

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seorang guru harus mengetahui kebutuhan dan kondisi siswa agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu upaya guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Halmalik (dalam Arsyad 2013:15) media pembelajaran mampu membangun motivasi dan dorongan untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, dan dapat mempengaruhi kejiwaan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang baik menjadi salah satu strategi bagi para pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi tentang standar nasional pendidikan, pada BAB VII (sarana dan prasana), pasal 42, Butir 1 : “setiap satuan pendidikan wajib memiliki sarana yang meliputi perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, bahan habis pakai, serta perlengkapan lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”. Peraturan ini menunjukkan media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang sesuai, kreatif, efektif, dan menarik yakni melalui penggunaan media berbasis TIK yang mampu membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Meningkatnya perkembangan teknologi di era globalisasi ini, pendidik dapat melakukan inovasi dalam proses

pembelajaran untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik yaitu memanfaatkan berbagai program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang diperlukan untuk menunjang suatu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran menjadi suatu tantangan bagi guru dalam memanfaatkannya agar pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai (Sukma dkk., 2021). Peran media belajar yang digunakan pada saat proses belajar mengajar juga turut mempengaruhi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang baik maka perhatian peserta didik dapat memperhatikan pelajaran lebih terfokus, hal ini karena media tersebut memiliki fungsi-fungsi tersendiri (Al Mawaddah et al., 2021). Berdasarkan hasil observasi, media pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah buku pegangan dan modul tambahan. Pada proses pembelajaran berlangsung belum menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas.

Motivasi adalah suatu tindakan untuk mencapai tujuan tertentu yang berasal dari dorongan keinginan atau kemauan seseorang (Uno, 2019: 6). Terdapat dua peranan penting motivasi dalam belajar yaitu: pertama, motivasi sebagai kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan yang ditimbulkan dari kemampuan penggerak yang berasal dari dalam diri siswa. Kedua, motivasi memiliki peranan penting dalam memberikan semangat, rasa senang dan gairah dalam belajar sehingga siswa dapat memiliki semangat yang tinggi untuk melaksanakan pembelajaran (Sari & Fatonah, 2022). Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya (Sadirman, 2016).

Motivasi siswa dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Dimiyati & Mujiono (2013: 97), faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi siswa antara lain kehendak dan harapan siswa, kecakapan siswa, keadaan siswa, keadaan lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran serta upaya guru membelajarkan siswa. Berdasarkan pendapat tersebut adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah bagian dinamis dalam belajar dan pembelajaran serta upaya guru dalam mengajarkan siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Widiyanti & Ansori, 2020) media pembelajaran memiliki kontribusi pengaruh terhadap motivasi belajar pada siswa. Hal tersebut dapat diindikasikan bahwa penerapan pembelajaran dengan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Puspitarini dkk., 2019) penggunaan teknologi berupa media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi kepada siswa secara berlebihan serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung terdapat siswa yang tidak memperhatikan guru dalam menerangkan materi pembelajaran, siswa cenderung sering mengantuk di dalam kelas, bercerita dengan teman sebangku, dan bermain ponsel.

Selain motivasi belajar, hasil belajar juga turut terpengaruh dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang digunakan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Jika siswa senang terhadap suatu

pembelajaran akan memberikan dampak yang baik bagi hasil belajar, hal ini dikarenakan siswa termotivasi untuk terus belajar (Solikah, 2020). Hasil belajar menjadi fokus perhatian karena menjadi indikator yang secara langsung dapat memperlihatkan bagaimana kualitas output produk kurikulum yang bersangkutan (Sari & Fatonah, 2022). Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari suatu materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan kedalam bentuk skor atau pun nilai (angka) yang diperoleh dari hasil tes terkait materi yang telah dipelajari (Susanto, 2013). Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan penulis, diperoleh data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah kelas XI di SMK BM Panca Budi Medan yang memiliki hasil belajar yang rendah.

**Tabel 1. 1 Hasil Nilai Ulangan Harian Siswa
Data Hasil Pra Survey Hasil Belajar Siswa SMK BM Panca Budi Medan
Kelas XI Praktikum Akuntansi Lembaga/Instansi Pemerintah
Tahun Ajaran 2021/2022**

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas
XI AK 1	27	11 Siswa	16 Siswa
XI AK 2	24	10 Siswa	14 Siswa
Total rata-rata		21 Siswa	30 Siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar nilai ujian harian siswa kelas XI Akuntansi SMK BM Panca Budi Medan siswa yang tidak memenuhi nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 30 siswa . Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Akuntansi, diketahui hasil belajar siswa sebagian belum memenuhi kriteria dimana para siswa mengalami kesulitan

dalam menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan Ulangan Harian (UH), hal ini dapat dilihat dari hanya terdapat beberapa siswa saja yang memiliki hasil belajar yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Adanya permasalahan tersebut, penulis melakukan pencarian media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif agar pembelajaran di dalam kelas terasa lebih menyenangkan dan mudah digunakan yakni dengan menggunakan aplikasi *games education* “*Quizizz*” sebagai media dalam pembelajaran di dalam kelas. *Game education* salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa. Media *game* memiliki karakteristik yang dapat menciptakan motivasi belajar siswa, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingin tahuan (*curiosity*) (Irwan dkk., 2019). *Game* sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. *Quizizz* merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi online yang terdiri dari fitur kuis, survey, game, maupun diskusi. Aplikasi *Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi *Quizizz* ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. Permainan atau *game online* yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa, yakni aplikasi *Quizizz*. *Quiziz* merupakan aplikasi permainan pendidikan yang

sifatnya naratif, dimana dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi yang menarik dan menyenangkan (Salsabila dkk., 2020). Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan (Al Mawaddah dkk., 2021). Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi *game* atau permainan.

Beberapa riset menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Wijayanti dkk., 2021) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah matematika sekolah. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan kuis interaktif *Quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *Quizizz*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa SMK BM Panca Budi Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka idetifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan belum mengacu pada tujuan pembelajaran.
2. Belum terdapat inovasi pada media pembelajaran di dalam kelas.
3. Rendahnya hasil belajar siswa di dalam kelas.
4. Kurangnya semangat belajar siswa pada saat pembelajaran di dalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka penulis membatasi masalah ini hanya mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *quizizz*.
2. Hasil belajar dan motivasi siswa yang diteliti adalah siswa kelas XII Akuntansi SMK BM Panca Budi.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar akuntansi siswa SMK BM Panca Budi Medan?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMK BM Panca Budi Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap motivasi belajar akuntansi siswa SMK BM Panca Budi.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMK BM Panca Budi.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam memahami pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Sekolah

Menjadi sumber informasi serta bahan masukan untuk sekolah, terkhususnya untuk guru terkait penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan rujukan serta bahan analisis dalam khasanah ilmu wawasan dibidang pendidikan untuk riset selanjutnya.