

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di dalam dunia pendidikan, telah menjamin adanya sistem belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet yang bisa menghubungkan antara pendidik (guru) dengan Peserta didik (siswa) secara online. Dalam perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet (Ratminingsih, 2020:1).

Menurut (Pattanang, dkk., 2021) Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja antara pendidik dan peserta didik yang terstruktur untuk mendorong peserta didik agar aktif belajar dengan penekanan pada penyediaan bahan dan sumber belajar. Salah satu pertanda bahwa seseorang belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya pada tingkat pengetahuan, ketrampilan atau sikapnya. Pembelajaran masa kini dapat meningkatkan kemampuan seseorang untuk menyesuaikan diri dalam perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini. Hal ini disebabkan karena seseorang tidak dapat lepas dari pembelajaran dan proses pembelajaran.

Pembelajaran yang dipakai tentunya harus sesuai dengan kriteria untuk membangkitkan perhatian siswa sehingga siswa menjadi aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini proses adalah rangkaian kegiatan yang sifatnya terencana, terpadu dan berkelanjutan, yang secara keseluruhan memberikan ciri bagi proses pembelajaran (Rahman, dkk., 2020).

Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan dengan cara atau media tertentu (Arief, 2022:11). Penggunaan media pembelajaran belum sepenuhnya diterapkan pada setiap sekolah. Salah satu penyebabnya karena keterbatasan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Solusi untuk menghadapi tantangan dan permasalahan pembelajaran berbasis digital dalam perkembangan teknologi dan informasi, dengan mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Sehingga, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Media pembelajaran diperlukan guru sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dalam bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap

pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu (Wiratmojo dan Sasonohardjo, 2019). Sejalan dengan hal ini dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Zaini, 2017). Sedangkan (Dhine, 2012) menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membuntuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang populer adalah *Quizizz*, yang menggabungkan elemen permainan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *Quizizz* guru dapat membuat kuis interaktif yang menarik perhatian siswa. Menurut (Amornchewin 2018:87) *Quizizz* adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik. *Quizizz* adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah diajarkan oleh guru. *Quizizz* dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan mudah. Kemudian *Quizizz* dapat berbasis projects dengan menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada kegiatan suatu projects siswa sehingga siswa

terlihat aktif dan terbantu pada saat proses pembelajaran, yang dimana dapat juga diakses dan digunakan oleh guru melalui handphone, laptop, maupun komputer. *Quizizz* berbasis projects merupakan suatu media pembelajaran yang memiliki peran sebagai alat perantara dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa dan guru.

Media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects mempunyai potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika dikembangkan dengan cara inovatif dan menarik dengan projects kemampuan *public speaking* setiap siswa di kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran. Motivasi belajar menjadi faktor kunci yang mempengaruhi semangat belajar siswa. Motivasi yang tinggi cenderung menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik, sementara motivasi yang rendah dapat menghambat proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar menjadi sangat penting. Menurut (Sardiman 2016:73) motivasi merupakan suatu perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan diawali dengan sebuah tanggapan terhadap suatu tujuan. Motivasi dapat menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri seseorang, sehingga dapat bertindak atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan gejala kejiwaan, perasaan, dan masalah emosionalnya. Semua ini didukung oleh tujuan atau keinginan.

Menurut (Asral & Chandra 2021) motivasi belajar adalah salah satu faktor pendorong yang dapat berasal dari dalam ataupun luar diri peserta didik agak

terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Sedangkan (Husamah, dkk., 2018) mengungkapkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan dari dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar serta memberi arah agar kegiatan belajar itu mencapai tujuan yang diinginkan peserta didik. Dalam penelitian belum banyak yang menginvestigasi pengaruh media *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran dasar-dasar kejuruan.

Pada program studi Bisnis Daring dan Pemasaran Kelas XI di SMK Negeri 13 Medan terdapat mata pelajaran Komunikasi Bisnis, peneliti berfokus dengan materi pembelajaran *Public speaking* yang diangkat sebagai projects karena mempunyai potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama ketika dikembangkan dengan cara inovatif dan menarik pada setiap siswa kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran. Berdasarkan pengamatan sementara peneliti dalam mata pelajaran Komunikasi Bisnis ini terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai rendah dan memiliki kemampuan *public speaking* yang kurang baik. Sehingga peneliti menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects sebagai media pembelajaran online yang dapat digunakan untuk membuat kuis, latihan, atau proyek yang dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Komunikasi Bisnis dan *public speaking*. Media pembelajaran *Quizizz* ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam peningkatan kemampuan komunikasi bisnis, khususnya dalam aspek *public speaking*.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 13 Medan di kelas XI BDP (Bisnis Daring dan Pemasaran) Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Bisnis Daring dan Pemasaran dibagi lima mata pelajaran yaitu ekonomi bisnis, administrasi umum, marketing, komunikasi bisnis, dan perencanaan bisnis. Peneliti berfokus pada mata pelajaran komunikasi bisnis. Berdasarkan hasil prasarvei yang dilakukan oleh peneliti diperoleh data studi tentang hasil belajar siswa guna untuk mengukur motivasi belajar siswa dikelas XI SMK Negeri 13 Medan. Sehingga pengamatan sementara yang sudah dilakukan oleh peneliti melalui observasi pada bulan Oktober 2023 di SMK Negeri 13 Medan bahwa terdapat 36 siswa dikelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran mata pelajaran Komunikasi Bisnis dengan nilai 79,45 dengan KKM 75,00.

Berdasarkan hasil nilai tersebut bahwa pembelajaran Komunikasi Bisnis siswa kelas XI SMK Negeri 13 Medan tergolong rendah dan mengalami kesulitan dalam *public speaking*, peneliti akan berusaha untuk mengidentifikasi strategi dan solusi yang sesuai untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan *public speaking*. Dalam materi pembelajaran *public speaking*, dapat memberikan siswa kesempatan dalam merancang, menyusun, dan menyampaikan prestasi yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hal ini sesuai dengan pendapat (Montiel-Overall, P., 2020), bahwa keterampilan *public speaking* adalah keterampilan yang penting dan relevan dalam pendidikan kontemporer dan harus diajarkan melalui pendekatan aktif. Dalam konteks ini, media pembelajaran *Quizizz* yang mengintegrasikan aspek interaktif dan projects menjadi alat yang efektif untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pengembangan keterampilan *public speaking* yang penting dalam area pendidikan modern.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti membuat suatu penelitian yang berjudul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Projects Terhadap Motivasi Dasar-Dasar Kejuruan Siswa Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan** “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditarik identifikasi masalah yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* yang kurang maksimal dikarenakan keterbatasan fasilitas.
2. Ditemukannya beberapa siswa yang tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu.
3. Kurangnya keingintahuan siswa untuk menanyakan materi pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dengan memperhatikan identifikasi masalah diatas agar penelitian yang dilakukan lebih fokus, maka peneliti membatasi permasalahan yang bertujuan dengan kaitan judul penelitian berikut:

1. Penelitian ini menggunakan variabel dependen dan independen, variabel dependen yaitu motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa sedangkan variabel independenya menggunakan media pembelajaran *Quiziz* berbasis

projects yang dimana dilihat dari pengaruh sebelum dan sesudah pada media pembelajaran *Quizizz*.

2. *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis projects yang diteliti adalah pengaruh *Quizizz* berbasis project *public speaking* dikalangan siswa kelas XI jurusan bisnis daring dan pemasaran.
3. Motivasi belajar yang diteliti adalah motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI jurusan bisnis daring dan pemasaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects berpengaruh terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI Jurusan Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar dasar-dasar kejuruan siswa kelas XI Jurusan Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 13 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Untuk mengetahui bahwa adanya pengaruh media pembelajaran *Quizizz* berbasis projects terhadap motivasi belajar.
 - b) Hasil penelitian dapat memberikan manfaat tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis project terhadap motivasi belajar.
 - c) Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
- a) Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta mengetahui lebih dalam pengaruh media pembelajaran *Quizizz* berbasis project untuk meningkatkan motivasi belajar yang dapat dipraktikkan ke dunia pendidikan.
 - b) Bagi siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* berbasis project sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.
 - c) Bagi guru, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran *Quizizz* berbasis project dan dapat dijadikan media pembelajaran di sekolah.
 - d) Bagi peneliti lain, untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang hasil penelitian ini, sehingga dapat dijadikan penelitian selanjutnya.
 - e) Bagi Universitas, sebagai sumber informasi kepada kalangan akademik Universitas Negeri Medan dan berbagai pihak yang akan melakukan penelitian sejenis.