuti pembelajaran IPS.
2. Kurangnya motivasi guru untuk membuat siswa terlibat aktif dikelas.
3. Pembelajaran IPS pada siswa SMPN 9 Bandung kelas IX masih dengan metode ceramah.
4. Minimnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran IPS.
5. Nilai pembelajaran IPS masih tergolong rendah karena kurangnya motivasi belajar siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran menggunakan media *asesment quizizz* bisa meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Bandung?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *asesment quizizz* pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Bandung?

3. Bagaimana hasil penggunaan media *asesment quizizz* sebagai motivasi belajar IPS di SMPN 9 Bandung?
4. Bagaimana kendala penggunaan media *asesment quizizz* dalam pembelajaran?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang dilaksanakan adalah mendapatkan data empirik mengenai penggunaan media *asesment quizizz* sebagai motivasi belajar IPS kelas IX di SMPN 9 Bandung. Tujuan yang ingin dicapai dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Menguji manfaat dari penggunaan media *asesment quizizz* sebagai motivasi belajar IPS di SMPN 9 Bandung.
2. Mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan penggunaan media *asesment quizizz* pada mata pelajaran IPS di SMPN 9 Bandung.
3. Mengetahui hasil penerapan media *asesment quizizz* terhadap motivasi belajar IPS siswa kelas IX di SMPN 9 Bandung.
4. Mengetahui kendala dalam penggunaan media *asesment quizizz* dalam pembelajaran.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian bermanfaat secara teoritis dan praktis, sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teori diharapkan bisa memberi manfaat yaitu, pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan media *asesment quizizz* sebagai motivasi belajar IPS kelas IX di SMPN 9 Bandung.

##### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian bermanfaat bagi,

###### a. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Diharapkan dapat memberi manfaat untuk guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah apalagi pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media belajar yang menarik.

###### b. Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah supaya dapat membenahi kualitas pendidikan yang sudah ada juga memberikan ide atau inovasi baru dalam melakukan pembelajaran, dan memberikan gambaran dan hasil kepada sekolah bagaimana cara agar motivasi belajar siswa meningkat salah satunya dengan menggunakan media belajar.

#### c. Peneliti

Diharapkan dapat memperluas wawasan dan pengalaman peneliti dalam melakukan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *asesment quizizz* sebagai motivasi siswa dan juga bisa mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang ada, selain itu manfaat bagi penulis adalah menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan dan sebagai salah satu tugas dalam menyelesaikan jenjang perkuliahan.

### F. Struktur Organisasi Penulisan

Bab 1 Pendahuluan, ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 Kajian Pustaka, berisi mengenai kajian kajian dan tinjauan Pustaka mengenai konsep konsep penelitian penggunaan media *asesment quizizz* sebagai motivasi belajar IPS dari berbagai sumber bacaan sebagai dasar dari penelitian

Bab 3 Metode Penelitian, berisi tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yang akan dijalankan, sumber penelitian serta teknik pengumpulan data, instrument yang digunakan dan teknik analisis datanya.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan, berisi mengenai uraian atau hasil temuan penelitian yang dilakukan dan juga berisi pembahasan dari rumusan masalah, uraian pembahasan yang dipaparkan menggunakan teknik analisis dari yang sudah dijelaskan pada bab 3.

Bab 5 Simpulan dan Saran, berisi mengenai hasil kesimpulan dari penelitian yang telah dibuat dan juga saran saran untuk penelitian selanjutnya maupun saran untuk pihak yang terkait pada penelitian yang dibuat.