

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah fondasi penting dalam pembentukan individu yang berpikir kritis dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang dunia di sekitarnya. Dalam konteks pendidikan, pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang memiliki nilai strategis dalam memahami perjalanan manusia adalah sejarah. Sejarah memberikan landasan bagi siswa untuk memahami peristiwa masa lalu dan dampaknya terhadap perkembangan masyarakat dan budaya saat ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi alternatif yang menarik. Mentimeter sebagai alat interaktif telah mendapat perhatian lebih dalam konteks Pendidikan. Namun, dalam konteks pembelajaran sejarah di Indonesia, terdapat kekurangan penelitian kuantitatif yang secara spesifik mengukur dampak penggunaan mentimeter terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya penelitian mendalam dan sistematis untuk mengevaluasi penggunaan Mentimeter dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sanjaya (2021:256) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Terjadinya siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, tetapi bisa jadi hal itu karena disebabkan oleh kurangnya motivasi untuk belajar, sehingga ia tidak bisa mengeluarkan potensinya, karena tidak ada keinginan untuk mengarahkannya.

Motivasi merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan atau aktivitas dengan tujuan mencapai hasil atau pencapaian tertentu. Hal ini melibatkan perpaduan antara kebutuhan, minat, dan harapan individu yang mengarahkan perilaku mereka dalam mencapai tujuan atau memenuhi keinginan tertentu. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Woodwort dalam Rahman (2021:4) motivasi adalah sesuatu yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Berdasarkan pemaparan tersebut maka bisa disimpulkan bahwa motivasi merupakan sebuah dorongan dalam individu yang dapat menimbulkan perilaku yang mengarah kepada sebuah tujuan tertentu.

Hasil observasi awal di kelas XI IPS 2 SMAN 20 Garut menunjukkan terlihat adanya penurunan motivasi belajar sejarah berdasarkan indikator motivasi belajar yang diadaptasi dari teori behavioristik, indikator tersebut meliputi :

1. Partisipasi aktif, hal ini dapat diamati dari kurangnya kegiatan seperti bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam pembelajaran sejarah.
2. Antusiasme, siswa tidak terlihat menunjukkan tanda-tanda keinginan untuk memahami materi yang sedang berlangsung atau mengikuti dengan seksama. Beberapa siswa bahkan terlihat lebih tertarik dengan hal-hal di luar jendela atau dengan aktivitas lain di dalam kelas.
3. Ketekunan dalam mengerjakan tugas, dapat dilihat ketika diberikan tugas oleh guru, sedikit dari mereka yang mengerjakan dan menyelesaikan tugas tersebut, beberapa siswa bahkan terlihat berbisik dan bertanya kepada

teman-teman mereka tentang jawaban daripada fokus pada pengerjaan sendiri. Beberapa bahkan terlihat ada yang terlihat mengantuk.

Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran mentimeter menjadi salah satu solusi untuk mengaatasi masalah penurunan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 2. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Furi, dkk. (2023:3) yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi Mentimeter dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini sangat positif karena menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bisa menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan hasil belajar siswa juga akan lebih baik, dan mereka akan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media Mentimeter berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah?”. Rumusan masalah tersebut diuraikan dalam pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran mentimeter pada pembelajaran Sejarah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 2?
2. Apakah penggunaan media Mentimeter berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2?

1.3. Definisi Operasional

Sekaitnya dengan rencana penelitian ini, penulis hendak menjabarkan definisi-definisi yang koheren dengan penelitian ini berdasarkan teori para ahli.

1.3.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran kepada siswa. Hal ini mencakup berbagai media seperti buku teks, audiovisual, perangkat lunak komputer, dan bahan-bahan cetak lainnya yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman dan penyerapan materi pembelajaran oleh siswa dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Menurut Abidin (2016:1) media pembelajaran merupakan salah satu aplikasi dari teknologi pembelajaran, yang di dalamnya terdapat praktek yang direncanakan dengan cermat dan di desain secara khusus dengan tujuan memecahkan permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi serta dapat dimanfaatkan dengan baik.

1.3.2 Mentimeter

Menurut Andrini dalam Qodriani, dkk. (2022:4) menjelaskan bahwa mentimeter merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Mentimeter dapat digunakan sebagai penerapan dari metode pembelajaran kuis yang interaktif, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Sari, dkk. (2022:4) mentimeter dapat digunakan untuk bermain game cerdas cermat dengan memanfaatkan berbagai fitur dalam aplikasi atau website.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa Mentimeter dapat dianggap sebagai alat yang berpengaruh dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sekaligus memberikan dukungan dalam analisis efektivitas pembelajaran. Penggunaan yang tepat dan kreatif dapat membantu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi bagi siswa.

1.3.3 Motivasi Belajar

Uno (2017: 23) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam dan luar diri siswa yang sedang belajar untuk melakukan perubahan perilaku, biasanya ditandai dengan beberapa indikator atau elemen pendukung. Seperti dalam definisi umum motivasi, motivasi belajar juga muncul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik meliputi keinginan untuk berhasil, kebutuhan akan pembelajaran, dan harapan terhadap cita-cita. Sementara itu, faktor ekstrinsik muncul karena adanya penghargaan, penciptaan lingkungan belajar yang kondusif, kegiatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat, serta faktor-faktor lain yang dapat memicu motivasi belajar.

Pandangan Uno ini menunjukkan pemahaman yang komprehensif mengenai motivasi belajar dengan menekankan peran penting dari faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik. Namun, perlu diperhatikan bahwa dalam praktiknya, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menarik bukanlah tugas yang mudah.

Pendekatan yang digunakan haruslah adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa yang beragam.

Misalnya, penghargaan sebagai faktor ekstrinsik dapat menjadi pedang bermata dua. Sementara penghargaan dapat memotivasi beberapa siswa, hal ini juga dapat mengakibatkan ketergantungan pada penghargaan eksternal dan mengurangi motivasi intrinsik dalam jangka panjang. Oleh karena itu, guru dan pendidik perlu mengimbangi penggunaan penghargaan dengan upaya untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar yang berasal dari diri siswa sendiri.

Selain itu, penting untuk mempertimbangkan peran teknologi dalam lingkungan belajar modern. Penggunaan alat digital dan metode pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu cara efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung motivasi siswa. Namun, ini juga memerlukan investasi dalam pelatihan guru dan infrastruktur yang memadai agar teknologi dapat digunakan secara efektif dan efisien.

Sedangkan menurut Sardiman A.M (2016:75) menjelaskan “motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk menghilangkan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu”. Dalam lingkungan pendidikan, penting bagi pendidik untuk tidak hanya menciptakan kondisi yang menyenangkan, tetapi juga untuk memahami dan menangani hambatan-hambatan yang mungkin dialami siswa secara lebih mendalam. Misalnya, jika seorang siswa merasa tidak suka terhadap suatu mata pelajaran, pendidik perlu mengeksplorasi apakah ketidaksukaan itu berasal dari

kesulitan memahami materi, kurangnya relevansi materi dengan kehidupan siswa, atau faktor-faktor lain yang lebih mendasar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dalam konteks penelitian kuantitatif melibatkan faktor-faktor intrinsik dan ekstrinsik. Siswa yang termotivasi cenderung memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran, dan motivasi belajar yang kuat muncul ketika siswa merasa memiliki kontrol dan otonomi dalam proses pembelajaran. Motivasi juga dapat terkait dengan keinginan intrinsik untuk belajar karena minat atau kepuasan pribadi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penulisan proposal penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran mentimeter terhadap motivasi belajar siswa di kelas XI IPS 2
2. Seberapa signifikan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran mentimeter terhadap motivasi belajar siswa kelas XI IPS 2 dalam pembelajaran Sejarah.
3. Penggunaan media Mentimeter berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 2.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Di harapkan hasil penelitian ini menjadi pedoman bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang ingin menyelidiki lebih dalam topik yang sama. Selain itu, diharapkan dapat memberikan kontribusi pada peningkatan pengetahuan dan pemahaman bagi pembaca maupun peneliti yang tertarik dalam bidang ini.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini memberi wawasan tentang manfaat media pembelajaran mentimeter sebagai alat pengumpulan data, dan memfasilitasi pemahaman yang berbeda tentang motivasi siswa dan dinamika pembelajaran sejarah di kelas.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan berpartisipasi, memungkinkan guru untuk lebih efektif dalam menyampaikan materi dan merespons kebutuhan individual siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran mentimeter juga dapat memperluas aksesibilitas pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan teknologi di era digital, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

3. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta, khususnya siswa kelas XI IPS 2 di SMAN 20 Garut, dalam memperkaya

pemahaman mereka tentang penggunaan media pembelajaran mentimeter dalam konteks pembelajaran sejarah. Dengan mengikuti penelitian ini, peserta memiliki kesempatan untuk terlibat dalam sebuah eksperimen yang mengarah pada peningkatan motivasi belajar mereka.

1.5.3 Manfaat Empiris

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman empiris yang lebih mendalam tentang pengaruh media pembelajaran mentimeter terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran sejarah. Dengan melibatkan peserta dari kelas XI IPS 2 di SMAN 20 Garut,