

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam usaha untuk mengembangkan kualitas manusia yang menjadi lebih baik dan dapat berdaya saing tinggi. Setiap orang yang memiliki hak yang sama untuk meraih pendidikan agar mereka dapat mengembangkan potensi diri sehingga nantinya bakat serta kemampuan yang dimilikinya akan sangat bermanfaat tidak hanya untuk diri sendiri, tetapi juga untuk masyarakat dan bangsa. Maka dari itu kemajuan yang dimiliki oleh suatu bangsa tidak terlepas dari peran pendidikan. Untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan, pendidik menjadi faktor penting karena perannya sebagai fasilitator untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik ketika kegiatan pembelajaran dimulai. Untuk itu pendidik harus mengupayakan segala macam cara agar dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya ketika dikelas, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi faktor pendukung yang sangat penting untuk digunakan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran secara umum dapat diketahui sebagai alat bantu yang digunakan oleh guru ketika jalannya proses pembelajaran. Pendidik sering menggunakan media pembelajaran karena dengan menggunakan bantuan atau alat pendukung diharapkan nantinya akan mempermudah siswa

dalam memahami penjelasan materi yang rumit menjadi lebih mudah untuk dipahami. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran ini harus memperhatikan banyak hal ketika digunakan seperti dapat merangsang pikiran hingga menarik perhatian anak.

Menurut Ekayani (2019), menjelaskan bahwa media selain berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, media pembelajaran juga memiliki beragam macam manfaat seperti dapat menjelaskan sebuah pesan yang dinilai sulit untuk dimengerti, memudahkan pembelajaran ketika banyak sekali keterbatasan dalam pelaksanaan, membuat siswa memiliki gairah dalam belajar hingga dapat meningkatkan bakat serta kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu tugas seorang pendidik karena sangat penting untuk dapat meningkatkan minat belajar.

Minat belajar yang dimiliki siswa menjadi hal yang harus diperhatikan oleh pendidik. Hal ini dikarenakan tinggi rendahnya prestasi yang dimiliki oleh siswa dipengaruhi oleh minat belajar siswa tersebut. Lestari (2015), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa tingginya minat belajar yang dimiliki oleh siswa akan menyebabkan siswa tersebut tidak akan mengalami hambatan ataupun kendala ketika belajar kapanpun siswa tersebut lakukan, namun sebaliknya siswa yang memiliki minat belajar rendah akan lebih mudah mengalami kendala ketika belajar dan hal ini akan berdampak pada hasil belajar mereka. Menurut Arisanti & Subhan

(2018), menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa karena hasil positif yang diperoleh seperti siswa dapat dengan mudah mengerjakan tugas.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dibutuhkan alat bantu selama pembelajaran sebagai media dalam menyampaikan materi agar siswa menjadi lebih bersemangat, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran *Quizwhizzer* merupakan sebuah aplikasi berbasis game edukasi yang dapat diakses melalui berbagai media contohnya seperti *handphone* dan *laptop* dengan menggunakan jaringan internet sebagai penghubung.

Menurut Juhaeni (et al., 2023), menjelaskan bahwa *quizwhizzer* selain sebagai platform game edukasi, bisa juga digunakan sebagai media dalam penyampaian pesan berupa materi ajar serta dapat juga dimanfaatkan sebagai tempat untuk melakukan evaluasi pembelajaran dikarenakan sifatnya yang fleksibel dan naratif.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Septiani & Santi (2022), *quizwhizzer* memberikan banyak manfaat sebagai media pembelajaran ketika digunakan, selain sebagai alternatif pemberian pembelajaran pada siswa, *quizwhizzer* dinilai mampu memberikan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan kepada siswa. Hal ini tentu sangat membantu guru ketika proses pembelajaran dimana siswa seringkali merasa bosan ketika belajar dikarenakan keterbatasan fasilitas yang mereka miliki. Dan

menggunakan *handphone* untuk mengakses *quizwhizzer* selama jalannya pembelajaran dapat mengurangi keadaan tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Juhaeni (et al., 2023), juga menjelaskan bahwa penggunaan *quizwhizzer* sangat layak dan efektif untuk meningkat hasil belajar pada siswa. sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Risanjani (2023), menjelaskan bahwa *quizwhizzer* sebagai media pembelaran dinilai sangat efektif selama pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis anak selama jalan pembelajaran dilakukan.

Menurut Alfianistiawati, (et al., 2022), menjelaskan bahwa *quizwhizzwe* sebagai media pembelajaran berbasis game mampu digunakan untuk menarik minat dan antusias siswa ketika sedang belajar. siswa yang sebelumnya cenderung merasa bosan ketika belajar menjadi lebih tertarik ketika belajar seperti bersemangat dalam mengerjakan kuis yang diberikan oleh guru serta siswa menjadi lebih memperhatikan isi materi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran berlangsung.

Sehingga dapat diketahui bahwa *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran dinilai sangat efektif karena selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, *quizwhizzer* yang merupakan media pembelajaran berbasis game juga membuat siswa merasa tidak bosan ketika belajar serta menjadi lebih tertarik untuk belajar. Apabila siswa merasa tertarik dan senang ketika belajar, hal ini akan

berdampak baik pada minat belajar siswa. Minat belajar yang baik maka akan memberikan hasil belajar yang baik juga.

Untuk bisa mengakses *quizwhizzer* diperlukannya media pendukung selama jalannya pembelajaran, salah satu contohnya media yang dapat dengan mudah mengakses *quizwhizzer* adalah *handphone*. Saat ini sudah banyak dari peserta didik maupun pendidik memiliki untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti untuk bekerja atau membantu peserta didik ketika belajar bahkan ketika sedang di sekolah pun banyak dari peserta didik maupun guru yang membawa benda tersebut. Oleh karena itu *handphone* dapat dimanfaatkan oleh pendidik seperti mengakses *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran untuk digunakan selama untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil awal penelitian melalui metode observasi dan wawancara oleh guru mata pelajaran IPS kelas 8 SMPN 57 Jakarta pada bulan Oktober 2023. Pemilihan lokasi didasari atas adanya permasalahan pembelajaran yang ditemukan ketika peneliti melakukan pengamatan.

Hasil wawancara tersebut menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran. Guru menerangkan bahwa jika hanya mengandalkan buku teks sebagai dinilai kurang mendukung selama jalannya pembelajaran. Hal ini dikarenakan sulit dipahami materi dan siswa merasa bosan karena menggunakan buku menjadi penyebabnya, terutama untuk mata pelajaran IPS memiliki banyak

materi yang harus dijelaskan kepada peserta didik membuat pendidik membutuhkan media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi hal tersebut. Salah satunya dengan menggunakan *handphone* sebagai media untuk mengakses berbagai macam media pembelajaran untuk membantu jalannya kegiatan belajar.

Namun masalah lain muncul ketika sekolah memberlakukan pembatasan penggunaan *handphone* selama kegiatan belajar dikarenakan banyak siswa yang menggunakan benda tersebut untuk kepentingan lain. Hal ini kemudian menjadi penghambat untuk guru maupun siswa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran karena terbatasnya media yang bisa digunakan. Keterbatasan yang dialami ini menyebabkan penurunan minat belajar kepada peserta didik karena sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, dihadapkan dengan pembatasan yang dilakukan oleh sekolah, diperlukan cara yang tepat untuk memanfaatkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik salah satunya adalah dengan menggunakan *quizwhizzer*. Maka dari itu, dalam penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut pengaruh yang diberikan *quizwhizzer* sebagai media belajar dan melihat bagaimana pengaruh yang diberikan terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi aktivitas ekonomi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang diberikan, yaitu.

1. Kurangnya media belajar untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran IPS pada siswa kelas 8.
2. Kurangnya pengawasan yang dilakukan terhadap siswa ketika menggunakan belajar.
3. Terganggunya siswa ketika belajar dikarenakan pembatasan yang diberlakukan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada pada identifikasi masalah maka pembatasan dalam penelitian ini akan dibatasi Pengaruh penggunaan *quizwhizzer* terhadap minat belajar pada siswa kelas 8 SMPN 57 Jakarta pada mata pelajaran IPS.

## **D. Perumusan masalah**

Berdasarkan Pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah. “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 57 Jakarta?”

## **E. Kegunaan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengkaji lebih jauh mengenai pengaruh yang diberikan *quizwhizzer* sebagai media belajar terhadap minat belajar siswa.