

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada zaman sekarang ini telah menjadi kebutuhan primer bagi setiap manusia. Pendidikan menjadikan manusia berdaya dan berkarya berdasarkan pada potensinya dan kemampuan (skill) yang dimilikinya. Dengan adanya pendidikan yang baik negara dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya. Karena bidang pendidikan merupakan bidang yang dapat mendorong perkembangan dalam bidang-bidang lainnya yang dapat memajukan negara. Untuk menyiapkan sumber daya manusia yang unggul dalam berbagai aspek, pemerintah Indonesia mengembangkan kualitas pendidikan salah satunya dengan menyempurnakan kurikulum. Sehingga pendidikan akan meningkatkan kemampuan intelektual masing-masing individu dan masyarakat untuk memiliki kemampuan emosi dan motorik yang baik dalam menghadapi berbagai hal.<sup>2</sup>

Kata pendidikan memiliki banyak istilah, secara etimologi pendidikan berasal dari kata “*pedagogie*” yang artinya dalam bahasa Yunani ialah bimbingan terhadap anak.<sup>3</sup> Dalam bahasa Inggris merujuk pada “*to Educate*” yang memiliki arti membenahi moral dan melatih intelektual.<sup>4</sup> Secara terminologi pendidikan banyak didefinisikan dalam berbagai pendapat, salah satunya oleh Ki Hajar Dewantara mengemukakan bahwasanya pendidikan merupakan usaha yang sungguh-sungguh dalam mengembangkan budi pekerti, pikiran maupun jasmani pada anak sehingga dapat mencapai kesempurnaan hidup dalam bentuk hidup menghidupkan yang serasi dengan alam dan masyarakat.<sup>5</sup>

Menurut hakikatnya pendidikan merupakan perbuatan yang dikerjakan oleh orang dewasa secara sadar, terancang, dan dengan penuh tanggungjawab terhadap anak agar terciptanya interaksi antar keduanya guna mewujudkan kedewasaan yang

---

<sup>2</sup> Abdul Rahmat, *Pengantar Pendidikan Teori, Konsep dan Aplikasi* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2014), 8.

<sup>3</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia/LPPI, 2019), 23.

<sup>4</sup> Hidayat dan Abdillah, 23.

<sup>5</sup> Hidayat dan Abdillah, 24.

dicita-citakan dan berjalan secara berkesinambungan.<sup>6</sup> Pendidikan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

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, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>7</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan terkonsep yang ditujukan untuk peserta didik dengan tujuan mengembangkan potensi diri baik jasmani maupun rohani sehingga dapat mencapai kedewasaan yang mampu dalam mengemban tugas dalam kehidupannya. Pendidikan nasional bahwasanya berupaya mengarahkan berbagai kemampuan dalam diri peserta didik secara optimal agar mencapai kesempurnaan kepribadian. Dalam mewujudkan pendidikan nasional tersebut salah satunya dilakukan melalui pembelajaran di ruang kelas yang pesertanya terdiri dari pendidik/guru dan peserta didik. Pendidik/guru yaitu orang yang melakukan tanggungjawab terhadap perkembangan kemampuan diri peserta didik, baik kemampuan kognitif (cipta), afektif (rasa), hingga psikomotorik (karsa).<sup>8</sup> Sedangkan peserta didik adalah orang belum dewasa yang mempunyai kemampuan dasar yang harus dikembangkan yang terdiri atas kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>9</sup>

Tujuan dari pendidikan nasional ini ialah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggungjawab

---

<sup>6</sup> Abu Ahmadi dan Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 70.

<sup>7</sup> Undang-Undang Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Indonesia (UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1)” (Jakarta, 2003).

<sup>8</sup> Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Amzah, 2010), 83.

<sup>9</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: Alfabeta, 2010),

kemasyarakatan dan kebangsaan.<sup>10</sup> Tujuan tersebut diusahakan mampu dicapai oleh penyelenggara lembaga pendidikan di seluruh Indonesia khususnya oleh lembaga pendidikan formal. Dalam mewujudkan tujuan tersebut dibutuhkan waktu yang tidak sedikit dan membutuhkan analisis tujuan yang spesifik agar tiap jenjang pendidikan bisa menyesuaikan antara taraf kemampuan dengan kebutuhan peserta didik.

Selain itu kurikulum menjadi komponen penting lainnya yang ada pada sistem pendidikan nasional. Kurikulum merupakan panduan dalam pengajaran dimana berisi rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup> Kurikulum pendidikan Indonesia setiap tahunnya mengalami perkembangan dan terus disempurnakan oleh pemerintah. Mulai dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Kurikulum 2013 (K13), hingga Kurikulum Merdeka Belajar. Pembelajaran IPS termasuk mapel pokok yang ada pada kurikulum pendidikan Indonesia. Menurut Permendikbud dalam peraturannya pada No. 37 Tahun 2018 bahwa mata pelajaran IPS di SMP/MTs mencakup empat kompetensi yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan yang keempatnya dapat dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.<sup>12</sup>

Dalam proses pembelajaran di sekolah seringkali menemui hambatan-hambatan yang dapat mempengaruhi kualitas belajar siswa. Hambatan tersebut diantaranya kurangnya inovasi guru dalam mengajar, baik dalam hal penggunaan metode maupun penerapan media pembelajaran. Terbatasnya pemahaman guru terhadap perkembangan IT turut jadi masalah dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Permasalahan tersebut juga menjadi masalah di MTs Negeri 1 Kudus, dimana terdapat sebagian guru yang kemampuan IT-nya masih kurang dan masih menjadi kendala hingga saat ini.<sup>13</sup> Untuk mengatasi permasalahan tersebut perbaikan yang dilakukan madrasah yakni dengan meningkatkan skill pendidik terhadap perkembangan teknologi

---

<sup>10</sup> Hidayat dan Abdillah, *Buku Ilmu Pendidikan*, 25.

<sup>11</sup> Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), 77.

<sup>12</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018)" (Jakarta, 2018).

<sup>13</sup> R.B, wawancara oleh penulis, 5 Januari 2023, wawancara 1, transkrip.

dalam bidang pendidikan, sehingga pendidik dapat berinovasi melalui media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran interaktif ialah metode pengajaran yang memfokuskan kegiatan belajar mengajar pada peran aktif siswa. Melalui pembelajaran interaktif kualitas kegiatan belajar mengajar bisa lebih optimal, peran guru yang dominan perlahan berkurang. Dengan pembelajaran interaktif siswa dapat belajar berani dalam mengajukan sebuah pertanyaan, mencoba merumuskan permasalahan dan menemukan jawabannya. Penerapan media pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan memanfaatkan ilmu teknologi seperti TIK. TIK atau teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi yang berkaitan erat dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.<sup>14</sup> Di zaman sekarang ini perkembangan TIK semakin menjaring luas di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Sebagai pendidik tantangan mengajar di era digitalisasi tentunya tidak mudah. Pendidik tidak boleh tutup mata terhadap perkembangan teknologi agar proses pembelajaran lebih inovatif dan bervariasi.

Dengan maraknya perkembangan teknologi proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran berbasis IT. Melalui media pembelajaran pengalaman peserta didik dalam pembelajaran menjadi lebih nyata, terlebih pelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkrit dengan adanya media pembelajaran.<sup>15</sup> Dengan demikian siswa akan lebih tertarik terhadap pembelajaran dan mata pelajaran yang diajarkan. Sama halnya di MTS N 1 Kudus ketika guru menggunakan animasi, video, maupun kartu pintar siswa akan lebih fokus dan materi dapat tersampaikan dengan baik.<sup>16</sup> Terlebih peserta didik zaman ini telah mengenal adanya digitalisasi sejak kecil. Tentu sebagai seorang guru harus mampu untuk menyeimbangkan perubahan zaman dengan cara meningkatkan kompetensi diri terhadap penguasaan teknologi informasi dan komunikasi.

---

<sup>14</sup> Tuti Andriani, "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Jurnal Sosial Budaya* 12, no. 1 (2015): 132.

<sup>15</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2006), 169.

<sup>16</sup> R.B, wawancara oleh penulis, 5 Januari 2023, wawancara 1, transkrip.

Salah satu media pembelajaran menarik yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu media pembelajaran kartu pintar menggunakan aplikasi *plickers*. *Plickers* merupakan media pembelajaran yang mengkolaborasikan TIK dengan metode konvensional. *Plickers* menyajikan aplikasi yang berbasis *Interactive Response System* yaitu sistem yang mengirimkan respon siswa kepada guru melalui *smartphone*, komputer, dan kartu *plickers* yang terdapat QR-Codenya. Melalui media pembelajaran *plickers* guru dapat membuat soal dengan memasukkan berbagai gambar/foto, video visual, audio dan gambar bergerak agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu dengan adanya *plickers* juga turut memudahkan guru dalam memberikan penilaian, karena pengumpulan data hasil penilaian siswa dilakukan secara *real time* melalui kartu pintar. Dengan menerapkan *plickers* dalam proses pembelajaran akan meminimalisir adanya kecurangan antar siswa saat menjawab soal yang diberikan serta menjadikan siswa aktif karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, guru mata pelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus menyatakan bahwa proses pembelajaran IPS dengan metode ceramah cenderung membuat siswa merasa bosan dan monoton, sehingga minat terhadap mata pelajaran IPS menjadi berkurang. Oleh karena itu guru berinovasi dalam membangun suasana baru yaitu kesegaran belajar yang lebih menarik dengan penerapan *plickers* sebagai media pembelajaran IPS.<sup>17</sup> Dengan menggunakan *plickers* guru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS serta meningkatkan hasil belajar siswa dibanding sebelumnya.

Berlatar permasalahan yang telah dijelaskan di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang berbasis kartu pintar yang diterapkan dalam pembelajaran IPS secara mendalam di MTs Negeri 1 Kudus, sehingga peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran *Plickers* pada Mata Pelajaran IPS untuk Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus”**.

---

<sup>17</sup> H.A, wawancara oleh penulis, 24 Oktober 2022 pukul 10.00 WIB.

## **B. Fokus Penelitian**

Dalam penyusunan karya ilmiah skripsi ini fokus penelitian bertujuan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak melebar dari fokus permasalahan yang menjadi kajian dan menjadikan permasalahan tersebut tegas dan jelas. Adapun fokus penelitian skripsi ini adalah implementasi media pembelajaran *plickers* dalam proses pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus serta dampak penerapan media pembelajaran *plickers* dalam perkembangan motivasi belajar siswa.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun permasalahan yang telah peneliti paparkan dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran *plickers* pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus?
2. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran *plickers* dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah peneliti uraikan dalam rumusan masalah tersebut, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan yaitu berikut ini:

1. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan implementasi media pembelajaran *plickers* pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus;
2. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak penggunaan media pembelajaran *plickers* dalam menumbuhkembangkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Negeri 1 Kudus.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Peneliti berharap melalui riset ini dapat memberi manfaat secara teoritis untuk mengembangkan konsep dalam proses pembelajaran IPS di kelas. Bermanfaat untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pintar, baik menggunakan *plickers* maupun jenis kartu pintar lainnya. Serta dapat digunakan untuk mendukung penelitian yang

relevan dengan penelitian penulis terlebih dalam pemanfaatan media pembelajaran menggunakan plickers atau kartu pintar lainnya.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Untuk MTs Negeri 1 Kudus, diharapkan karya ilmiah ini bisa memberi kontribusi bagi MTs Negeri 1 Kudus terhadap pemanfaatan media pembelajaran *plickers* dalam proses pembelajaran sehari-hari. Sebagai masukan dalam bentuk kritikan maupun saran terhadap pemanfaatan media pembelajaran yang diterapkan oleh madrasah agar lebih konsisten dalam menerapkannya.
- b. Bagi Guru/Pendidik, peneliti berharap hasil dari karya ilmiah ini dapat menjadi sumber acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif untuk diterapkan pada pembelajaran IPS, sehingga proses pembelajaran di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa MTs Negeri 1 Kudus.
- c. Bagi Siswa/Peserta Didik, peneliti berharap karya ilmiah ini dapat mengubah pandangan kita terhadap pembelajaran di sekolah yang terkesan membosankan khususnya terhadap pelajaran IPS. Sehingga kalian dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar ke arah yang lebih baik serta akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.
- d. Bagi Pembaca, hasil dalam penelitian ini nantinya bisa dijadikan sumber rujukan pada penelitian berikutnya yang berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran *plickers* baik diterapkan pada pembelajaran IPS maupun pembelajaran lainnya.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk menggambarkan konsep dari setiap bagian yang saling berhubungan dalam penulisan skripsi ini. Sehingga menghasilkan penelitian yang terstruktur dan rinci. Adapun sistematika tersebut ialah berikut ini:

### 1. Bagian Pendahuluan

Pendahuluan terdiri atas halaman sampul/cover, surat persetujuan pembimbing skripsi, nota pengesahan skripsi, pernyataan keaslian, motto hidup peneliti, kata persembahan,

kata pengantar, abstrak, transliterasi arab latin, daftar isi, daftar tabel dan gambar.

## 2. Bagian Isi

Terdiri atas lima bab yang saling berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya. Bab-bab tersebut terdiri dari:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini terdiri atas latar belakang masalah yang akan menjelaskan tentang dilakukannya penelitian, hal yang menjadi fokus dilakukannya riset, rumusan permasalahan, tujuan dan manfaat riset, serta sistematika dalam penyusunan karya ilmiah skripsi.

### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab ini terdiri dari kerangka teori yang dijadikan sumber rujukan dalam penyusunan karya ilmiah yaitu teori yang relevan dengan judul penelitian tentang implementasi media pembelajaran *plickers* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTs Negeri 1 Kudus. Terdapat riset terdahulu yang relevan dengan tema riset ini, serta kerangka berpikir.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan terkait metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan riset. Adapun sistematikanya terdiri atas jenis riset dan pendekatannya, lokasi riset, sumber data, metode pengumpulan data, uji keabsahan data, serta metode analisa data.

### **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab empat ini peneliti memuat dan mendeskripsikan tentang hasil riset yaitu tentang kondisi umum yang menjadi objek riset, pendeskripsian data temuan riset, dan analisis data tentang implementasi media pembelajaran *plickers* pada mata pelajaran IPS kelas VII MTs Negeri 1 Kudus terhadap motivasi belajar siswa.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan berupa saran kepada lembaga yang dijadikan objek penelitian.

## 3. Bagian Akhir

Pada bagian penutup berisi tentang daftar pustaka yang menjadi rujukan dalam penyusunan karya ilmiah skripsi ini, daftar riwayat hidup, dan lampiran-lampiran yang mendukung pernyataan penelitian.

