

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman sekarang semakin hari semakin canggih, keberadaan teknologi yang semakin pesat ini sangat dirasakan manfaatnya oleh manusia dalam berbagai aspek salah satunya aspek pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sisdiknas sebagai berikut:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Banyak kegiatan yang dimudahkan dengan adanya teknologi, hal ini pun berlaku dalam dunia pendidikan yang dimana dengan adanya teknologi ini mempermudah kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didiknya. Dampak positif dari adanya teknologi ini yaitu dapat mempermudah guru maupun peserta didik dalam mengakses informasi dari berbagai sumber dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran supaya pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan dan inovatif.

Pada awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan adanya kemunculan virus baru yaitu *CoronaVirus Disease* (COVID-19). Virus ini menular dengan mudahnya melalui pernafasan. Semenjak kemunculan virus ini, sudah banyak Negara yang mengkonfirmasi bahwa masyarakatnya sudah banyak yang terinfeksi virus ini. COVID-19 sudah banyak sekali menelan korban jiwa karena penderitanya mengidap virus ini sekaligus mengidap penyakit penyerta lainnya. Sampai akhirnya di awal bulan Maret tahun 2020, Indonesia mengkonfirmasi kasus pertama COVID-19. Dengan adanya pemberitahuan ini, pemerintah melakukan segala upaya untuk meminimalisir penyebaran virus ini seperti

contohnya selalu menghimbau masyarakat untuk memakai masker, selalu mencuci tangan dengan sabun dan melakukan *physical distancing*. Namun sayangnya upaya tersebut belum bisa secara maksimal untuk meminimalisir penyebaran virus ini sehingga memaksa pemerintah untuk melakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di berbagai wilayah. Dengan ditetapkannya peraturan tersebut untuk beberapa waktu kedepan, mengharuskan kepada semua perusahaan atau pabrik-pabrik untuk mempekerjakan karyawannya dari rumah. Sama halnya dengan guru dan peserta didik, mereka terpaksa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara daring dari rumah masing-masing sesuai dengan anjuran pemerintah yang berdasarkan pada Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *CoronaVirus Disease* (COVID-19), sehingga dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring ini, memaksa tenaga pendidik khususnya untuk lebih memaksimalkan lagi dalam pemanfaatan teknologi yang ada supaya pembelajaran tetap bisa berlangsung meskipun hanya dilakukan dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran daring perlu didukung dengan kecakapan siswa dalam menggunakan teknologi dan motivasi untuk tetap melaksanakan pembelajaran dengan baik. Dalam proses pembelajaran motivasi belajar peserta didik itu penting sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi belajar.

Menurut Sitorus (2020, hlm. 56) menyatakan bahwa motivasi merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi tingkah laku manusia, selain itu motivasi sering disebut sebagai pendorong dan keinginan yang dapat membuat seseorang merasa bersemangat. Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

Motivasi belajar itu penting dalam kegiatan belajar mengajar karena motivasi dapat mendorong semangat belajar peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak kepada prestasi belajar peserta didik. Prestasi belajar menurut Rosyid, dkk (2019, hlm. 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang

diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai dengan perubahan yang dicapai peserta didik.

Menurut Slameto dalam Ariani (2014, hlm. 2) bahwa secara garis besar prestasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi disiplin belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik), kondisi psikologis (kecerdasan, minat, bakat dan motivasi). Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang meliputi faktor lingkungan, alat instrumen (kurikulum, metode, media pembelajaran, sarana fasilitas sekolah serta peran guru).

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti melaksanakan observasi awal menggunakan penyebaran angket ke kelas XI IPS dan wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Bandung:

Tabel 1. 1
Hasil Perhitungan Angket Observasi Awal Peserta Didik Kelas XI IPS

Rentang Nilai Motivasi Belajar	Kelas XI IPS	Presentase (%)
>71	20	35,7 %
<71	36	64,3%
Total	56	100%

Sumber: Hasil Pengolahan *IBM Statistics SPSS Version 25.0*

Berdasarkan dari hasil perhitungan angket observasi awal di atas, dapat diketahui bahwa persentase motivasi belajar peserta didik diatas 71 sebesar 35,7% atau sebanyak 20 peserta didik dari jumlah keseluruhan sebanyak 56 peserta didik dan untuk motivasi belajar peserta didik dibawah 71 sebesar 64,3% atau sebanyak 36 peserta didik dari total keseluruhan peserta didik sebanyak 56. Dari perhitungan itu maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS SMAN 9 Bandung masih rendah, hal ini terlihat dari pernyataan angket yang disebar bahwa masih banyak peserta didik yang hanya mengharapkan materi yang diberikan oleh guru saja tanpa mencari tahu atau mempelajari dahulu terkait materi yang akan dipelajari dan juga masih banyak peserta didik yang tidak mengerjakan tugas tepat pada waktunya. Berdasarkan hasil perhitungan angket motivasi belajar rendah maka

akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil ulangan harian mata pelajaran ekonomi yang dipaparkan di bawah ini:

Tabel 1. 2
Hasil Ulangan Harian Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9
Bandung Tahun Ajaran 2020/2021

Nilai	Kelas			Frekuensi (Orang)	KKM
	XI IPS 2	XI IPS 3	XI IPS 4		
93-100	0	0	0	0	75
84-92	3	3	2	8	
75-83	15	12	9	36	
<75	13	16	19	48	
JUMLAH	31	31	30	92	

Sumber: Data sekolah (data diolah)

Berdasarkan dari tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar peserta didik masih belum optimal hal ini dapat dilihat masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Masih belum ditemukan peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik sedangkan untuk peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori baik hanya sebesar 8,69% dari total jumlah peserta didik sebanyak 92 orang. Peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori cukup sebesar 39,13% atau sama dengan sebanyak 36 peserta didik dan yang terakhir peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah 75 dan termasuk kedalam kategori kurang yaitu sebesar 52,17%.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 April 2021 dengan salah satu guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 9 Bandung bahwa masih banyak siswa yang kurang termotivasi dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring, hal ini terlihat dari banyak perilaku peserta didik yang tidak mengerjakan tugas, kurangnya pemahaman peserta didik terkait dengan materi pembelajaran, segan untuk bertanya ketika menghadapi kesulitan terkait materi yang diberikan, masih banyaknya tugas yang tidak dikumpulkan, sering terlambat mengumpulkan tugas dan kurang terciptanya kegiatan pembelajaran secara aktif sehingga peserta didik kurang

termotivasi dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar akan berdampak terhadap prestasi belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas dan mengacu pada kondisi seperti ini, maka salah satu hal yang dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media yang menarik yang bisa digunakan juga sebagai penilaian terhadap peserta didik. Menurut Hamalik dalam Alannasir (2016, hlm. 88) bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi peserta didik dan merangsang kegiatan belajar, serta mempengaruhi psikologis peserta didik. Penggunaan media yang menarik pada saat pembelajaran daring maupun luring sangat penting dalam pelaksanaannya karena dengan penggunaan media dapat memicu kepada semangat peserta didik, selain itu juga dengan penggunaan media yang tepat maka pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam hal ini pun pendidik harus dapat menciptakan suasana baru yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif. Seperti misalnya guru melakukan terobosan baru dalam penilaian baik penilaian harian, penilaian tengah semester maupun penilaian akhir semester contohnya guru dapat memanfaatkan media baik media elektronik untuk dapat melakukan sebuah penilaian dengan suasana yang berbeda. Seperti dalam Undang–Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidik berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menurut Salirawati (2018, hlm. 77) bahwa suasana baru dalam proses pembelajaran akan mendorong motivasi peserta didik agar belajar lebih giat lagi yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap prestasi belajarnya. Pemilihan dan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar harus disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik. Guru dapat membuat media mereka sendiri seperti LKS atau LKPD, media elektronik, permainan (*games*) atau media apapun yang dapat diakses melalui media elektronik.

Salah satu media yang menarik yang dapat dijadikan sebagai alat penilaian dalam kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi

belajar dan meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah media pembelajaran berbasis aplikasi *quizizz*. *Quizizz* menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. *Quizizz* merupakan suatu platform media pembelajaran berbasis game edukasi, menggunakan *quizizz* membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi *quizizz* terdapat banyak fitur yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik terutama dalam menguji pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dalam prosesnya penggunaan *quizizz* dapat digunakan sebagai latihan awal dan akhir pembelajaran. Melalui *quizizz* juga, guru dapat memantau hasil pengisian soal peserta didik dan juga menggunakan media pembelajaran ini guru dapat mengatur waktu yang diberikan untuk peserta didik sehingga sekaligus dapat digunakan sebagai latihan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. Dalam penggunaan *quizizz* pun sangat mudah diakses melalui laptop atau komputer dan gawai. Peserta didik pengguna aplikasi *quizizz* ini cenderung memberikan perubahan dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang biasa saja.

Berdasarkan dari uraian di atas, bahwa pembahasan tentang aplikasi *quizizz* terhadap motivasi dan prestasi belajar penting untuk dibahas dan diteliti hasil penelitiannya agar dapat digunakan sebagai tolak ukur bagi pendidik maupun penulis untuk kedepannya. Berdasarkan hal itu maka penulis mengambil judul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *QUIZIZZ* TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR”** (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 9 Bandung).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis mengidentifikasi penelitian yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Adanya wabah *CoronaVirus Disease* menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring.

2. Motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 9 Bandung pada mata pelajaran ekonomi belum optimal.
3. Prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 9 Bandung pada mata pelajaran ekonomi cenderung menurun.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana deskripsi umum media pembelajaran *quizizz*, motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik di kelas XI IPS SMAN 9 Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 9 Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS di SMAN 9 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui deskripsi umum aplikasi *quizizz*, motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMAN 9 Bandung pada saat penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz*.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI di SMAN 9 Bandung pada saat penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz*.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *quizizz* terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI di SMAN 9 Bandung pada saat penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz*.

E. Manfaat Penelitian

Secara umum manfaat dari penelitian adalah untuk menjawab masalah yang diangkat dan juga selain itu untuk menguji suatu teori dalam penelitian. Dalam buku panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm. 39) terdapat empat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyumbang pikiran dan pandangan dalam penggunaan media pembelajaran jarak jauh pada kelas XI SMAN 9 Bandung mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan arahan terkait kebijakan pengembangan media pembelajaran.

3. Manfaat praktis

- a. Bagi Guru, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk guru untuk dapat terus mengembangkan kreativitas baik dalam membuat media pembelajaran atau menggunakan media pembelajaran yang ada.

- b. Bagi Sekolah, manfaat penelitian yang diharapkan agar sekolah dapat mempertimbangkan media atau aplikasi pembelajaran jarak jauh yang dinilai akan lebih efektif dalam penggunaannya untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik.

- c. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau referensi yang dapat digunakan pada penelitian selanjutnya.

4. Manfaat dari segi isu dan aksi sosial

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, sarana untuk memberikan pengalaman bagi guru dan peserta didik tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar dan untuk manfaat sosial lainnya diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik.

F. Definisi Operasional

1. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz menurut Suhartatik (2020, hlm. 6) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan

untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Menurut artikel yang diunggah oleh <https://quizizz.zendesk.com> mengatakan bahwa *quizizz* itu adalah alat belajar mandiri yang dapat digunakan oleh guru dan siswa mulai dari TK sampai dengan Perguruan Tinggi.

2. Motivasi Belajar

Menurut Monika dan Adman dalam Andriani & Rasto (2019, hlm. 81) motivasi belajar adalah daya pendorong dari dalam diri maupun juga dari luar untuk melakukan aktivitas belajar dan menumbuhkan semangat dalam belajar.

3. Prestasi Belajar

Rosyid, dkk (2019, hlm 9) bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran dan dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol, maupun kalimat yang disertai dengan perubahan yang dicapai peserta didik.

Berdasarkan definisi operasional yang telah dijelaskan di atas bahwa pada penelitian ini peneliti menjelaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara daring. Pada penelitian ini membahas tentang media pembelajaran *quizizz* yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik yang akan berdampak juga kepada prestasi peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

1. BAB I Pendahuluan

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah (2021, hlm. 37) bahwa pendahuluan dibuat untuk mengantarkan pembaca kedalam pembahasan masalah. Suatu masalah timbul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang sebenarnya. Dengan memahami permasalahan yang terdapat dalam pendahuluan maka pembaca akan mendapatkan gambaran dari masalah yang akan dibahas dalam penelitian.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah (2021, hlm. 39-40) kajian teori berisikan tentang deskripsi secara teoritis yang berkaitan dengan

judul penelitian. Dalam kajian teori tidak hanya berisikan teori yang ada tetapi juga menjelaskan kerlibatan variable-variabel penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah (2021, hlm. 41) dalam metode penelitian, peneliti menjelaskan secara detail dan terperinci cara dan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab permasalahan.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah (2021, hlm. 45) dalam tahap ini peneliti menjelaskan temuan penelitiannya berdasarkan dari data dan hasil yang diperoleh di lapangan dan juga menjelaskan secara detail tentang jawaban dari permasalahan yang telah dirumuskan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Menurut buku Panduan Penulisan Karya Ilmiah (2021, hlm. 47) simpulan merupakan penjabaran yang menjelaskan tentang penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.