

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, dengan pendidikan manusia bisa mendapatkan pelajaran dan bisa memanusiakan manusia. Pendidikan membantu manusia agar bisa mempersiapkan diri untuk masa depan. Pendidikan sendiri terdiri dari tiga bagian yaitu pendidikan formal, informal dan juga non formal. Pendidikan formal sendiri merupakan sebuah kegiatan yang sistematis, berstruktur, bertingkat, berjenjang dan dimulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi atau yang setaraf dengannya, termasuk program spesialis dan latihan professional yang dilaksanakan dalam waktu terus menerus. Pendidikan juga merupakan salah satu usaha yang digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri mereka dan memiliki kecerdasan, kepribadian, juga keterampilan yang diperlukan bagi masyarakat, bangsa dan negara. Dalam mewujudkan keinginan manusia untuk membentuk masyarakat yang berguna maka proses pembangunan manusia harus dilakukan dengan memberikan pendidikan yang berkualitas. Pada skala makro pendidikan dapat dikatakan sebagai gejala sosial yang mengandalkan interaksi manusia sebagai sesama yang bernilai setara tanpa ada perbedaan tertentu (Pratiwi, 2017:2).

Pendidikan digunakan sebagai upaya membantu jiwa anak didik baik lahir maupun batin yang dilihat dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik dari sebelumnya. Dalam pelaksanaannya tentu tidak hanya mengedepankan penanaman saja tetapi juga menanamkan karakter bangsa yang telah diatur dalam undang-undang negara Indonesia. Pengaturan dalam undang-undang juga digunakan untuk memberikan arahan terhadap pengembangan dan pelaksanaan pendidikan di Indonesia untuk masa yang akan datang. Hal ini bertujuan agar pendidikan di Indonesia bisa memberikan kontribusi yang jelas terhadap masyarakat dan negara Indonesia, seperti dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan nasional, telah diatur mengenai arah dan

cara pelaksanaan pendidikan nasional yang didalamnya memuat tentang tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia. Tujuan serta fungsi yang telah terurai dalam undang-undang tersebut agar pendidikan Indonesia dapat terlihat jelas dan pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan generasi yang lebih baik dari sebelumnya (Sujana, 2019:29).

Pembelajaran sejarah yang seharusnya menyesuaikan dengan pembelajaran yang terjadi di era sekarang, di era serba modern ini sudah seharusnya pembelajaran sejarah juga mengikuti dan menyesuaikan penggunaan konsep pembelajaran, minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang dirasa masih kurang untuk memahami materi membuat tenaga pendidik harus mengubah cara mengajarnya dengan bantuan teknologi. Bantuan teknologi ini memberikan harapan dapat membantu meningkatkan minat serta pemahaman materi terhadap pembelajaran sejarah.

Pendidikan memiliki arti sebagai usaha terpadu untuk memanusiakan manusia yang dapat membentuk karakter agar peserta didik dapat menjadi pribadi yang terpadang dengan mempunyai budaya intelektual. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses humanisasi dalam artian untuk mengolah potensi yang dimiliki seseorang untuk menjadi lebih manusiawi. Dalam pendidikan peserta didik dapat mengalami proses emansipasi dan pembebasan dari berbagai bentuk penindasan, para peserta didik kemudian dibentuk dan dibekali berbagai pengetahuan serta keterampilan untuk menjadikan dirinya sebagai agen pembebasan.

Penurunan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran dapat diakibatkan karena penggunaan media belajar yang hanya menggunakan media konvensional saja, kurangnya penggunaan media pembelajaran, metode mengajar yang kurang variatif tentunya memberikan efek jenuh dan bosan dalam pembelajaran. Pada saat melakukan observasi awal, terjadinya penurunan minat belajar karena kurangnya keinginan siswa untuk informasi mengenai materi yang sudah diajarkan. Untuk merangsang pemikiran siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang menarik. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik pada pembelajaran sejarah. Dengan adanya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah akan menimbulkan minat dan

motivasi belajar sejarah yang tinggi. Munculnya minat belajar sudah ada maka pemahaman akan pembelajaran sejarah yang diberikan akan lebih mudah dipahami, seperti nilai-nilai kesejarahan yang ada dalam setiap peristiwa dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya pada tanggal 29 Agustus 2024, permasalahan yang dapat ditemukan adalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung siswa tidak menunjukkan ketertarikan, perhatian, perasaan senang dan juga adanya interaksi antara siswa dan guru. Kemampuan siswa cenderung terbatas hanya pada penalaran berupa peristiwa, pengenalan tokoh sejarah yang cenderung pasif hanya berupa fakta yang tersedia. Siswa juga cenderung tidak mengkritisi suatu peristiwa yang terjadi dimasa lampau dan tidak mengaitkan peristiwa tersebut dengan masa sekarang dan akhirnya siswa tidak bisa mengerti makna dari peristiwa tersebut (Wahid, 2018:3).

Media pembelajaran yang dikemas cenderung konvensional seperti hanya menggunakan media *whiteboard*, *powerpoint* dengan slide yang banyak dan huruf yang rapat. Hal ini membuat siswa jenuh dan tidak tertarik dengan materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran juga terkadang banyak siswa yang tidak memperhatikan dan sibuk dengan teman sebangkunya. Minat siswa yang harusnya terlihat dalam proses pembelajaran juga menjadi tidak terlihat. Pada hal ini siswa menjadi tidak mengerti dengan pembelajaran yang diberikan, ketika diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan peristiwa sejarah, tokoh atau analisis mengenai sebuah peristiwa sejarah siswa kurang mampu dalam mengerjakan. Sehingga dapat disimpulkan mengenai pembelajaran khususnya sub bahasan pembentukan negara dan pemerintahan Indonesia siswa dianggap kurang. Dalam materi pembentukan negara dan pemerintahan Indonesia. Saat pembelajaran sejarah siswa cenderung hanya menghafal mengenai tanggal, tokoh, sementara pemahaman mengenai keseluruhan peristiwa atau makna dari terjadinya peristiwa tersebut kurang dipahami. Akibatnya siswa tidak dapat menjawab saat diberikan pertanyaan mengenai konteks sejarah yang dikaitkan dengan masa sekarang, literasi yang

kurang serta sumber yang terbatas juga menjadi faktor permasalahan siswa (Khoerunnisa & Aqwal, 2020:5).

Dari penjelasan diatas dapat diidentifikasi terdapat permasalahan mengenai minat belajar siswa di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Pertama, perasaan siswa terlihat tidak senang ketika pembelajaran sejarah berlangsung karena guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa modul dan buku ajar, hal ini juga diperjelas dengan hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan. Kedua, jika dilihat dari respon siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran cenderung kurang. Keaktifan siswa dalam pembelajaran juga jarang terlihat karena siswa terkadang kurang memperhatikan dalam pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga jarang terlihat karena saat guru memberikan pertanyaan berupa apersepsi sebelum dimulainya pembelajaran tidak ada respon dari siswa.

Permasalahan lain ada dalam penggunaan media pembelajaran, pembelajaran sejarah yang terkesan membosankan karena isinya harus mengulang peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau dan cenderung menjurus kearah hafalan serta teknik belajar yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan membuat siswa menjadi bosan dan beranggapan bahwa pembelajaran kurang menarik. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam dan dapat menarik minat siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran tentunya harus memperhatikan siswa, apakah media tersebut disukai siswa dan dapat mendukung untuk memahami pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa akan berdampak pada penyampaian pesan dari materi pembelajaran yang baik, karena fungsi dari media pembelajaran hanya sebagai penghubung untuk berkomunikasi dan penyampaian pesan antara guru dan siswa.

Media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah media Quizizz. Menurut (Citra&Rosy,2020:263). Quizizz adalah salah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal untuk

mengukur pemahaman siswa. Hal ini juga berkaitan dengan pendapat (Citra & Rosy, 2020) yang mengatakan bahwa media quizizz ini memiliki kelebihan berupa soal-soal yang disajikan dalam media quizizz memiliki batasan waktu tertentu, sehingga siswa di ajarkan untuk berfikir secara tepat dan tepat dalam mengerjakan soal yang sudah diberikan. Kelebihan lain dalam media quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar yang menarik serta dapat terlihat pada komputer guru dalam perangkat siswa akan berganti dengan otomatis sesuai dengan soal yang diberikan.

Quizizz dalam pembelajaran sejarah juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran, dalam penggunaan media ini diharapkan agar siswa mendapatkan kemudahan dalam menyerap nilai-nilai sejarah karena media ini menggunakan gambar sehingga lebih efektif daripada melihat pada tulisan saja. Mata pelajaran sejarah yang cenderung menekan pada aspek nilai-nilai serta pembentukan watak yang bermartabat. Menurut Zahro, (2017:6) Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan karakter karena pelajaran sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Penguatan dalam pembelajaran sejarah yang digunakan sebagai pendidikan karakter dapat diterapkan mulai dari tujuan pelaksanaan pembelajaran sejarah, materi, sumber bahkan media pembelajaran sampai dengan penilaian. Minat belajar siswa tentunya diperlukan untuk mendorong agar mempelajari pelajaran sejarah (Dahniar, 2022:3).

Media pembelajaran tentunya membantu siswa untuk lebih menarik perhatian siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran juga membantu untuk membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa. Dalam penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning*, peneliti memilih menggunakan media *Quizizz* sebagai alat bantu (Ulum, 2025:3).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan serta model pembelajaran yang dianggap tepat untuk menjadi solusi, maka peneliti mengangkat judul dalam penelitian skripsi ini adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah maka dalam penelitian ini peneliti menentukan rumusan masalah yaitu “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?”

Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran Quizizz di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini mengguan definisi operasional supaya tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam pengertian, maka peneliti mencoba mendefinisikan istilah-istilah dari variabel penelitian sebagai berikut.

1.1.1 Minat Belajar

Minat sering dihubungkan dengan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari luar. Minat juga dapat diartikan sebagai rasa lebih suka atau rasa ketertarikan atau terlibat sepenuhnya pada suatu hhal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan pengertian belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan (Kusuma, 2022:2).

Adapun faktor yang mempengaruhi minat belajar seperti faktor dalam diri siswa yang terdiri dari : (1) Aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau

kesehatan jasmani dari individu siswa. (2) Aspek psikologis atau kejiwaan, faktor ini meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif. Adapun faktor luar siswa yang meliputi sebagai berikut : (1) Keluarga, meliputi hubungan antara keluarga, suasana lingkungan rumah dan keadaan ekonomi keluarga. (2) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan teman, guru dan kegiatan lain. (3) Lingkungan Masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam Masyarakat dan lingkungan tempat tinggal (Kusuma,2022:3).

1.1.2 Media Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas ke dalam kelas dan dapat menjadikan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan dari sebelumnya. Media quizizz juga memiliki kelebihan yaitu soal yang diberikan memiliki batasan waktu yang membuat siswa harus berfikir dengan cepat dan tepat untuk menyelesaikan soal yang ada pada Quizizz. Adapun kelebihan dari media ini adalah jawaban yang ditampilkan dalam soal memiliki tampilan warna yang beragam dengan gambar. Media ini digunakan dengan cara memberikan soal yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah dengan sub bahasan historiografi yang dikemas dengan permainan. Aplikasi Quizizz juga dapat didapatkan dengan cara mendownloadnya di google playstore atau mengakses web dengan menuliskan <http://quizizz.com/> pada browser yang tersedia dalam perangkat yang digunakan. Dalam menggunakan aplikasi ini juga sangat mudah, hanya membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti laptop, handphone, dan koneksi internet untuk menggunakan aplikasi tersebut (Citra & Rosy, 2020:5).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah pertanyaan dari rumusan masalah berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Adapun secara khusus bertujuan dalam penelitian ini yaitu untuk :

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *Quizizz* di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.
2. Mengetahui terdapat pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk memiliki kegunaan bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini. Adapun kegunaan dalam penelitian ini yaitu :

1.2.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan mendapatkan hasil yang dapat menambah wawasan di dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran yang berbasis game. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau kajian lebih lanjut yang berkaitan dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

1.2.2 Kegunaan Praktis

1) Bagi peneliti

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan informasi dan referensi mengenai media *Quizizz* untuk diterapkan di sekolah dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa khususnya dalam pelajaran sejarah.

2) Bagi Pendidik

Peneliti berharap penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif.

3) Bagi Sekolah

Peneliti berharap dapat menambah ilmu pengetahuan, referensi, mengenai media pembelajaran khususnya pembelajaran *Quizizz*, yang bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa.

1.2.3 Kegunaan Empiris

Penelitian ini harapannya dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai media pembelajaran sejarah yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.