

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Era abad ke-21 Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin maju terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses atau jalannya pembelajaran. Banyak terobosan baru teknologi Informasi yang tercipta di berbagai bidang. Begitu pula di bidang Pendidikan, teknologi informasi yang seperti PC, laptop, bahkan mobile smartphome digunakan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai alat penunjang pembelajaran. Suryani (2016) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Penggunaan teknologi elektronik dan teknologi berbasis multimedia bisa merubah kondisi atau suasana belajar agar para peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran.

Di zaman teknologi canggih seperti saat ini kita sebagai konsumen dituntut untuk tidak menjadi seseorang yang gagap teknologi (gaptek), apalagi bagi seorang pendidik yang mana teknologi yang canggih bisa digunakan guna kebutuhan pendukung dalam keberhasilan mengajarnya. Bukan hanya itu, proses evaluasi pembelajaran biasanya menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan soal-soal pada kertas kini bisa menggunakan *smartphone* ataupun komputer. Evaluasi pembelajaran digunakan untuk mengukur/menilai suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu (seseorang) dalam melakukan kegiatan belajar, tim (kelompok orang) kelompok orang yang bekerjasama dalam melaksanakan tugas yang dipercayakan kepada mereka, suatu organisasi (lembaga atau institusi). itu berkembang pesatnya teknologi, kini media pembelajaran semakin bervariasi, dulu media pembelajaran yang digunakan hanya media hasil cetak, seperti buku paket, modul, LKS, majalah, dan buku peserta didik lainnya. Kini media pembelajaran online berbasis game, computer, android sering pula digunakan dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Terciptanya media yang bervariasi serta banyaknya pembaruan dari media, dikarenakan media memiliki peran yang penting dalam suatu

proses pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011, 16) bahwa manfaat media dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang lebih bervariasi tidak sebatas komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata, dengan demikian media pembelajaran yang dirancang dengan kreatif dan inovatif akan membuat peserta didik lebih memahami materi pelajaran dengan baik.

Peserta didik dihadapkan dengan pembelajaran sejarah seringkali merasa jenuh dan bahkan membosankan, tidak adanya ketertarikan dalam diri peserta didik untuk belajar, perhatian dan konsentrasi peserta didik menjadi tidak fokus saat belajar, dan peserta didik menjadi tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga, pembelajaran sejarah dianggap sebelah mata dibandingkan dengan pembelajaran yang lainnya. Hal inilah yang menjadi tugas tenaga pendidik untuk memberikan pemahaman bagaimana penting pembelajaran sejarah bagi kehidupan serta meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah.

Berdasarkan observasi awal di kelas XI IPS SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya, terlihat minat belajar peserta didik terhadap pelajaran masih kurang. Peneliti melihat bahwa aktivitas yang dilakukan peserta didik berbeda-beda. Sebagian ada yang memperhatikan dan mengikuti proses pembelajaran dengan baik seperti; fokus pada saat guru menyampaikan materi. Akan tetapi ada juga peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran kurang baik seperti; tidak fokus pada saat guru menyampaikan materi, bercerita/mengobrol dengan teman se bangku, mengantuk, melamun, makan secara diam-diam, bermain handphone secara diam-diam, tidak mengerjakan tugas sekolah, merasa bosan saat guru menyampaikan materi.

Kurangnya minat belajar yang terjadi karena proses pembelajaran ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurangnya minat belajar. Pertama yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu seringkali peserta didik merasa jenuh dan bahkan membosankan, tidak adanya ketertarikan dalam diri peserta didik untuk belajar, perhatian dan konsentrasi

peserta didik menjadi tidak fokus saat belajar, sehingga peserta didik menjadi malas-malasan belajar dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kedua, Faktor eksternal yaitu faktor dari luar yaitu pada saat proses pembelajaran dimana pengambilan metode atau penggunaan media yang guru ambil menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Guru tidak belum menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi. Namun kenyataannya pada saat di lapangan, penggunaan media dalam pembelajaran pun masih jarang digunakan dan penggunaan media masih kurang bervariasi ataupun inovatif.

Mengatasi permasalahan diatas, solusi yang perlu dilakukan dalam upaya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran sejarah agar menjadi lebih menarik. Salah satu solusinya yaitu dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.. Guru juga harus mampu merancang suatu media yang bervariasi dan memperkenalkan hal baru dalam proses pembelajaran. Tentunya media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran sehingga merangsang peserta didik agar aktif dan selalu melibatkan peserta didik dalam setiap kegiatan belajar dengan begitu peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sampai akhir. Dengan penggunaan media yang tepat, diharapkan dapat memberikan sesuatu hal yang membuat peserta didik senang dala belajar, adanya keterlibatan peserta didik secara langsung dan menjadi pengalaman baru untuk peserta didik dari penggunaan media belajar yang menarik sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif dan efisien.

Salah satu alternatif teknologi yang dapat menunjang pembelajaran yaitu memanfaatkan media pembelajaran Quizizz. Quizizz merupakan salah satu media permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif sejak awal. (Noor, 2002). Dengan menggunakan media Quizizz yang didalamnya terdapat fitur kuis, *survey*,

game, maupun diskusi dapat memperjelas pelajaran yang disajikan sehingga pembelajaran tidak membosankan. Permainan Quizizz ini dapat menjadikan peserta didik lebih teliti, memanfaatkan waktu semaksimal mungkin untuk dapat mengingat atau menjawab soal yang ada di dalam kuis., selain itu peserta didik dituntut dapat terlibat langsung dan aktif berdiskusi di dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran Quizizz sangat baik digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

## **1.2. Rumusan masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan media Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya?”.

Agar penelitian ini sesuai tujuan yang diharapkan peneliti, maka peneliti memfokuskan rumusan masalah tersebut menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya sebelum menggunakan media Quizizz?
2. Bagaimana proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Suakamanah Tasikmalaya dengan menggunakan media Quizizz?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya?

## **1.3. Definisi Oprsional**

### **1.3.1 Media Quizizz**

Rusman (2013: 19-20) Menyatakan bahwa Media Game Edukasi atau Media Permainan Pendidikan merupakan media permainan yang dirancang khusus untuk mengajarkan pengguna belajar menggunakan permainan yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejenuhan terhadap informasi atau materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang menekankan pada keaktifan peserta didik membuat peserta didik dengan sendirinya mencari informasi dan mencari jawaban untuk memecahkan masalah, yang pada akhirnya berpengaruh dalam pencapaian

prestasi belajar yang baik, dan minat serta hasil belajar juga akan meningkat. Purba (2019) menyatakan bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital dan *online* yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, game, maupun diskusi. Aplikasi Quizizz sendiri dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dijalankan menggunakan internet dan dapat diakses melalui website [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com). Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan Latihan atau evaluasi di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* mengajak peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam proses pembelajaran.

### **1.3.2 Minat belajar**

Darmadi (2017: 312) menyatakan bahwa Minat belajar merupakan rasa ketertarikan, keinginan terhadap suatu objek yang muncul dari individu kemudian mendorong untuk menekuni dan mempelajari objek tersebut sehingga dapat menimbulkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah karena adanya minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan adanya minat, seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya, tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia pokok bahasan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kelas XI IPS 1 SMA KHZ MUSTHAFA SUKAMANAH Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2021-2022. Dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah sebelum menggunakan media Quizizz di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021-2022?

- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021-2022?
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 1 SMA KHZ Musthafa Sukamanah Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022

### **1.5. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian yang diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik, adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, dan inovatif untuk berbagai jenjang pendidikan. selain itu juga memberikan informasi mengenai pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah.

#### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Peneliti mengharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran positif dalam penelitian ini untuk meningkatkan mutu Pendidikan yang bermanfaat bagi:

1. SMA KHZ Musthafa Sukamanah, khususnya Kepala Sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media game edukasi Quizizz.
2. Bagi Guru, untuk mendapatkan informasi guna peningkatan kualitas belajar mengajar yang lebih baik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik terkhusus dalam mata pelajaran sejarah.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar peserta didik di dalam kelas dengan menggunakan media permainan Quizizz.
4. Penelitian lain, peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sehingga peneliti lain dapat mengkaji lebih mendalam dengan topik dan focus serta setting yang lainnya untuk memperoleh perbandingan sehingga memperkaya temuan-temuan penelitian yang dapat bermanfaat bagi peserta didik di dalam dunia Pendidikan.