

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi dasar penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dan teknologi. Pada jenjang SMP, khususnya fase remaja awal, siswa membutuhkan pengalaman belajar yang menarik, relevan, dan menantang. Motivasi belajar berperan sebagai daya penggerak yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan kegiatan belajar sehingga siswa bersedia terlibat, memusatkan perhatian, serta berusaha menyelesaikan aktivitas pembelajaran secara tekun (Yuliana et al., 2023). Sebaliknya, motivasi yang rendah tampak melalui kurangnya antusiasme, keaktifan, fokus, dan ketekunan selama proses pembelajaran.

Dalam praktik pembelajaran di SMP Negeri 8 Jakarta masih ditemukan permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Pra-penelitian dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi awal motivasi belajar sebelum tindakan pembelajaran diterapkan. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada 36 siswa kelas VII-F melalui observasi proses pembelajaran dan pengisian angket motivasi belajar.

Instrumen pra-penelitian berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan empat indikator motivasi belajar, yaitu antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam kegiatan belajar, fokus selama proses pembelajaran, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Keempat indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan perilaku motivasional yang dapat diamati secara langsung selama pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, motivasi belajar siswa kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum menunjukkan antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, keaktifan dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan masih terbatas, fokus terhadap penjelasan guru belum optimal, serta ketekunan dalam menyelesaikan tugas masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum mencapai kondisi yang diharapkan

sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penerapan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Data pra-penelitian bersumber dari observasi langsung dan angket motivasi belajar. Data dianalisis secara objektif untuk menggambarkan kondisi awal siswa sebelum penggunaan media ZEP Quiz. Hasil awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori motivasi belajar rendah sehingga diperlukan tindakan perbaikan yang terarah.

Berdasarkan kondisi awal yang diperoleh melalui kegiatan pra-penelitian, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta pada mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya upaya perbaikan pembelajaran melalui penerapan tindakan yang inovatif. Oleh karena itu, peneliti merancang tindakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran ZEP Quiz sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada siklus berikutnya.

Salah satu alternatif yang digunakan untuk memperbaiki kondisi tersebut adalah ZEP Quiz, yaitu media kuis digital berbasis gamifikasi yang menghadirkan tantangan, skor, peringkat, batas waktu, dan umpan balik langsung. Media ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menantang. Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menjawab soal, berdiskusi, berkompetisi secara sehat, dan memperoleh umpan balik atas respons yang diberikan.

Proses peningkatan motivasi belajar melalui ZEP Quiz berlangsung secara bertahap. Tampilan dan unsur permainan terlebih dahulu menumbuhkan ketertarikan serta antusiasme siswa. Ketertarikan tersebut mendorong siswa berpartisipasi lebih aktif dalam menjawab kuis dan berdiskusi. Keterlibatan aktif membantu siswa mempertahankan perhatian terhadap materi, sedangkan tantangan dan umpan balik langsung mendorong mereka untuk terus mencoba serta menyelesaikan tugas secara tekun. Rangkaian antusiasme, keaktifan, fokus, dan ketekunan inilah yang menunjukkan meningkatnya motivasi belajar.

Berangkat dari uraian latar belakang permasalahan serta alternatif solusi yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya sistematis untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran IPS. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran ZEP Quiz. Media tersebut dipilih karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menantang sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan media ZEP Quiz dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas kuis digital berbasis permainan yang dipadukan dengan pembelajaran kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

IPS sebagai mata pelajaran terpadu yang memuat konsep sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan budaya menuntut siswa untuk memahami berbagai konsep serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas VII-F SMP Negeri 8 Jakarta, motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan. Hal tersebut terlihat dari rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, minimnya partisipasi dalam kegiatan diskusi, kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta rendahnya ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Kondisi tersebut sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional cenderung kurang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Rendahnya motivasi belajar tidak hanya terjadi di SMP Negeri 8 Jakarta, tetapi juga menjadi isu yang banyak dibahas dalam berbagai penelitian pendidikan. Beberapa studi menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. A. P. Dewi et al., (2025) membuktikan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital seperti media interaktif dan platform pembelajaran modern juga terbukti mampu meningkatkan minat serta

partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah gamifikasi, yaitu pengintegrasian unsur permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, dan umpan balik ke dalam pembelajaran formal (Yuliana et al., 2023). Pendekatan ini memanfaatkan aspek psikologis permainan yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, persaingan sehat, dan penghargaan, sehingga mendorong motivasi belajar siswa lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan platform kuis interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif, seperti pada penelitian penggunaan media “Wordwall” yang menunjukkan peningkatan motivasi dan pemahaman siswa meskipun masih pada jenjang SD. Selain itu, penelitian mengenai *ZEP Quiz* pada siswa SMP juga menunjukkan hasil yang signifikan, salah satunya di SMP Negeri 29 Malang pada mata pelajaran Informatika. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor motivasi belajar siswa setelah penerapan *ZEP Quiz* melalui siklus PTK, yang menandakan bahwa media ini berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran seperti *ZEP Quiz* memiliki keunggulan dalam mendorong keterlibatan aktif siswa melalui tantangan yang terukur serta pemberian umpan balik secara langsung. Dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, *ZEP Quiz* menawarkan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan kompetitif sehingga sesuai dengan karakteristik siswa SMP sebagai generasi digital. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya menerima materi, tetapi terlibat langsung dalam proses evaluasi yang dapat menumbuhkan motivasi intrinsik. Dalam pembelajaran IPS, kuis interaktif juga membantu siswa mengaitkan konsep teoritis dengan situasi nyata, mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak, serta mendorong berpikir kritis sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa.

Penelitian yang mengkaji penerapan *ZEP Quiz* dalam pembelajaran IPS, khususnya di SMP Negeri 8 Jakarta, masih sangat terbatas sehingga

menimbulkan celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Meskipun beberapa media digital lain seperti *Quizizz* dan aplikasi *Mabar* telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemanfaatan *ZEP Quiz* pada konteks pembelajaran IPS belum banyak diteliti dan sebagian besar masih difokuskan pada mata pelajaran lain. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas *ZEP Quiz* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS siswa SMP. Berdasarkan permasalahan rendahnya motivasi belajar dan potensi gamifikasi digital, penelitian tindakan kelas berjudul “*Penerapan ZEP Quiz sebagai Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 8 Jakarta*” diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis serta menjadi solusi inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian masalah tersebut, pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Penerapan Media Pembelajaran *ZEP Quiz* dalam Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Jakarta
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran IPS setelah penerapan media *ZEP Quiz*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS melalui penerapan media pembelajaran *ZEP Quiz* di SMP Negeri 8 Jakarta. Secara khusus, tujuan penelitian ini meliputi:

1. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *ZEP Quiz* dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Jakarta.
2. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS setelah penerapan media *ZEP Quiz*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan motivasi belajar dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Hasil penelitian ini dapat memperkaya referensi empiris mengenai penerapan media *ZEP Quiz* dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP serta menjadi dasar pengembangan teori dan model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa di era digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran penerapan media *ZEP Quiz* sebagai alternatif media pembelajaran IPS yang interaktif dan menarik. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran digital, serta mendorong pelaksanaan pembelajaran IPS yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

