

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan suatu hal yang sangat penting karena motivasi belajar sebagai modal yang berkaitan dengan semangat dan kebutuhan dalam melakukan kegiatan belajar. Menurut Sardiman (2018) Motivasi belajar adalah “Keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai”. Artinya motivasi belajar merupakan kemauan dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan ingin belajar.

Salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya mutu proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Realita di lapangan menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki kemauan belajar yang tinggi, baik dalam mata pelajaran belajar matematika, bahasa, ilmu pengetahuan alam ataupun mata pelajaran yang lainnya.

Banyak siswa merasa tidak betah dan bermalas-malasan di dalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru-guru mereka. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi belajar yang kuat. Siswa masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain di luar konteks belajar seperti berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan pelajaran.¹

Kegiatan untuk menumbuhkan belajar siswa bukanlah hal mudah untuk dilakukan. Rendahnya kepedulian orang tua dan guru, merupakan salah satu penyebab sulitnya menumbuhkan motivasi belajar

¹ Hendrizal. (2020). “Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran.” Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter 2, hlm: 44–53. <https://ojs.adzkia.ac.id/index.php/pdk/article/view/57/48>.

anak. Fakta yang terjadi selama ini menunjukkan bahwa ketika ada permasalahan tentang rendahnya motivasi belajar siswa, guru dan orang tua terkesan tidak mau peduli terhadap hal itu, guru membiarkan siswa malas belajar dan orang tua pun tidak peduli dengan kondisi belajar anak. Maka untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa orang tua dan guru perlu mengetahui penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.²

Sementara itu, pendidikan memiliki peran penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia tersebut. Dalam mewujudkan proses peningkatan kualitas pendidikan, dapat dilaksanakan dengan pengembangan kurikulum, pengembangan dan perbaikan pengelolaan serta proses pembelajaran, peningkatan dan pengembangan sarana prasarana pembelajaran agar proses pembelajaran dapat di *manage* dengan baik. Pembelajaran yang dikelola dengan baik sangat penting karena memiliki dampak besar pada efektivitas dan hasil pembelajaran itu sendiri.

Dalam perkembangannya ada peran teknologi didalamnya, penggunaan teknologi pada saat ini adalah hal yang cukup berperan signifikan dalam penyesuaian perkembangan zaman. Berkembangnya teknologi saat ini harus dimanfaatkan dengan baik oleh manusia. Pemanfaatan teknologi oleh manusia dapat menunjang segala proses kehidupan seperti kegiatan ekonomi, kesehatan bahkan sampai kegiatan pendidikan.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan mengharuskan para guru dapat menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi saat ini dan merupakan salah satu poin dari kompetensi profesionalisme guru yang harus dimiliki. Selain itu, guru harus memiliki kemampuan yang bersifat afektif dan psikomotorik dalam

²Ibid.

melakukan pengajaran seperti komunikasi yang baik, dapat berpikir kritis, hingga berjiwa kreatif dan inovatif. Tidak hanya guru, segala elemen yang berkaitan dengan pendidikan mengharuskan para penggunanya mengerti dalam penggunaan teknologi tersebut.

Dengan adanya kemajuan teknologi di dunia pendidikan, hal tersebut dapat membuka cakrawala baru dalam peningkatan kualitas pendidikan saat ini. Alternatif untuk menyesuaikan pendidikan pada saat ini adalah adanya inovasi dalam sistem pembelajaran sangat dibutuhkan guna menunjang kegiatan pembelajaran pada era revolusi digital ini. Inovasi tersebut diharapkan dapat dilakukan secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran yang dapat juga meningkatkan kualitas pendidikan saat ini.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memacu para pendidik untuk terus mengembangkan kompetensinya dalam mengajar, dengan penggunaannya pendidik dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Salah satu penggunaannya dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *game* atau permainan pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih interaktif dan dapat memacu siswa untuk menjadi semakin termotivasi dalam belajar.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang sering digunakan guru hendaknya bersifat dua arah, sehingga terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Manfaat media dalam proses pembelajaran salah satunya adalah untuk memperlancar proses interaksi antara pendidik dengan siswa dalam membantu proses belajar-mengajar secara optimal.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran online di sekolah. Aplikasi *Quizizz* di sisi guru diakses dengan menggunakan laptop maupun PC yang terhubung ke jaringan internet dan LCD. Sedangkan untuk siswa menggunakan smartphone atau telepon genggam. *Quizizz* merupakan media pembelajaran

yang bisa digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran yang berbasis permainan atau *game-based learning*.

Quizizz didesain untuk permainan secara berkelompok maupun individu. Penggunaan *Quizizz* tidak perlu menginstal software di laptop karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi *hardware* dan *software* khusus untuk dalam penggunaannya. Sebagai *web base software* hanya diperlukan pendaftaran akun sebagai pendidik (*trainer*) melalui akun *Quizizz.com* Mendaftarkan akun akan semakin mudah jika sudah memiliki akun facebook atau akun gmail. Sebagai user, siswa perlu mengakses alamat URL www.Quizizzz.com/join serta memasukkan nama akun siswa.³

Untuk akses melalui *smartphone*, *Quizizz* tersedia dalam bentuk aplikasi dan dapat diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*. Peserta yang menggunakan *Quizizz*, pertanyaan yang diberikan akan ditampilkan di layar, lalu para peserta diberi batas waktu untuk menjawab. Setiap jawaban yang benar atau salah akan langsung ditampilkan di layar dan mendapatkan poin pada setiap akhir pertanyaan, lima posisi poin tertinggi akan ditampilkan di layar, sedangkan di akhir game *Quizizz* hanya menampilkan urutan poin tiga besar.⁴

Penelitian terdahulu dari Feby Inggriyani , Nurul Fazriyah , Acep Roni Hamdani , dan Ayi Purbasari dengan judul Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai *Digital Game-Based Learning* di KKG Sekolah Dasar mendapatkan hasil melalui kegiatan ini adalah 1) meningkatkan pengetahuan guru tentang model pembelajaran inovatif dan menggunakan kahoot dalam pembelajaran, 2) meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat rencana pembelajaran (RPP) dan 3)

Intelligentia - Dignitas

³ Sagala, A U, D D S Hutagaol, K A Haloho, et al. (2021).“Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.” *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, hlm: 1–6. Diakses dari: <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>.

⁴ Ibid.

meningkatkan keterampilan menggunakan model pembelajaran inovatif dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis game.

Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*, diharapkan dalam proses evaluasi pembelajaran dapat menjaga motivasi berkelanjutan siswa dalam belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 48 Jakarta, dimana SMKN 48 Jakarta ini merupakan salah satu sekolah di Jakarta Timur yang merupakan lembaga sertifikasi yang bergerak di bidang Bisnis Manajemen dan Teknologi Informasi yang telah mendapatkan lisensi BNSP untuk melakukan sertifikasi dibidangnya dan SMKN 48 Jakarta merupakan peringkat 2 SMK Terbaik se-Jakarta Timur dengan rata-rata nilai IIUN 98,28 menurut Kemendikbud.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wakil Kepala SMKN 48 Jakarta bagian Wakil Bidang Kurikulum yaitu Bapak Surnadi yang dilaksanakan pada 17 Februari 2024, beliau mengutarakan bahwa penggunaan beberapa aplikasi atau website yang mendukung manajemen pembelajaran berbasis *game-based learning*, beliau juga mengutarakan bahwa penggunaan *game-based learning* di SMKN 48 Jakarta dominan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk mengambil topik penelitian mengenai manajemen pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK 48 Jakarta, karena peneliti melihat bahwa topik ini sangat menarik untuk diteliti dengan perkembangan zaman seperti saat ini.

B. Fokus dan Sub-fokus

Pada penelitian ini Peneliti mengambil fokus penelitian manajemen pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta.

Adapun sub fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta.
2. Pengorganisasian pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta.
3. Pelaksanaan pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta.
4. Pengawasan pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta?
2. Bagaimana pengorganisasian pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta?
4. Bagaimana pengawasan pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan manajemen pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca baik dari segi teoritis maupun segi praktis. Adapun manfaat teoritis dan manfaat praktis tersebut adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam memperkaya konsep keilmuan dan pengetahuan terkait Manajemen

Pembelajaran pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi terkait Manajemen Pembelajaran pembelajaran berbasis *game-based learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta dan sebagai bahan masukan agar mutu pembelajaran di SMK Negeri 48 dapat ditingkatkan secara lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai Manajemen Pembelajaran khususnya Manajemen Pembelajaran pembelajaran berbasis *game-based learning* (*Kahoot*) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMK Negeri 48 Jakarta. Penelitian ini juga menambah pengalaman praktis peneliti melalui pengamatan langsung yang dilakukan saat proses pengumpulan data penelitian.

b. Manfaat Bagi SMKN 48 Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan pengetahuan dalam manajemen pembelajaran melalui *game-based learning* di SMKN 48 Jakarta, serta dapat memotivasi dan mengembangkan kemampuan guru dan siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis *game based learning*.

c. Manfaat Bagi Program Studi Manajemen Pendidikan FIP UNJ

Hasil penelitian ini akan menjadi tambahan koleksi informasi di perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sehingga dapat menambah wawasan pengetahuan

atau wawasan bagi civitas akademika. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang ingin mengkaji mengenai topik yang serupa.



Intelligentia - Dignitas