

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah penggerak perubahan suatu individu, dengan adanya pendidikan seseorang dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Menurut P. Putri et al., (2023) Pendidikan merupakan sebuah cara yang bisa dilangsungkan manusia untuk mempunyai ilmu untuk hidup sebagai bekalnya untuk dimasa depan nanti dan mampu untuk mengalami masalah kehidupan sehari-sehari. Dan juga Pelajaran merupakan faktor utama dalam membentuk karakter bangsa, pendidikan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional: "Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya..

Hal ini bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, kepribadian yang matang, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan baik bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara Pristiwanti, (2022, hal. 7912). Menurut Francis dalam (Idris, 2022) Berpedapat pendidikan merupakan cara yang bisa merubah prilaku serta membawa informasi kedalam masyarakat. Pendidikan juga direncanakan secara sistematis, oleh sebab itu kurikulum sangat penting bagi pendidikan siswa.

keberhasilan pembelajaran tergantung dari bagaimana karakteristik peserta didiknya, dan salah satu karakteristik keberhasilan dalam pembelajaran adalah motivasi yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. karena pada dasarnya, motivasi memegang peran penting dalam proses belajar, Fitriyani et al. (2020: hal. 167). motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting bagi pembelajaran di sekolah. sedangkan menurut Sardiman (Hariyadi & Darmuki, 2019: hal. 281-282) dalam belajar diperlukan adanya motivasi. adanya motivasi yang tinggi dari siswa diharapkan mampu menggerakkan minat siswa untuk menjadikan sekolah bukan hanya sebagai tuntutan namun juga merupakan kebutuhan bagi dirinya. Sedangkan menurut Lestari (2020: hal. 4-5) motivasi belajar berhubungan erat dengan motif yaitu dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Dengan adanya motivasi belajar, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan lebih berkonsentrasi dalam proses pembelajaran. Dorongan motivasi belajar tersebut perlu ditingkatkan guna tercapainya keberhasilan belajar. Semakin banyak motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa, maka semakin giat dan bersemangat pula siswa tersebut dalam belajar. Selain itu guru juga harus meningkatkan kesempatan bagi siswa baik kualitas maupun kuantitas agar terciptanya pembelajaran yang efektif, yaitu dengan

melibatkan siswa secara aktif pada saat pembelajaran Fatiah et al, (2024: hal 62). Pada hakikatnya motivasi belajar merupakan dorongan terjadinya belajar. Terutama motivasi yang timbul dari diri peserta didik, apabila motivasi belajar tinggi maka siswa pun akan dengan baik mengikuti setiap proses pembelajaran yang berlangsung.(No, 2024: hal 64).

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. media pembelajaran bisa menjadi cara bagi guru untuk mendorong motivasi belajar siswa. kemudahan media pembelajaran dapat digunakan sebagai pendekatan untuk memperkuat motivasi dari luar diri siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya. perubahan media pembelajaran konvensional ke lebih kekinian merupakan kebutuhan mutlak bagi dunia pendidikan agar dapat menyesuaikan kemajuan ilmu pengetahuan serta inovasi. guru berperan penting dalam menciptakan presentasi belajar yang baik dan semenarik mungkin. Keberhasilan pencapaian prestasi ini dalam ranah teknologi juga erat kaitannya dengan motivasi siswa itu sendiri dalam mencapai hasil belajar yang baik, Hamalik (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020 : hal.24).

Agar motivasi didapatkan oleh seorang siswa salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sangat berguna di masa modern ini. Saat ini perkembangan teknologi telah banyak menunjukkan kemajuan yang luar biasa. kehadirannya telah memberi dampak yang cukup besar terhadap banyak

hal dalam sektor kehidupan umat manusia di berbagai aspek. kemajuan teknologi turut pula menjadi pemicu perubahan dalam dunia pendidikan pada sistem pembelajaran.

Dimasa modern ini, salah satu teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu *Quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam dunia Pendidikan. Wibawa et al., (2019: hal. 250) menyebutkan bahwa aplikasi *Quizizz* mempunyai fitur yang secara umum dapat memfasilitasi guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran. hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* bisa digunakan untuk inovasi pembelajaran. manfaat media *Quizizz* selain menyenangkan, menantang dan interaktif media *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan kreativitas pendidik. belajar dengan memanfaatkan teknologi untuk presentasi saat ini sudah mulai dipergunakan seperti *Power Point*, *Google Meet*, *Class Room* ataupun *Zoom*. Namun pada saat ini *Quizizz* mempunyai fitur baru untuk presentasi. presentasi yang ada pada aplikasi *Quizizz* yaitu termasuk presentasi interaktif, yang dimana guru atau pendidik dapat menambahkan soal pada saat presentasi.

Menurut Salsabila et al., (2020: hal. 165) *Quizizz* sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya

kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi *Quizizz*, sehingga dapat mencapai tujuan Pendidikan.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan dapat dilihat bahwa motivasi siswa dapat tercermin dari partisipasi aktif mereka dalam menjawab soalsoal kuis, antusiasme saat mengikuti permainan, serta keinginan untuk mengulang kuis demi memperoleh skor yang lebih baik. Selain itu, motivasi juga tampak dari kecepatan dan ketepatan siswa dalam menjawab, serta adanya respon emosional positif seperti rasa senang, tertawa, atau semangat saat bermain. Fitur kompetisi yang ditawarkan oleh *Quizizz*, seperti sistem peringkat, turut mendorong siswa untuk bersaing secara sehat, yang menandakan adanya motivasi berprestasi. Dengan demikian, *Quizizz* tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga mencerminkan tingkat motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil implementasi di Sekolah Dasar Negeri 72 Palembang yang dimana pada suasana belajar mengajar di lapangan pada lingkungan sekolah sering dijumpai beberapa masalah yaitu proses pembelajaran yang masih terfokus pada guru yang dimana proses pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah, dan sering ditemui siswa hanya mencatat atau meringkas materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dikelas. Menjadikan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami setiap materi yang dipelajari serta siswa beranggapan bahwa materi pelajaran yang diberikan oleh guru membosankan sehingga siswa merasa kurang serius dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meminimalkan kesulitan yang dialami peserta didik

tersebut, maka dibutuhkan sebuah dorongan atau motivasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan hasil implementasi diatas dan kajian literatur bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka perlu ditinjau ulang kembali maka peneliti mengangkat judul “**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 72 PALEMBANG**”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

- 1) Masih rendahnya Motivasi Belajar Siswa dikelas.
- 2) Guru masih terlihat menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.
- 3) Keterbatasan Metode Pembelajaran yang Interaktif di Kelas.
- 4) Tantangan dalam Pemanfaatan Teknologi di Sekolah Dasar.
- 5) Kebutuhan Akan Media Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan.
- 6) Kurangnya Inovasi dalam Meningkatkan Motivasi Siswa.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Dalam penelitian ini, beberapa batasan masalah ditetapkan untuk memperjelas fokus kajian terkait pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar, yaitu :

1) Penggunaan Quizizz

Penggunaan *Quizizz* dalam penelitian ini dibatasi pada pelajaran yang relevan dan mendukung penerapan aplikasi, misalnya pelajaran IPA atau Matematika, yang bisa disampaikan dengan format soal interaktif dan kuis. *Quizizz* akan diterapkan hanya dalam konteks pembelajaran di kelas dan tidak mencakup penggunaannya di luar lingkungan sekolah.

2) Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini akan diukur berdasarkan beberapa indikator, seperti ketertarikan siswa terhadap materi, partisipasi aktif dalam pembelajaran, dan respon positif terhadap kuis yang disajikan di *Quizizz*. Penelitian ini tidak akan mendalami aspek motivasi yang bersifat pribadi atau faktor eksternal lain yang tidak terkait langsung dengan penggunaan *Quizizz*.

3) Keterbatasan Waktu Penggunaan

Penggunaan *Quizizz* akan dibatasi dalam beberapa pertemuan atau sesi pembelajaran selama satu bulan untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian akan fokus pada pengaruh jangka pendek penggunaan aplikasi ini, sehingga tidak membahas dampak jangka panjang dari penggunaannya.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang diajukan adalah, “Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelasa IV Sekolah Dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar Negeri 72 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis :

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat tentang penggunaan media pembelajaran Aplikasi *Quizizz* ini dalam mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar Negeri 72 Palembang.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa Aplikasi *Quizizz* tersebut diharapkan siswa tidak merasa bosan dalam melakukan proses pembelajaran. Karena didalam Aplikasi *Quizizz* tersebut bukan hanya sekedar memberikan soal kepada siswa, tetapi di dalam aplikasi tersebut siswa dapat belajar sambil bermain agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam

menjawab soal soal pada Aplikasi tersebut. Sehingga dapat menumbuhkan sikap keinginan belajar secara terus menerus pada siswa.

2. Bagi Guru

Sebagai masukan dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menerapkan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* tersebut agar siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada proses pembelajaran. Sehingga dapat menjadi pertimbangan atau alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang cocok pada peserta didik agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung tersebut. Diharapkan setelah guru menggunakan Aplikasi *Quizizz* tersebut dapat menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Untuk objek penelitian atau sekolah, agar dapat memperoleh sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan bahan untuk dapat meningkatkan kualitas siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang berharga dalam menerapkan praktik pendidikan yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran dengan baik agar dapat meningkatkan hasil kinerja dalam melakukan penelitian selanjutnya.