

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai andil besar dalam membentuk karakter peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah, sehingga PKn memiliki tanggungjawab yang besar dalam mencapai tujuan pendidikan nasional. “PKn merupakan pembelajaran yang bersifat multidimensional yaitu pendidikan nilai, pendidikan moral, dan pendidikan norma disamping pendidikan karakter, konstitusi, politik dan hukum”. (Rahmat, dkk, 2009, hlm. 9). Pada dasarnya peran dalam pembentukan karakter bangsa tidak hanya tertuju pada mata pelajaran PKn saja, namun mata pelajaran yang lain pun mempunyai tugas yang sama, namun Pkn mempunyai beban moral yang paling besar karena Pkn merupakan pendidikan moral bangsa yang di dalamnya mengajarkan akan nilai-nilai moral, pola pikir, sikap serta perilaku rukun, damai, serta toleransi yang akan menjadi antitesis terhadap segala bentuk pertikaian dan membentuk manusia yang beradab (Widiatmaka, Pipit, 2016, hlm. 190). “Tujuan PKn sendiri tidak hanya untuk membentuk atau membangun warga negara yang baik (*to be a good citizen*) semata melainkan warga negara yang cerdas (*smart citizen*) dalam menghadapi lingkungan kehidupannya”. (Azis, Abdul & Sapriya, 2011, hlm. 330).

Hal yang sangat disayangkan bahwa PKn yang merupakan mata pelajaran penting didalam pembentukan karakter pada peserta didik menjadi mata pelajaran yang tidak disenangi oleh peserta didik. Dari observasi yang dilakukan di SMA Puragabaya Bandung pada kegiatan Magang, dapat terlihat bahwa kurangnya motivasi belajar peserta didik menjadi penyebab utama kurang bersemangatnya peserta didik didalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari respon peserta didik yang kurang pada proses pembelajaran, kurangnya semangat selama mengikuti pelajaran dan kurangnya perhatian yang diberikan peserta didik saat guru sedang menerangkan.

Pada dasarnya guru menginginkan kelas yang penuh dengan peserta didik yang mempunyai motivasi intrinsik. Tapi kenyataannya seringkali tidak demikian. Karena itu guru harus menghadapi tantangan untuk membangkitkan motivasi peserta didik, membangkitkan minatnya, menarik dan mempertahankan perhatiannya, mengusahakan agar peserta didik mau mempelajari materi-materi yang diharapkan untuk dipelajarinya (Slameto, 2010, hlm. 173).

“Motivasi merupakan keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu”. (Syah, Muhibbin, 2017, hlm. 153). “Dalam pengertian ini motivasi dapat diartikan sebagai pemasok daya (*energizer*) untuk bertindak laku secara terarah”. (Syah, Muhibbin, 2017, hlm. 153). Pada perkembangannya, motivasi dibagi menjadi dalam dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. “Motivasi intrinsik sendiri merupakan hal dan keadaan yang berasal dari dalam peserta didik itu sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, contohnya seperti perasaan menyenangkan materi pelajaran. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah hal dan keadaan yang datang dari luar individu peserta didik yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, contohnya seperti pujian dan hadiah, peraturan, orangtua, guru dan lain sebagainya” (Syah, Muhibbin, 2017, hlm. 153).

“Pentingnya motivasi bagi peserta didik dalam belajar. Maka guru diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didiknya. Dalam usaha ini banyaklah cara yang dapat dilakukan untuk dapat menciptakan kondisi-kondisi tertentu untuk dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran”. (Slameto. 2010, hlm. 174). “Misalnya dengan memberikan pujian dan hadiah, penggunaan metode ataupun media pembelajaran yang menyenangkan, serta hal lainnya yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran”. (Syah, Muhibbin, 2017, hlm. 153).

Media yang menarik dapat menjadi salah satu cara guru untuk menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik. Media yang menarik dan praktis dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai cara menumbuhkan motivasi ekstrinsik peserta didik sehingga semangat untuk belajarnya akan

semakin tinggi. Media pembelajaran sendiri adalah komponen yang sangat penting dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran (Daryanto, 2010, hlm 7).

“Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif”. (Sukiman, 2012, hlm. 29).

Media pembelajaran adalah komponen penting yang digunakan pada proses pembelajaran karena dengan penggunaan media pembelajaran akan mempermudah terjalannya interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah sebagai alat untuk dapat menumbuhkan gairah belajar peserta didik, serta menciptakan interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar (Daryanto, 2010, hlm. 5). Dengan begitu, media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat kualitas pembelajaran menjadi meningkat serta dapat membuat peserta didik merasa tidak jenuh selama belajar.

Pada saat ini media pembelajaran mulai berubah menuju pada media pembelajaran yang lebih modern. Hal tersebut dikarenakan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempermudah manusia dalam melakukan segala sesuatu. Kini teknologi telah menjadi sebuah kebutuhan bagi manusia, kebutuhan yang sulit untuk ditinggalkan dan menjadi candu bagi manusia. Salah satu dampak yang nyata dengan adanya kemajuan ini dapat dilihat dalam dunia pendidikan pada saat ini. Adanya pergeseran, bahkan perubahan yang bersifat mendasar pada pandangan, arah serta tujuan

manusia pada saat ini, menuntut dunia pendidikan harus ikut terlibat pula dalam perubahan tersebut.

Senada dengan itu, riset yang dilakukan oleh *Combride International* melalui *Global Education Cencus* menemukan bahwa pelajar Indonesia merupakan pengguna teknologi tertinggi di dunia. Mereka memanfaatkan internet, dawai, serta teknologi-teknologi lainnya sebagai alat untuk membantu mereka dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Lebih dari 2/3 pelajar Indonesia atau 67% menggunakan ponsel pintar di kelas, dan 81% menggunakan ponsel pintar untuk membantu mereka dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Namun faktanya, “guru masih sedikit yang menggunakan media internet sebagai media pembelajaran”. (Daryanto, 2010, hlm 170). Di Indonesia sendiri, dalam Rapat Koordinasi Nasional (Rakornas) TIK 2019 menyebutkan bahwa kurang lebih 3 juta guru yang ada di Indonesia, hanya 40% guru yang sudah fasih dengan teknologi, sedangkan 60% guru masih belum mampu untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi. “Belum terealisasinya pembelajaran berbasis teknologi disebabkan kurang pemahamnya guru dalam pengoperasian komputer, sehingga akan timbul rasa minder dalam diri guru untuk mengajak peserta didiknya belajar dengan menggunakan internet, padahal mau tidak mau kita tidak mungkin terhindar dari teknologi komunikasi dan informasi”. (Daryanto, 2010, hlm 170).

Menurut Daryanto (Daryanto, 2010, hlm 169) “perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka kemungkinan yang luas untuk dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan pesatnya teknologi komunikasi dan informasi yang sudah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Indonesia”. Salah satu pengembangan IT dalam dunia pendidikan adalah mulai diterapkannya media pembelajaran yang berbasis internet sebagai pengganti dari media pembelajaran yang bersifat konvensional.

Sejalan dengan zaman yang berkembang, saling bertukarnya informasi dapat menjadi lebih cepat dan juga instan, namun lembaga yang masih

terpaku pada sistem tradisional ini mengajar dengan sangat lambat dan tidak sesuai dengan perkembangan IT. “Sisten konvensional ini seharusnya sudah ditinggalkan sejak ditemukannya media komunikasi multimedia” (Daryanto, 2010, hlm. 174). Dengan adanya internet yang terhubung setiap saat, peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan program-program pendidikan berbasis internet kapan saja dan dimana saja, sehingga kendala ruang dan waktu yang menjadi permasalahan untuk mencari sumber belajar dapat teratasi. Besarnya dampak dari adanya kemajuan IT memberikan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan agar dapat mengembangkan kreatifitas serta inovasi yang dapat memberikan kebaikan pada dunia pendidikan itu sendiri.

Pergeseran media pembelajaran konvensional menuju pada media pembelajaran yang lebih modern menjadi suatu keharusan yang dilakukan oleh dunia pendidikan untuk dapat menyesuaikan diri dengan adanya perkembangan IPTEK. Media pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan contoh dari pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana bagi guru dan peserta didik dalam mempermudah proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. “*E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran”. (Daryanto, 2010, hlm. 168). Adanya media pembelajaran yang berbasis *e-learning* yang telah terprogram ini memudahkan guru untuk dapat berinteraksi dengan peserta didik berkenaan dengan materi pembelajaran, penugasan maupun hal-hal lainnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Salah satu dari jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah “*Quizizz*”.

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembuat kuis yang dapat diunduh melalui *playstore* ataupun *appstore* secara gratis. *Quizizz* disajikan dalam bentuk sebuah *game* atau permainan yang menyenangkan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru pada proses pembelajaran. *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang digunakan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang merangsang gairah peserta didik untuk belajar karena *Quizizz* dirancang

dalam sebuah konsep “permainan kuis” yang mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi secara sehat dalam mendapatkan hasil terbaik sebagai juara pertama dalam permainan ini sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya. “Pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal” (Dewi, Cahya Kurnia, 2018, hlm. 43).

Dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis *e-learning*, diharapkan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat terhadap mata pelajaran PKn. *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran, serta penerapan sistem “belajar sambil bermain” melalui aplikasi *Quizizz*, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk dapat mempelajari mata pelajaran PKn. Selain itu, adanya aplikasi ini diharapkan akan mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran PKn sehingga motivasi belajarnya akan bertambah.

Berdasarkan pada latar belakang yang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian untuk mengetahui “***Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn***”.

B. Identifikasi Masalah

PKn adalah mata pelajaran yang sangat penting untuk kehidupan peserta didik, dikarenakan PKn mempunyai peranan yang besar dalam pembentukan karakter peserta didik. “PKn sebagai pembelajaran yang multidimensional meliputi pendidikan nilai, moral dan norma disamping pendidikan karakter, konstitusi, politik dan hukum”. (Rahmat, dkk, 2009, hlm 9). PKn memiliki tanggungjawab yang lebih besar dalam membentuk karakter peserta didik agar dapat menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tujuan umum PKn itu sendiri.

Namun pada kenyataannya sangat disayangkan mata pelajaran PKn yang mempunyai peranan dalam membentuk karakter peserta didik kurang diminati oleh peserta didik itu sendiri, hal tersebut terlihat dari obeservasi

yang dilakukan pada saat kegiatan Magang I, II dan III di SMA Puragabaya Bandung yang dimana peserta didik kurang bersemangat ketika mereka mengikuti pembelajaran PKn. Motivasi belajar yang rendah menjadi salah satu penyebab kurang bersemangatnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran PKn. Hal tersebut dapat dilihat dari kurangnya perhatian peserta didik selama dalam proses pembelajaran. Selain itu pembawaan guru yang monoton dalam penyampaian materi pelajaran menjadikan peserta didik menjadi jenuh dan kurang bersemangat untuk dapat mengikuti pembelajaran PKn. Dengan rendahnya motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik tentu akan menghambat tercapainya sebuah tujuan yang akan diharapkan serta berdampak pula pada hasil belajar yang kurang memuaskan.

Cara yang bisa diupayakan guru untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah melalui penggunaan media yang menarik serta akan membantu peserta didik untuk memahami setiap materi pelajaran yang diajarkan. Ristwati (2017) “mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran”. Adapun penelitian yang sama dilakukan oleh Windi (2014) tentang pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi peserta didik menyebutkan bahwa “penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap perkembangan motivasi belajar peserta didik sehingga semangat belajar peserta didik akan semakin tinggi dengan penggunaan media dalam pembelajaran”.

Saat ini perkembangan IPTEK mulai mempengaruhi pada setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Sudah menjadi keharusan bahwa dunia pendidikan harus turut ikut serta dalam perubahan yang terjadi dalam segala tatanan kehidupan yang mulai menuju pada penggunaan teknologi dalam semua bidang. Dalam hal pendidikan, teknologi sudah menjadi salah satu alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah guna memudahkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri, praktis dan efisien. Namun pada kenyataan yang terjadi dilapangan, masih terdapat banyak kendala yang menghambat terealisasinya pembelajaran berbasis teknologi ini. Pemahaman guru terhadap teknologi menjadi salah

satu penyebab belum terealisasinya penerapan pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia. Dalam Rapat Koordinasi Nasional (Rakornas) TIK 2019 menyebutkan bahwa kurang lebih dari 3 juta guru yang ada di Indonesia, hanya 40% guru yang sudah fasih dengan teknologi sedangkan 60% guru masih belum mampu untuk mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu terbatasnya sarana prasana yang tersedia di sekolah menjadi kendala lain yang menghambat terealisasinya penerapan pembelajaran berbasis teknologi ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pembelajaran PKn yang diterapkan di SMAN 1 Majalaya selama ini ?
2. Bagaimana penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran PKn untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik ?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn?
4. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media *Quizizz* dan yang tidak menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran PKn ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui :

1. Pembelajaran PKn yang diterapkan di SMAN 1 Majalaya.
2. Penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran PKn untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. Pengaruh media *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn.

4. Perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan media *Quizizz* dan yang tidak menggunakan media *Quizizz* dalam pembelajaran PKn.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantaranya adalah :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi kegunaan untuk menambah pengetahuan khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dan disiplin ilmu yang dminati peneliti yaitu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

2. Kegunaan Praktis

- a. Guru

Memberikan masukan kepada guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- b. Peserta Didik

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam media pembelajaran yang lebih praktis dan menyenangkan serta memudahkan peserta didik dalam hal interaksi pembelajaran.

- c. Sekolah

Sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Majalaya Kab. Bandung, khususnya optimalisasi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

F. Definisi Operasional

Karena adanya keterbatasan dari peneliti, maka dari itu masalah yang akan diteliti dan dibahas dibatasi, sesuai definisi dibawah ini :

1. “Pengaruh adalah suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk sesuatu keadaan kearah yang lebih baik”. (Aliyyah, Himmatul. 2018, hlm 17)
2. “Media Pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar serta sarana dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik”. (Sukiman, 2012, hlm 29)
3. “*Quizizz* merupakan aplikasi *game* digital berbasis *online* yang digunakan dalam pembelajaran untuk dapat berlatih bersama melalui komputer, tablet dan *smartphone*”. (Sou Yan, 2018, hlm 208)
4. “Motivasi Belajar adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam individu maupun luar individu untuk melakukan tindakan belajar”. (Syah, Muhibbin. 2017, hlm 153)
5. “Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebuah cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa demi menjadi seorang warga negara yang memiliki kecakapan dan pengetahuan serta nilai-nilai yang guna berpartisipasi aktif di dalam masyarakat”. (Samsuri, hlm 28, 2011)

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi dalam penelitian ini meliputi 5 bab, yaitu

- **BAB I Pendahuluan**
 - A. Latar Belakang
 - B. Identifikasi Masalah
 - C. Rumusan Masalah
 - D. Tujuan Penelitian
 - E. Manfaat Penelitian
 - F. Definisi Operasional
 - G. Sistematika Skripsi
- **BAB II Kajian Teori**

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

- a. Pengertian Media Pembelajaran
- b. Fungsi Media Pembelajaran
- c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran
- d. Media Pembelajaran *E-Learning*

2. *Quizizz*

- a. Pengertian *Quizizz*
- b. Langkah-Langkah Penggunaan *Quizizz*
- c. Implementasi Pembelajaran *Quizizz*

3. Motivasi Belajar

- a. Pengertian Motivasi
- b. Pengertian Belajar
- c. Pengertian Motivasi Belajar
- d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar

4. Pembelajaran PKn Dengan Media *Quizizz*

- a. Pengertian Pembelajaran
- b. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
- c. Media *Quizizz* dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

B. Kerangka Pemikiran

C. Hipotesis dan Asumsi

D. Penelitian Terdahulu

• **BAB III Metode Penelitian**

A. Metode Penelitian

B. Desain Penelitian

C. Subjek dan Objek Penelitian

D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

E. Teknik Analisis Data

F. Prosedur Penelitian

• **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

A. Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

B. Deskripsi Umum Pembelajaran Pkn di SMA Negeri 1 Majalaya

C. Deskripsi Hasil Penelitian

- **BAB V Kesimpulan dan Saran**

A. Kesimpulan

B. Saran

- **DAFTAR PUSTAKA**

- **LAMPIRAN**