

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu proses untuk mengubah perilaku seseorang atau sekelompok orang melalui pembelajaran atau pelatihan. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan penting dalam proses pembentukan karakter seseorang dan untuk mewujudkan hal tersebut peran pendidik sangat penting di dalamnya..Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Sisdiknas Nomor. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan saat ini terkendala oleh pandemi yang mewabah di seluruh dunia, sehingga dunia pendidikan dituntut untuk menerapkan sistem pembelajaran online. Sistem pembelajaran jarak jauh memang menjadi solusi permasalahan pembelajaran di masa pandemi, namun pembelajaran jarak jauh ini menimbulkan permasalahan baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran sejarah. Pembelajaran jarak jauh bukanlah solusi dari permasalahan yang sudah ada sebelumnya, seperti organisasi kelas, strategi pembelajaran, sumber belajar, model, termasuk media pembelajaran. Seperti masalah minat belajar siswa yang bahkan terlihat pada pembelajaran online.

Pada saat observasi awal, ditemukan banyak siswa yang minat belajarnya menurun sejak kegiatan pembelajaran dialihkan di rumah masing-masing. Keadaan tersebut ditunjukkan dengan banyak siswa yang mengeluh serta kurangnya keinginan siswa untuk mencari informasi tambahan mengenai materi yang telah diajarkan. Kondisi seperti ini mengakibatkan siswa tidak mengikuti kegiatan pembelajaran secara efektif. Senada dengan

hal tersebut, Safari dalam Ricardo dan Meilani (2017: 196) mengatakan ada empat indikator minat belajar siswa, yaitu:

- a. Perhatian Siswa, perhatian adalah aktivitas berdasarkan pengamatan dengan memperhatikan keadaan disekitarnya. Siswa yang memiliki minat pada sesuatu salah misalnya pelajaran sejarah, secara tidak sadar siswa tersebut akan fokus dan memperhatikan hal tersebut dengan sendirinya.
- b. Ketertarikan siswa, ketertarikan adalah perasaan yang dimiliki seseorang yang dapat memberikan rasa senang dan tertarik akan sesuatu misalnya pelajaran sejarah.
- c. Rasa senang, seorang siswa apabila memiliki rasa senang dan rasa suka terhadap sesuatu, maka siswa tersebut akan berfokus terhadap hal tersebut dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
- d. Keterlibatan siswa, ketika siswa terlibat pada sesuatu hal tersebut akan mendorong siswa untuk tertarik pada kegiatan maupun hal lainnya sehingga siswa tersebut akan mendapat pengalaman berdasarkan keterlibatannya itu sendiri.

Dari penjelasan indikator menurut Safari di atas, dapat diidentifikasi terdapat permasalahan mengenai minat belajar siswa di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis. Pertama, perasaan siswa tidak senang saat pembelajaran sejarah berlangsung karena guru hanya menggunakan media yang sama yaitu modul dan buku ajar, hal ini diperjelas dari hasil wawancara dengan guru tentang perasaan senang. Kedua, kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran, terlihat dari respon siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran sejarah, seperti yang dijelaskan oleh guru mengenai pengumpulan tugas yang diberikan terkesan lambat dan ada yang sering mengerjakan serta ada yang tidak mengumpulkan. Selanjutnya siswa kurang memperhatikan selama pembelajaran sejarah berlangsung, terlihat pada sikap siswa ketika guru meminta mereka bertanya dan hanya satu orang yang bertanya. Terakhir, tidak ada keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah sebelum pembelajaran berlangsung, dimana guru memberikan pertanyaan apersepsi sebelum pembelajaran dimulai, tidak ada respon siswa karena di luar jam pelajaran siswa tidak dilibatkan dalam pembelajaran sejarah.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah penggunaan media yang kurang beragam sehingga mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dan jenuh saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal tersebut senada dengan pendapat Muna dan Dannaris (2019:155) mengatakan bahwa pelajaran sejarah itu membosankan karena isinya harus mengulangi peristiwa-peristiwa atau kisah di masa lalu dan cenderung ke arah hafalan serta dipengaruhi oleh sistem atau teknik pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga siswa akan beranggapan bahwa pembelajaran sejarah membosankan dan kurang menarik. Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa. Pemilihan media pembelajaran yang sangat beragam harus memperhatikan keterjangkauan siswa di masa pandemi yang mengharuskan belajar dari rumah, serta yang dapat disukai siswa, dan media tersebut dapat mendukung siswa untuk memahami pelajaran secara efektif. Media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa akan berdampak pada penyampaian pesan dari materi pelajaran dengan baik, karena di antara fungsi media pembelajaran adalah untuk komunikasi dan penyampaian pesan.

Media yang digunakan oleh peneliti adalah media Quizizz. Menurut Citra dan Rosy (2020:264) Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif serta bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest untuk mengukur pemahaman siswa. Alasan peneliti menggunakan media quizizz pada penelitian ini yaitu agar bisa menarik minat belajar siswa, hal tersebut senada dengan pendapat Citra dan Rosy (2020:263) yang mengatakan bahwa media quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media quizizz. Kelebihan lain yang ada pada media quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan.

Quizizz dalam pembelajaran sejarah dapat difungsikan menjadi media pembelajaran, yang diharapkan dapat memudahkan siswa didalam menyerap nilai-nilai sejarah karena media ini menggunakan gambar sehingga akan lebih efektif daripada berupa tulisan-tulisan saja. Mata pelajaran sejarah seperti yang diketahui merupakan mata pelajaran yang menekankan pada aspek nilai-nilai dan pembentukan watak yang bermartabat. Menurut Zahro dkk (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 pelajaran sejarah sebagai pendidikan karakter dapat diterapkan mulai dari tujuan pelaksanaan pembelajaran, materi, sumber dan media sampai dengan penilaian. Oleh karena itu dibutuhkan minat belajar sejarah siswa agar siswa tertarik untuk mempelajari pelajaran sejarah secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan di atas, mendorong peneliti agar lebih dalam menganalisis minat belajar siswa yang nampak melalui pemanfaatan media pembelajaran quizizz. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti merumuskan judul “Pengaruh Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian yang dilakukan agar lebih fokus, peneliti membatasi masalah dengan merumuskan pada suatu rumusan masalah yaitu, “Apakah Terdapat Pengaruh Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat di uraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana Proses Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pendudukan Jepang di Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021?
- 1.2.2 Apakah Terdapat Pengaruh Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021?

### **1.3 Definisi Operasional**

Berdasarkan judul proposal mengenai “Pengaruh Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021”, maka definisi operasional yang dapat disusun adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1 Media Quizizz**

Menurut Mulyati dan Evendi (2020:65-66) Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas, kuis interaktif yang dibuat memiliki empat pilihan jawaban apabila pembuatan kuis telah jadi kita dapat membagikan kode kepada siswa agar siswa dapat login kedalam kuis tersebut. Aplikasi Quizizz bisa didapatkan dengan cara mendownloadnya di google playstore atau dengan menulis <https://quizizz.com/> di browser perangkat yang kita gunakan. Menggunakan aplikasi Quizizz sangat sederhana, hanya membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai seperti laptop, handphone dan koneksi internet untuk menggunakan aplikasi tersebut.

#### **1.3.2 Minat Belajar**

Minat belajar adalah rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan lebih yang dimiliki seseorang tanpa adanya dorongan. Minat ini akan tetap dan berkembang dalam dirinya untuk mendapatkan dukungan dari

lingkungan berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan berinteraksi dengan dunia luar, baik melalui pelatihan maupun pembelajaran. Faktor penyebab minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam diri individu untuk memiliki rasa senang tanpa adanya paksaan sehingga dapat menimbulkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan perilaku. Safari dalam Ricardo dan Meilani (2017:196) mengatakan ada empat indikator minat belajar siswa, yaitu:

- a. Perhatian Siswa, perhatian adalah aktivitas berdasarkan pengamatan dengan memperhatikan keadaan disekitarnya. Siswa yang memiliki minat pada sesuatu salah misalnya pelajaran sejarah, secara tidak sadar siswa tersebut akan fokus dan memperhatikan hal tersebut dengan sendirinya.
- b. Ketertarikan siswa, ketertarikan adalah perasaan yang dimiliki seseorang yang dapat memberikan rasa senang dan tertarik akan sesuatu misalnya pelajaran sejarah.
- c. Rasa senang, seorang siswa apabila memiliki rasa senang dan rasa suka terhadap sesuatu, maka siswa tersebut akan berfokus terhadap hal tersebut dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
- d. Keterlibatan siswa, ketika siswa terlibat pada sesuatu hal tersebut akan mendorong siswa untuk tertarik pada kegiatan maupun hal lainnya sehingga siswa tersebut akan mendapat pengalaman berdasarkan keterlibatannya itu sendiri.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, secara umum maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Organisasi Pergerakan Masa Pendudukan Jepang Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis Semester Genap Tahun Ajaran 2020/ 2021. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media quizizz di kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi organisasi pergerakan

masa pendudukan Jepang kelas XI IPS 1 SMAN 3 Ciamis semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka kegunaan penelitian ini yaitu:

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam, serta memberikan informasi mengenai pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Ciamis semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.

### **1.5.2 Kegunaan Empiris**

Memberikan gambaran empiris mengenai pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi organisasi pergerakan masa pendudukan Jepang kelas XI IPS SMA Negeri 3 Ciamis semester genap tahun ajaran 2020/ 2021.

### **1.5.3 Kegunaan Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan bisa menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti dalam membuat karya tulis ilmiah.

#### **b. Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik**

Menambah sumbangan pemikiran dan pengetahuan tentang cara meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media Quizizz.

#### **c. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang beragam.