

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

1,7 miliar siswa diharuskan untuk mengikuti program pendidikan jarak jauh akibat penutupan sekolah selama wabah COVID-19. Penerapan pembelajaran secara daring dengan pendampingan orang tua tentunya memiliki dampak terhadap psikologis orang tua dan siswa, dimana orang tua siswa mengalami kesulitan untuk mendampingi anak-anak belajar dikarenakan orang tua terbiasa aktif bekerja di luar rumah, sehingga menimbulkan kekhawatiran orang tua karena pendidikan anak-anaknya.

Masalah psikis anak pun terganggu sebab anak mudah merasa lelah dan bosan dengan adanya belajar di rumah, dikarenakan mereka sebelumnya terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran secara langsung dengan guru di kelas.

Demikian pula yang disampaikan saat pertemuan Mendikbud bersama Komisi X DPR RI di Gedung DPR RI, Jakarta pada Kamis (18 Maret 2021) mengatakan bahwasanya siswa yang menghadapi kesulitan serta kendala pada saat melakukan pembelajaran daring beresiko mengalami masalah sosial negatif. Permasalahan utama dari pembelajaran daring saat pandemi COVID-19 adalah terjadinya *learning loss* atau kehilangan pembelajaran pada anak. Menurut Rahmat Abdul et al. (2021, hlm. 40) "*Learning loss* adalah hilangnya kesempatan belajar karena kekurangan intensitas interaksi dengan pendidik saat proses pembelajaran yang mengakibatkan penurunan penguasaan kompetensi siswa". Akan tetapi menurut Pemerhati dan Praktisi Pendidikan Indra Charismiadi, *learning loss* tidak sepenuhnya terjadi karena pembelajaran daring, hal ini biasanya terjadi lantaran metode pengajaran yang semula berada di dalam kelas lalu dialihkan seutuhnya menjadi pembelajaran daring. Hal ini berdampak pada semangat serta

antusias siswa yang menurun lantaran siswa merasa jenuh dalam proses belajar, yang menimbulkan turunnya minat belajar siswa.

Minat belajar menurut Nurhasanah Siti & Sobandi A (2016, hlm. 131) didefinisikan sebagai rasa ketertarikan siswa mengenai suatu pembelajaran. Menumbuhkan dan juga melahirkan minat itu entah dengan cara menjelaskan tujuan atau manfaat mempelajari materi, maupun menggunakan model pembelajaran yang mengaitkan konteks kehidupan sehari-hari. Cara ini diupayakan untuk membangkitkan minat siswa agar kegiatan pembelajaran dapat diikuti dengan baik, karena minat termasuk kedalam faktor internal yang dapat memengaruhi nilai akademik siswa.

Akan tetapi, seringkali guru kurang memperhatikan minat belajar siswa ini, sedangkan kesulitan dalam belajar disebabkan karena hilangnya minat yang dirasakan siswa terhadap suatu pelajaran. Tidak adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran maka akan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, siswa akan sulit dalam menerima materi selama pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa akan jenuh saat guru menjelaskan materi pembelajaran serta enggan untuk mengerjakan tugas yang guru berikan. Maka pentingnya untuk meningkatkan minat belajar bagi guru dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Adapun upaya pemerintah untuk menangani *learning loss* yaitu dengan memulai kembali pembelajaran tatap muka yang sudah dilaksanakan pada bulan Juli 2021, hal ini bertujuan untuk mencegah tidak adanya lagi siswa yang tertinggal dalam hal memahami serta menangkap materi pembelajaran.

Selama peneliti melakukan observasi saat mengikuti kegiatan PLP II di MAN 1 Kota Bandung, sekolah tersebut sudah mulai melaksanakan pembelajaran di dalam kelas, akan tetapi belum terlihat peningkatan belajar yang dimana siswa masih merasakan jenuh selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan kembali metode pembelajaran tradisional (konvensional) menjadi salah satu penyebab yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa saat ini, dikarenakan menurut siswa metode ini

terkesan membosankan (monoton) sehingga pengimplementasian metode ini berpengaruh terhadap rendahnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Hal terlihat dari perolehan rata-rata nilai Pekan Penilaian Harian (PPH) mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung yang dilaksanakan pada tanggal 25 sampai 29 Oktober 2021 sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Nilai Rata-Rata PPH Ekonomi Kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung

Kelas	Nilai Rata-Rata PPH Ekonomi
X IPS A	68
X IPS B	47
X IPS C	45
X IPS D	51
X IPS E	55

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung

Siswa dapat menguasai mata pelajaran ekonomi apabila yang diberikan guru bukan hanya intisari dari materi pembelajaran saja, akan tetapi guru juga harus berupaya untuk mewujudkan *learning environment* (lingkungan belajar) yang aktif serta efektif. Maka guru dituntut untuk dapat mewujudkan lingkungan belajar yang mengasyikkan, maka ini tidak boleh luput dari perhatian guru karena pentingnya keterlibatan siswa secara aktif selama proses pembelajaran akan mempengaruhi minat belajar siswa. Apabila siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran, maka terciptalah pembelajaran yang efektif. Cara yang dapat di tempuh guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat digunakan sebagai perantara (penghubung) penyampaian materi antar guru dan siswa. Dengan cara ini, terciptalah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran menurut Jalinus Nizwardi & Ambiyar (2016, hlm. 4) merupakan sarana yang berbentuk perangkat lunak dan perangkat keras yang memiliki peran sebagai perantara antara informasi yang guru

berikan kepada siswa. Selanjutnya, media pembelajaran juga dapat mengembangkan pikiran, perasaan, ketertarikan, serta minat belajar siswa yang membuat kegiatan pembelajaran jauh lebih efektif. Pentingnya media pembelajaran perlu diperhatikan oleh guru, sebab media memiliki peranan terpenting untuk membantu kelancaran serta mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka dari itu media pembelajaran disebut juga sebagai komponen integral selama pembelajaran di sekolah. Selain itu, pengaruh media pembelajaran terhadap siswa dapat membantu meningkatkan minat belajarnya, ketika siswa sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran yang tepat maka hasil belajar pun meningkat.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi membuat siswa perlu belajar secara aktif saat mengikuti pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar, terkhusus dalam perkembangan media pembelajaran, contohnya seperti media komputer atau *smartphone* yang sering dimanfaatkan oleh guru ataupun siswa sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini dapat membuat *transfer of knowledge* antar guru dan juga siswa menjadi lebih efektif. Saat ini berbagai macam cara ditempuh oleh guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang bertujuan untuk menarik siswa agar lebih aktif dengan melalui dorongan multimedia, contohnya seperti menggunakan *platform Quizizz*.

Pengertian *Quizizz* menurut Ahmad Herlina et al. (2018, hlm. 103) merupakan aplikasi yang memungkinkan kita membuat kuis multipemain interaktif, untuk mengaksesnya dengan melalui gawai atau komputer yang terakses dengan internet. *Quizizz* dapat membantu siswa maupun guru dalam kegiatan pembelajaran, contohnya pada saat pembelajaran mata pelajaran ekonomi berlangsung. Dengan visualnya yang menarik membuat siswa tidak bosan untuk ikut serta kedalam pembelajaran. Selain itu, dengan kemudahan dalam menggunakan *Quizizz* dapat membantu guru untuk membuat kuis interaktif saat pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk memilih media pembelajaran *Quizizz*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

minat belajar siswa selama pembelajaran mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Kota Bandung berlangsung.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Bandung adalah sekolah (formal) yang berada dibawah naungan Kementerian Keagamaan. Sekolah ini memiliki tiga jurusan yaitu IKI, IPS, dan IPA. Di dalam jurusan IPS terdapat mata pelajaran wajib yaitu ekonomi. Dimana mata pelajaran tersebut termasuk mata pelajaran yang bersifat luas dan universal.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang relevan dan peneliti kaitkan dengan penelitian ini, adapun pendapat Hurna Khaliqul (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru” menjelaskan bahwa menurunnya minat belajar membuat menjadi tidak aktif selama proses pembelajaran, dimana siswa tidak memiliki rasa tanggung jawab dalam penugasan yang guru berikan, tidak mempunyai semangat belajar, serta tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang dibuktikan oleh kontribusi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa sebesar 26,7%. Pendapat lain menurut Fahrysa Dinur Anugrah (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik” menjelaskan bahwa terjadi interaksi yang baik antar siswa dan guru menggunakan *Quizizz* sangat interaktif, karena terdapat fitur yang dapat menunjang tujuan evaluasi selama proses kegiatan berlangsung, dapat juga digunakan untuk mengetahui kinerja siswa, dan juga dapat mempermudah guru dalam pembuatan pekerjaan rumah (PR), selain itu *Quizizz* juga dapat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa”.

B. Identifikasi Masalah

Bersumber pada uraian dalam latar belakang masalah tersebut, sehingga dapat diidentifikasi fenomena permasalahan yaitu:

1. *Learning loss* sewaktu pembelajaran daring membuat siswa kehilangan minat belajarnya
2. Masih banyaknya nilai akademik siswa dibawah KKM
3. Tidak semua siswa mempunyai minat pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas
4. Guru maupun siswa dituntut untuk menggunakan teknologi karena mengikuti perkembangan zaman
5. Rata-rata hasil penilaian ekonomi siswa cenderung menurun karena hilangnya minat belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Bersumber pada uraian dalam fenomena masalah tersebut, sehingga dapat dibuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media *assessment* pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung?
2. Seberapa tinggi minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media *assessment* pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Bersumber pada uraian dalam perumusan masalah tersebut, sehingga dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media *assessment* pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung

2. Untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *assessment* pembelajaran berbantuan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar mata pelajaran Ekonomi kelas X IPS MAN 1 Kota Bandung

E. Manfaat Penelitian

Bersumber pada tujuan yang hendak dicapai, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan. Sehingga terdapat manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini merupakan suatu perkembangan dari ilmu pengetahuan, terkhusus dalam media pembelajaran ekonomi, serta untuk membangkitkan minat belajar siswa dengan memperkaya pengetahuan melalui media pembelajaran yang tepat.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman untuk pengambilan kebijakan dalam mengembangkan dunia pendidikan, khususnya dalam membangkitkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Kota Bandung. Melalui penelitian ini dapat membantu guru mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran dengan menciptakan suasana kelas yang aktif serta minat belajar siswa yang meningkat.

3. Manfaat Praktis

Temuan dari penelitian ini selain memberikan pengetahuan serta pengalaman belajar berbantuan teknologi kontekstual bagi para siswa, sekolah dapat tergerak dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan cara ini, dapat

mengedukasi masyarakat luas mengenai pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran bagi siswa.

4. Manfaat dari Segi Isu dan Aksi Sosial

Dapat berguna sebagai gambaran oleh pihak yang membutuhkan informasi untuk membandingkan metode pengajaran guru yang menerapkan media pembelajaran *Quizizz* dengan yang tidak menerapkan media pembelajaran *Quizizz*. Serta diharapkan mampu menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan dalam penafsiran makna yang terkandung dalam penelitian ini, sehingga diperlukannya pembatasan istilah yang berhubungan dengan penelitian, seperti berikut ini:

1. Media Pembelajaran

Seperti yang dikemukakan oleh Lestari Novia (2020, hlm. 2) “Merupakan sarana komunikasi kepada siswa untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih berstandar agar pembelajaran menjadi berstruktur dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan”. Pendapat lain mengenai media pembelajaran menurut Mashuri Sufri (2019, hlm. 4) yaitu media yang dipergunakan dalam proses pembelajaran serta memiliki dan berperan sebagai penyalur isi materi pembelajaran dari guru ke siswa begitupun sebaliknya. Sedangkan media pembelajaran menurut Batubara Hamdan Husein (2020, hlm. 4) merupakan suatu alat atau benda yang bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami mengenai pentingnya media pembelajaran, yang dimana media pembelajaran adalah semua jenis perangkat yang dapat dipakai untuk perantara komunikasi antar guru dan siswa selama kegiatan

pembelajaran, sehingga siswa mampu memusatkan perhatian yang disertai dengan meningkatnya rasa ketertarikan serta kemauan dalam pembelajaran, hal ini membuat siswa mampu menerima dengan baik materi yang disampaikan demi mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

2. *Quizizz*

Menurut Rahmawati Tuti Fatma (2021, hlm. 209) *Quizizz* merupakan sebuah web tool yang dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan *games* kuis interaktif, *Quizizz* dapat diakses menggunakan komputer serta gadget melalui situs web ataupun aplikasi. Sedangkan menurut Lubis Henny Zukira et al. (2021, hlm. 12) “*Quizizz* merupakan aplikasi dalam pembelajaran interaktif yg menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk *game* yang dapat di *download* dan dimainkan pada *Android*”.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *Quizizz* ialah salah satu dari berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, melalui *Quizizz* siswa dapat menggunakannya dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan koneksi internet melalui website serta aplikasi yang ada di *smathphone* atau komputer.

3. Minat Belajar

Menurut Al Fuad dan Zuraini et al. (2016, hlm. 45) minat belajar meliputi ketertarikat siswa atas pembelajaran yang dibuktikan dengan keikutsertaan, keaktifan, serta bersungguhsungguh selama mengikuti pembelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Haswinda (2018, hlm. 499) menurutnya minat belajar merupakan ketertarikan seseorang dalam mengerjakan kegiatan tertentu untuk mendapatkan wawasan atau mengubah perilaku individu dikarenakan akibat dari pengalaman selama berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diartikan bahwa minat belajar sebagai kemauan untuk fokus secara khusus pada

proses mengajar, yang dibuktikan oleh perubahan sikap siswa selama pembelajaran.

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa

Sangat penting untuk memperhatikan minat belajar siswa selama proses pembelajaran, karena jika tidak ada minat belajar maka akan mengalami kesulitan dalam belajar. Cara yang dapat dilakukan guru untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran yaitu dengan membuat situasi kelas yang aktif dan menyenangkan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran guna mempermudah guru dalam penyampaian materi ajar kepada siswa. Guru dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi, contohnya *Quizizz*. *Quizizz* dapat merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran karena visualnya yang menarik. Dengan adanya visual yang menarik, siswa tidak bosan selama proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan minat belajar siswa.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi yang tercantum dalam Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Unpas (2021) menggambarkan hal-hal berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Latar belakang masalah
- b) Identifikasi masalah
- c) Rumusan masalah
- d) Tujuan penelitian
- e) Manfaat penelitian

- f) Definisi operasional menurut para ahli
- g) Sistematika skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Kajian teori yang berkenaan sesuai dengan judul penelitian, seperti media pembelajaran, aplikasi *Quizizz*, dan minat belajar siswa
- b) Hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian
- c) Kerangka dan diagram/skema pradigma penelitian
- d) Asumsi dan hipotesis penelitian

3. BAB III Metode Penelitian

Peneliti akan menuliskan langkah-langkah yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, adapun beberapa subbab diantaranya:

- a) Metode penelitian
- b) Desain penelitian
- c) Subjek dan objek penelitian
- d) Pengumpulan data dan instrumen penelitian
- e) Teknik analisis data
- f) Prosedur penelitian

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Deskripsi hasil dan temuan penelitian
- b) Pembahasan penelitian

5. BAB V Simpulan dan Saran

Peneliti akan membahas mengenai:

- a) Simpulan
- b) Saran