

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diselenggarakan secara sadar dan terencana guna mewujudkan kegiatan pembelajaran dan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif dan antusias, serta menjadikan dirinya memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan. Aktivitas, diri, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Jusuf dkk, 2020: 33). Kegiatan belajar adalah suatu peristiwa yang mempengaruhi peserta didik dan peserta didik sedemikian rupa sehingga menimbulkan perubahan perilaku yang dikenal dengan belajar, karena belajar adalah perubahan perilaku. Belajar dapat dijelaskan sebagai efek permanen pada perilaku, pengetahuan, dan keterampilan berpikir, yang diperoleh melalui pengalaman nyata.

Pendidikan sangat signifikan bagi masyarakat. Setiap komunitas memiliki cita-citanya masing-masing. Salah satu cara untuk mencapai tujuan Anda adalah dengan belajar. Belajar adalah kegiatan di mana siswa memperoleh pengetahuan teoritis dan praktis. Namun, isu-isu dalam dunia pendidikan terus muncul tanpa henti. Salah satu elemen yang memicu tantangan ini adalah siswa, tidak termotivasi untuk belajar (Syifa, 2018: 249)

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif

mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan akan terbentuk perilaku dan pola pikir siswa. Tingkat pendidikan di Indonesia saat ini masih tertinggal dibandingkan dengan negara lain. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya minat terhadap hasil belajar siswa. Belajar adalah suatu proses dimana seorang individu mengalami perubahan kepribadian karena pengalaman atau interaksi dengan lingkungan (Litinnings, 2020: 25-24). Selama proses pengajaran, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh strategi dan metode pembelajaran.

Tujuan pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan manusia menjadi manusia seutuhnya. Melatih siswa menjadi manusia seutuhnya tentu saja tidak hanya kapasitas tingkat kognitif, tetapi juga efisien dan psikomotorik. Realitas saat ini belum secara optimal mencerminkan tujuan pendidikan yang diwujudkan melalui prestasi akademik. Rendahnya tingkat keterwakilan belajar siswa mungkin disebabkan oleh keengganan guru untuk menerapkan model dan strategi pembelajaran yang tepat untuk menggerakkan semangat belajar siswa. Masih banyak guru yang lebih berperan sebagai penyampai bahan ajar daripada guru yang seharusnya benar-benar menjadi pendidik dan pengajar (Putu, 2020: 452).

Pandemi Covid-19 sudah terkendali. Namun, pandemi berdampak pada setiap industri. Salah satu sektor yang ada adalah sektor pendidikan. Dari hasil evaluasi penilaian diagnostik terlihat bahwa kemampuan siswa sekolah dasar termasuk dalam kategori kurang baik. Pembelajaran daring di masa pandemi ditengarai menjadi penyebab minimnya kemampuan dasar di kalangan pelajar. Dalam hal ini siswa mengalami *loss of learning* sebagai akibat dari proses pembelajaran. *Learning loss* mengacu pada hilangnya pengetahuan dan keterampilan tertentu, sehingga berdampak pada penurunan kemajuan akademik. Kurangnya persiapan ini tentunya dapat menimbulkan banyak masalah, salah satunya adalah kurangnya motivasi dan hasil

belajar. Salah satu tantangan guru saat ini adalah, selain mengatasi ketidakmampuan belajar, mengembalikan motivasi siswa untuk belajar (Galay, 2022: 807).

Aplikasi *Quizizz* adalah media pembelajaran online berbasis permainan gratis *E-learning* untuk kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan semangat proses belajar siswa dan memberikan motivasi dan hasil, merangsang minat siswa untuk mengulang topik dan melakukan diskusi kelompok. Aplikasi *Quizizz* meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Untuk mendukung semua itu, sekolah yang dapat diakses oleh siswa dan guru (fasilitas proyektor dan LSD di setiap kelas, jaringan Waifi) menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Nunung, 2021: 42-43).

Penggunaan pembelajaran interaktif *Quizizz* telah memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Dengan *Quizizz*, guru dapat memanfaatkan kekayaan materi yang sudah ada di aplikasi untuk menyampaikan materi pembelajaran, memoderasi siswa di kelas, dan meningkatkan motivasi siswa. Bagi siswa, *Quiziz* memiliki beberapa fitur yang dapat meningkatkan motivasi siswa, sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena memberikan suasana baru dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Membiarkan siswa untuk berperan aktif dengan memasukkan elemen permainan ke dalam kegiatan instruksional dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif siswa. salah satunya metodenya adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berorientasi permainan *Quizizz* bernama *Quiziz*. Sebagai aplikasi pembelajaran gamified, *Quizizz* menghadirkan berbagai aktivitas permainan di dalam kelas, menjadikan kelas sebagai latihan interaktif yang menarik Menyenangkan, memungkinkan siswa bersaing dengan siswa lain, sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar (Aslam, 2021: 251-257).

Menggunakan pelaksanaan permainan *Quiziz* siswa dapat menggunakan perangkat elektronik di kelas untuk latihan. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, game kuis menampilkan fitur permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur selama proses pembelajaran. Kuis juga memungkinkan siswa bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar, meningkatkan hasil belajar. Mengikuti *Quizizz* oleh siswa dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil belajar, dan selama ini ujian berbasis kertas telah digunakan untuk ujian (Noor, 2020: 1-7).

Dalam memilih metode pembelajaran, guru harus memperhatikan kondisi siswa, alat bantu dan media, serta bahan ajar. Selain menguasai materi, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman yang dapat berdampak pada kinerja siswa. Ada banyak metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar agar siswa tidak bosan selama proses pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk menjangkit minat belajar siswa adalah metode pembelajaran *Quiziz Team*. *Quiziz Team* adalah metode pembelajaran aktif, peranannya adalah merangsang siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, mengaktifkan suasana belajar, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap ilmu yang dipelajarinya, dan membuat siswa tetap aktif di dalam kelas dengan cara yang menarik dan menyenangkan. cara yang tidak membosankan (Yatina, 2020: 10-18).

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas ditentukan oleh elemen-elemen seperti murid, kurikulum, guru, metode, fasilitas, dan lingkungan. Efektivitas pembelajaran terjadi ketika semua elemen ini saling mendukung. Dalam rutinitas sehari-hari, pendidik sering harus merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi

pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang mencakup standar kualifikasi, pokok, petunjuk, dan sasaran belajar(Ospa, 2019:47).

Motivasi belajar merupakan kekuatan internal yang mendorong siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar timbul ketika siswa merasa siap dan bersedia untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Penggunaan pendekatan pembelajaran kooperatif oleh pendidik dalam lingkungan kelas akan mengembangkan dorongan motivasi belajar siswa dalam menjalankan inkuiri (Armiansayah, 2021:23-24).

Pada prinsipnya, motivasi adalah impuls yang timbul dari dalam diri individu. Motivasi merujuk pada upaya yang dipicu untuk menggerakkan, mendorong, dan menjaga perilaku seseorang agar ia termotivasi untuk berperilaku dan mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong individu atau kelompok untuk mencapai pencapaian tertentu sesuai dengan keinginannya. Motivasi belajar menggambarkan proses internal yang ada dalam individu yang memacu semangat dalam proses pembelajaran, melibatkan usaha untuk meraih tujuan pembelajaran, serta melibatkan pemahaman dan pengembangan belajar (Yasmini, 2021:98-107).

Motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui beberapa tanda, termasuk: (a) adanya keinginan yang kuat untuk berhasil, yang tercermin dalam perilaku seperti mengajukan pertanyaan, memberikan perhatian pada penjelasan guru, merespons pertanyaan, dan mengingat materi pelajaran; (b) munculnya dorongan dan kebutuhan dalam proses belajar, yang terlihat melalui kesediaan peserta didik untuk belajar, kedisiplinan, tanggung jawab terhadap tugas, dan kesadaran akan pentingnya pengetahuan; (c) adanya harapan dan aspirasi masa depan, yang tercermin dalam

keinginan untuk mencapai prestasi, berbagi hasil belajar dengan orang tua, dan berkomunikasi mengenai kemajuan belajar (Hasan, 2020:117-121).

Motivasi belajar memiliki peran yang signifikan dalam meraih kesuksesan dalam proses pembelajaran individu. Berdasarkan penjelasan tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa motivasi belajar mengacu pada seluruh dorongan atau upaya yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran, yang ditandai oleh perubahan energi dengan tujuan pencapaian tertentu. Lingkungan, baik lingkungan fisik maupun sosial, memiliki dampak penting terhadap proses belajar. Lingkungan fisik mencakup elemen seperti buku, alat peraga, dan konteks sekitar. Saat seseorang belajar, responsnya menjadi lebih aktif, dan respons ini akan menurun jika ia tidak terlibat dalam pembelajaran (Rahman, 2020:62).

Guru perlu mengembangkan kreativitas lebih lanjut guna menghindari kejenuhan pada siswa. Untuk mencapai kelancaran, efektivitas, dan daya tarik dalam proses pembelajaran, motivasi memiliki peran penting dalam setiap tahap. Kehadiran motivasi pada siswa memiliki signifikansi, karena ketika motivasi terjaga, mereka akan mengerahkan upaya sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Untuk mewujudkan tujuan pembelajaran ini, peran profesional seorang guru sangatlah krusial, yang mencakup aspek intelektual, kemampuan pedagogis, kecerdasan emosional, dan kreativitas. Peran ini berkontribusi pada perkembangan proses pembelajaran yang diberikan (Helda, 2021:109-114).

Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Keberadaan motivasi dalam diri siswa saat belajar mampu menciptakan sikap positif dan keinginan untuk belajar secara sukarela dan bersenang-senang, tanpa ada unsur pemaksaan. Di sisi lain, apabila seorang peserta didik kekurangan motivasi, hal ini dapat mengakibatkan ketidakminatan terhadap belajar, yang berpotensi

mengakibatkan tugas-tugas sekolah jarang atau bahkan tidak diselesaikan, sikap acuh terhadap pencapaian nilai, pelanggaran aturan sekolah, hingga pada tingkat ketidakantusiasan dalam berangkat sekolah (Indra, 2021:109-110).

Belajar melibatkan suatu proses di mana perilaku berubah melalui pengalaman dan latihan. Tujuan utama dari proses ini adalah menghasilkan perubahan dalam tingkah laku, termasuk aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap, yang dapat mencakup berbagai aspek, baik dalam konteks individu maupun organisasi. Belajar melibatkan perubahan disposisi atau kemampuan yang diperoleh seseorang melalui aktivitas yang berasal dari perkembangan alamiah individu. Pengertian belajar juga merujuk pada akuisisi pengetahuan dalam praktiknya, yang umumnya diadopsi. Dalam proses pembelajaran, peran guru adalah sebagai pengajar yang berusaha menyampaikan pengetahuan sebanyak mungkin, sedangkan peserta didik aktif mengumpulkan dan menerima informasi (Wahyu, 2018:2).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 17 November 2020 kepada guru kelas V Bapak Rinto Prayetno mengatakan “upaya guru dalam memberikan *Quizizz* tersebut menjadi salah satu media yang diterapkan yang menarik bagi siswa di Sekolah Dasar Karangduak 1 dalam rangka untuk menghasilkan peserta didik yang benar- benar berkualitas unggul dari segi emosional, spiritual dan lain sebagainya. Nilai unggul tersebut yang akan menjadi sebuah bekal bagi peserta didik dalam berinteraksi dalam menghadapi kehidupan sehari- hari. Sehingga terciptanya peserta didik yang tidak hanya sukses saja, melainkan juga sukses di akhirat. *Quizizz* sudah dilaksanakan di Sekolah Dasar Karangduak 1 sumenep, tidak hanya pada saat pembelajaran di mulai akan tetapi juga ada kegiatan belajar yang dilaksanakan dan dikembangkan seperti voly, sepak bola dan lain- lain masih banyak kegiatan belajar

yang dilaksanakan Sekolah SDN Karangduak 1 sumenep juga menerapkan yang bisa siswa semangat belajar biar tidak jenuh di dalam kelas.

Pembiasaan lainya seperti membiasakan para siswa untuk saling menghargai antara sesama teman dan menghormati yang lebih tua, mereka juga membiasakan memotivasi teman biar tambah semangat belajar. dari beberapa kegiatan *Quizizz* tersebut memberikan dampak positif sehingga mendorong peserta didik untuk lebih memaksimalkan lagi untuk belajar giat lagi.

Dengan latar di atas yang telah dipaparkan di atas sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang mendalam terkait upaya guru dalam belajar menggunakan *Quiziz* di Sekolah SDN Karangduak 1 di Sumenep.

B. Identifikasi masalah

Dari latar belakang di atas yang sudah dijelaskan maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas V: Siswa kelas V di SDN Karangduak 1 menunjukkan rendahnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, rendahnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, serta kurangnya inisiatif siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran dengan lebih mendalam.
2. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik: Proses pembelajaran di SDN Karangduak 1 cenderung menggunakan metode yang konvensional dan kurang bervariasi. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa,

membuat mereka kurang termotivasi untuk aktif mengikuti pembelajaran dan mengembangkan minat mereka dalam memperoleh pengetahuan.

3. Minimnya penggunaan teknologi pendidikan inovatif: Penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif, seperti metode *Quizizz* secara berkelompok, masih terbatas di SDN Karangduak 1. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mengalami pembelajaran yang interaktif dan menarik melalui penggunaan teknologi, yang dapat memberikan stimulus baru dan meningkatkan motivasi belajar mereka

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan melihat kondisi serta permasalahan yang kompleks maka peneliti membatasi permasalahan pada 1, 2 dan yaitu. Dalam konteks pembelajaran di SDN Karangduak 1, terdapat permasalahan terkait rendahnya motivasi belajar siswa kelas V. Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, hal ini termasuk motivasi ekstrinsik tumbuh akibat dorongan dari luar individu seseorang seperti dorongan dari orang lain dan sebagainya. Seperti kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran ini hal, dan kurangnya penggunaan teknologi pendidikan yang inovatif. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada penggunaan metode *Quizizz* secara berkelompok sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas adalah dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh metode *Quiziz* secara berkelompok terhadap peningkatan motivasi belajar siswa?
2. Seberapakah besar peningkatan motivasi belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis mempunyai tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh metode *Qizizz* secara berkelompok terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V
2. Untuk mengetahui seberapakah besar peningkatan motivasi belajar siswa kelas V

F. Manfaat Peneliti

Adapun manfaat dalam peneliti ini adalah diharapkan memberikan kontribusi dan sumbangsi positif terhadap lembaga pendidikan dalam pengaruh metode *Quizizz* secara berkelompok terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V serta menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang luas baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis.
 - a. Dapat memperkaya konsep atau teori bagi penulis dan pembaca yang mengacu tentang pengaruh metode *Quiziz* secara berkelompok terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa. Berharap menjadi referensi dan sumber literatur dalam penelitian selanjutnya.
 - b. Memberikan sumbangsi ilmu dalam ilmu pendidikan yaitu pengaruh metode *Quiziz* secara berkelompok terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

2. Secara praktis
 - a. Bagi Sekolah
 - a. Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk kemajuan sekolah kedepannya.
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk kemajuan sekolah kedepannya
3. Bagi Guru
 - a. Memberikan kontribusi keilmuan dalam pengaruh metode *quizizz* secara berkelompok terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa
 - b. Membantu guru dalam memotivasi.

G. Definisi Operasional

1. Metode *quizizz*

Membantu siswa dalam berpartisipasi di dalam kelas kegiatan belajar sehingga siswa tidak jenuh di dalam kelas atau tidak bosan mengikuti pelajaran yang di sampaikan oleh di dalam kelas.

2. Motivasi belajar siswa

Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peran penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik