

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dimana siswa dapat meningkatkan atau mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan mereka. Pendidikan juga merupakan suatu bentuk upaya yang terarah dan sistematis yang bisa mendukung siswa dalam membangun karakter melalui berbagai aktivitas yang berfokus pada pengembangan etika, penanaman nilai, ajaran agama, serta pelatihan nilai-nilai moral dan juga keterampilan yang bermanfaat untuk masyarakat dan dirinya sendiri.¹ Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengembangkan sumber daya manusia yang dilaksanakan dengan terstruktur dan terencana. Di Indonesia, pelaksanaan pendidikan dibedakan menjadi berbagai jenjang dan jenis yang meliputi dari tingkatan sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas hingga bangku perkuliahan dengan proses yang saling berkesinambungan sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.²

¹ Triyana Meirlin, Laili Komariyah, and Shelly Efwinda, 'Pengaruh Respon Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Samarinda', *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 2.2 (2021), 117–25 <<https://doi.org/10.30872/jlpf.v2i2.615>>.

² Gawise Gawise and others, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2022), 3575–81 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>>.

Pelaksanaan pendidikan terutama dalam proses pembelajaran, membutuhkan peran dari guru untuk menciptakan suasana belajar yang positif serta mengelola lingkungan kelas agar peserta didik merasa nyaman saat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dapat dikatakan bahwa dalam proses pendidikan terdapat hubungan yang berlangsung antara berbagai elemen pengajaran, yaitu pengajar (guru), materi pembelajaran, dan peserta didik.³ Di samping itu, pendidik juga perlu mampu merancang situasi belajar yang menarik, menggunakan teknik dan media pengajaran yang berbeda (unik) serta mengasyikkan, sehingga selama proses belajar siswa tidak merasa jenuh dan dapat memahami informasi yang disampaikan oleh pengajar dengan baik.

Salah satu masalah yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran di Indonesia adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dan motivasi belajar siswa. Banyak pelajar yang masih menunjukkan sikap pasif kurang terlibat aktif dalam proses belajar, serta mengalami kesulitan dalam melakukan analisis dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Penggunaan metode pengajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan pemberian tugas tanpa adanya inovasi dalam media belajar yang interaktif dan menarik merupakan salah satu faktor penyebab rendahnya dorongan atau motivasi serta kemampuan berpikir kritis. Situasi tersebut membuat siswa cepat merasa jemu, kurang terdorong atau termotivasi, dan

³ Ramli Abdullah, 'Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 4.1 (2017), 35 <<https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>>.

tidak terlatih untuk berpikir kritis saat menghadapi berbagai tantangan atau permasalahan.⁴

Usaha untuk menarik perhatian siswa membutuhkan alat belajar, termasuk media yang tepat dan efektif, yang dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung, menarik, menyenangkan, dan mendorong keberhasilan dalam proses belajar mengajar.⁵ Media pembelajaran merupakan perangkat yang mendukung proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Dijelaskan lebih lanjut bahwa media pembelajaran merupakan elemen dari sumber belajar atau sarana fisik yang berisi materi pengajaran di sekitar peserta didik yang bisa mendorong mereka untuk belajar.⁶ Menurut Agung W Subiantoro yang dikutip oleh Khoirul Umam selain mendorong motivasi peserta didik, media pembelajaran juga mampu mengembangkan keterampilan peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu kemampuan berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis peserta didik bisa didapat melalui penggunaan media atau bahan ajar yang mudah dipahami yang berisi informasi atau peristiwa kehidupan sehari-hari dan memiliki potensi persoalan yang bisa diteliti oleh peserta didik serta relevan dengan bahan ajar tertentu.⁷

⁴ Rina Harimurti Renita Guntoro, Suparji, 'Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9.17 (2023), 308–19 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495>>.

⁵ Chabib Dwi Kurniawan and Moch. Misbahul Huda, 'PENGARUH PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI LATIHAN SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD Ket. Artikel', *Pena Karakter*, 1.01 (2020), 37–41.

⁶ Azhar Arsyad, *Manfaat Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, 2011, 1.

⁷ Khoirul Umam, 'Pengaruh Media Picture Story Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Biologi The Influence of Picture Story Media on Students '

Sejalan dengan perkembangan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran interaktif mulai diciptakan untuk memperbaiki mutu pendidikan di sekolah. Salah satu media yang kini banyak dimanfaatkan adalah *quiziz*, sebuah platform pendidikan digital yang menyediakan kuis yang kompetitif dan interaktif. Media *quiziz* memiliki berbagai fitur menarik seperti tema, avatar, meme, dan juga dilengkapi musik sehingga membuat proses belajar menjadi seru dan mengasyikkan. *Quiziz* bisa meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong mereka untuk belajar dan bersaing satu sama lain. Siswa melakukan tes dan kuis secara bersamaan, dan setelah mereka menyelesaikannya, mereka dapat melihat peringkat secara langsung di papan peringkat. Untuk menilai prestasi siswa, guru dapat mengikuti jalannya proses dan mengunduh hasil siswa setelah kuis dan tes berakhir.⁸ *Quiziz* juga bisa menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga dapat mengurangi kebosanan yang sering dialami peserta didik dalam metode pengajaran konvensional serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih semangat saat mempelajari IPS.

Kondisi pembelajaran yang dialami siswa di MTs Mujahidin Slumbang dalam mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa terdapat siswa yang kurang aktif berpartisipasi dan cenderung tidak terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Guru menggunakan metode ceramah tanpa media selama

Critical Thinking Ability in Biological Material', *Proceeding Biology Education Conference*, 15.1 (2018), 111–15.

⁸ Ahmad Toni Pratama, Nana Nana, and Dwi Sulistyarningsih, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Dalam Pembelajaran Fisika Pada Materi Fenomena Kuantum', *EduFisika*, 6.1 (2021), 34–40 <<https://doi.org/10.22437/edufisika.v6i1.10981>>.

proses belajar mengajar. Sehingga siswa mengalami penurunan interaksi yang aktif dan motivasi untuk belajar dengan baik yang disebabkan oleh kurangnya daya tarik dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Ketidakaktifan dalam belajar menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki dorongan untuk berpikir dan merespons pembelajaran dengan baik. Ini tentu juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis tidak terjadi. Berpikir kritis ditandai dengan sikap aktif dan kemampuan untuk bertanya, memberikan jawaban, menarik kesimpulan, serta memahami informasi yang diterima.⁹

Pembelajaran di ruangan kelas sejatinya telah disesuaikan dengan karakteristik para siswa, namun kemungkinan besar motivasi untuk mendorong mereka berpikir secara kritis masih belum tercapai. Memang tidak semua sekolah saat ini menempatkan perhatian pada peningkatan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan sekolah yang lebih fokus pada memberikan jawaban yang tepat, sehingga siswa cenderung hanya meniru konsep yang ada, alih-alih merangsang mereka untuk mengasah kemampuan berpikir secara mandiri. Dengan kata lain, terlihat bahwa kurangnya inisiatif dari pengajar untuk mendorong siswa dalam menggali pemikiran atau merancang gagasan-

⁹ Zaleha Izhah Hassoubah, *Mengasah Pikiran Kreatif Dan Kritis* (Bandung: Nuansa, 2008).

gagasan cemerlang sesuai potensi mereka, sehingga tidak mengherankan apabila kegiatan belajar di kelas terkesan tidak aktif atau pasif.¹⁰

Berdasarkan latar belakang yang diatas, peneliti menyadari pentingnya mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPS khususnya pada materi potensi sumber daya alam Indonesia kelas VII MTs Mujahidin Slumbung kabupaten Kediri. Sejauh ini belum ada yang meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata Pelajaran IPS khususnya materi potensi sumber daya alam Indonesia kelas VII MTs Mujahidin Slumbung. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quiziz* Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Mujahidin Slumbung Kabupaten Kediri.”

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu :

¹⁰ Nashar, A Nurhasanah1 and R Fauzan. 2021 The Effectiveness of Critical Thinking Ability on the Basis of *Quiziz* Application Viewed from Problem Based Learning Model in History Learning of Senior High SchoolIOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci. 747 012046.

1. Pembelajaran IPS di kelas cenderung masih dilakukan secara konvensional atau masih berpusat pada guru dan siswanya jarang terlibat.
2. Pelajaran IPS dianggap pelajaran yang membosankan oleh banyak siswa karena kurangnya variasi media dalam pembelajaran.
3. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Agar ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas nanti dapat terarah, diperlukan pembatasan masalah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Penelitian dilaksanakan di MTs Mujahidin Slumbung, populasinya seluruh siswa kelas VII dan diambil 2 kelas sebagai sampel yang mewakili populasi yaitu kelas VII-A dan VII-B.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi potensi sumber daya alam Indonesia.
3. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Quiziz*.
4. Penelitian ini difokuskan untuk melihat pengaruh media *Quiziz* untuk mengukur tingkat motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran IPS materi potensi sumber daya alam Indonesia kelas VII MTs Mujahidin Slumbung.
5. Motivasi belajar ini diukur dengan menyebarkan kuesioner atau angket kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai. Dan

kemampuan berpikir kritis siswa diukur dengan melihat nilai yang didapat siswa dari *pretest* dan *posttest*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII MTs Mujahidin Slumbang?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Mujahidin Slumbang?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Mujahidin Slumbang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni : .

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Mujahidin Slumbang.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Mujahidin Slumbung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quiziz* terhadap motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Mujahidin Slumbung.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

- a. Untuk menambah referensi bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
- b. Bisa digunakan sebagai acuan untuk peneliti berikutnya dalam studi yang sama, tetapi dengan cakupan yang lebih luas dan lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi pengalaman tambahan untuk meningkatkan motivasi belajar dan berpikir kritis pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis serta dapat memberikan informasi atau saran untuk mengatasi kesulitan saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan peneliti, dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

F. Penegasan Istilah

1. Definisi Istilah Konseptual

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu elemen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar untuk digunakan sebagai alat untuk menyampaikan sebuah informasi terkait topik atau materi tertentu. Pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar mampu memberikan pengaruh yang baik serta keuntungan yang signifikan dalam membantu siswa memahami materi. Di samping itu, media pembelajaran adalah aspek penting yang dibutuhkan untuk melengkapi serta menjadi bagian yang lengkap dalam kesuksesan proses pembelajaran.¹¹

¹¹ A Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur).', *Jurnal Pendidikan*

b. Media *Quiziz*

Quiziz adalah aplikasi atau website yang memungkinkan terbentuknya ruang kelas di jagat maya. Media *Quiziz* ini terdapat banyak fitur yang tidak hanya berfungsi sebagai ruang kelas, tetapi juga sebagai alat untuk memberikan tugas, mengumpulkan pekerjaan, bahkan melakukan penilaian terhadap tugas-tugas yang sudah dikumpulkan, sehingga para peserta didik dapat langsung melihat hasil jawaban mereka di layar ponsel atau komputer yang digunakan. Media *quiziz* memiliki berbagai fitur menarik seperti tema, avatar, meme, dan juga dilengkapi music sehingga membuat proses belajar menjadi menarik.¹²

c. Motivasi Belajar

Motivasi sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan berbagai aktivitas manusia karena motivasi adalah faktor yang memicu, mengarahkan, dan mendukung perilaku seseorang agar rajin belajar dan bersemangat untuk mencapai hasil yang maksimal. Sardiman mengemukakan “Motivasi belajar adalah keseluruhan daya pendorong dalam diri seseorang yang memicu aktivitas belajar, yang memastikan keberlanjutan kegiatan belajar, dan yang

Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(6), 749-756., 9860.8 (2023), 7367–72
<<https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i6.5432>>.

¹² Humairoh, ‘Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Sedia Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam (JIPPI)*, 1 (2023), 1–12.

mengarahkan pada proses pembelajaran, sehingga sasaran yang diinginkan oleh subjek belajar dapat dicapai”.¹³

d. Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan yang dapat dimiliki setiap orang untuk mengatasi masalah dengan memperhatikan tindakan dan langkah-langkah yang diambil dengan cermat dan dapat dipertanggungjawabkan. Berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat diperlukan dalam seluruh proses pendidikan pada masa kini. Tujuan dari mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam proses belajar di kelas adalah untuk menjadikan siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi agar informasi yang diterima tersebut bisa diaplikasikan.¹⁴

e. Potensi Sumber Daya Alam Indonesia

Sumber Daya Alam merupakan keseluruhan elemen fisik, kimia, biologi dan sosial yang menyusun lingkungan di sekitar kita. Sumber daya alam terdiri dari semua komponen dari lingkungan alam kita seperti, pepohonan, tanah, cahaya matahari, air, udara, biji-bijian, sungai. SDA adalah unsur-unsur yang terdiri dari SDA nabati yaitu tumbuhan dan SDA hewani yaitu satwa

¹³ A M Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. 2011, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.

¹⁴ Asrean Hendi and Een Yayah Haenilah, ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF’, 04.02 (2020), 823–34.

dengan unsur non hayati disekitarnya yang secara keseluruhan membentuk sebuah ekosistem.¹⁵

2. Definisi Istilah Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, secara operasional yang dimaksud dari “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Mujahidin Slumbang” merupakan pengaruh dari kegiatan pembelajaran dengan bantuan media *Quiziz* guna meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi potensi sumber daya alam Indonesia kelas VII MTs Mujahidin Slumbang.

¹⁵ Eka Santi Agustina and others, ‘PENGARUH POTENSI SUMBER DAYA ALAM TERHADAP’, 5.1 (2023), 12–23.