

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi salah satu yang penting untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Melalui media guru dapat terbantu menyampaikan materi yang sifatnya abstrak dan sulit untuk dijelaskan secara gamblang. Selain dijadikan sarana untuk menyampaikan materi, penggunaan media juga dapat mengubah suasana kelas menjadi menyenangkan, interaktif, serta menjadikan pembelajaran lebih maksimal. Istilah media pembelajaran terdiri atas dua kata, kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti “pengantar/perantara/tengah”,¹⁸ sedangkan kata pembelajaran artinya suatu keadaan yang menolong seseorang melakukan kegiatan belajar.¹⁹ Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan istilah media pembelajaran digantikan dengan istilah lainnya, seperti alat pandang dengar, pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga (الأوسائل التوضيحية) dan media penjelas.²⁰

Berdasar pada deskripsi di atas media pembelajaran atau pendidikan memiliki sifat umum, yaitu:

1. Media pendidikan/pembelajaran secara fisik diketahui dengan istilah *hardware* atau perangkat keras, ialah elemen yang bisa dipandang, di sentuh maupun di dengar menggunakan indra manusia;
2. Media pendidikan/pembelajaran juga dikenal dengan istilah nonfisik sebagai *softwre* atau perangkat lunak, ialah kandungan pesan yang ada pada perangkat keras berupa isi untuk disampaikan kepada peserta didik;

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 3.

¹⁹ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), 6.

²⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 6.

3. Media pendidikan memiliki penekanan pada audio dan visual;
4. Memiliki pengertian sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran baik di luar ataupun di dalam kelas;
5. Digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung; dan
6. Media pembelajaran/pendidikan bisa difungsikan baik secara massal, kelompok besar maupun kecil, bahkan perorangan.²¹

Menurut Gagne dan Briggs dalam Andi Kristanto menyatakan bahwa media pembelajaran terdiri atas alat fisik yang dapat dipergunakan untuk mentransfer isi materi pembelajaran, terdiri atas buku, video, film, slide, foto, gambar, dan grafik. Artinya media pembelajaran ialah elemen sumber belajar yang secara fisik berisi materi pengajaran yang ada di lingkungan siswa serta dapat membangkitkan kegiatan belajar siswa.²² Selain itu pendapat lain mengemukakan bahwa media pembelajaran berupa sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat dipergunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pengajaran.²³

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat bantu pembelajaran baik berbentuk fisik maupun nonfisik yang dipergunakan oleh guru sebagai perantara dalam mentransferkan materi pelajaran kepada siswa supaya KBM berjalan lebih efektif dan efisien. Dengan begitu materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru akan diterima dengan mudah oleh siswa serta menjadi lebih minat dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran pastinya mempunyai fungsinya masing-masing dimana media tersebut mampu dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan

²¹ Arsyad, 6.

²² Kristanto, *Media Pembelajaran*, 5.

²³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4.

memperluas pengetahuan terhadap materi pembelajaran. Dalam aspek pendidikan media pembelajaran berfungsi sebagai perangkat bantu pengajaran yang mana ikut serta mempengaruhi suasana dan lingkungan belajar yang telah di susun dan dibuat oleh guru. Menurut Hamalik dalam bukunya Azhar Arsyad mendeskripsikan bahwa penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran mampu membangkitkan minat dan keinginan baru siswa terhadap materi serta dapat meningkatkan motivasi belajar dan membawa pengaruh baik pada psikologis siswa.²⁴ Dengan adanya media pembelajaran maka guru terbantu untuk meningkatkan pemahaman siswa, memudahkan dalam penyajian data, hingga memadatkan informasi. Hal yang demikian seperti yang dijelaskan oleh Ibrahim (196:432) bahwa:²⁵

تَجَلِبُ السُّرُورَ لِلتَّلَامِيذِ وَتُجَدِّدُ نَشَاطَتَهُمْ ... أَنَّهُ تَسَاعِدُ عَلَى
تَثْبِيتِ الْحَقَائِقِ فِي إِذْهَانِ التَّلَامِيذِ ... أَنَّهُ تُحْيِي الدَّرْسَ

Maksudnya: *media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka...membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.*

Kemudian media pembelajaran menurut Andi Kristanto dalam bukunya mengemukakan fungsinya sebagai berikut:²⁶

1. Pentransferan pesan pengajaran dapat lebih berstandar, yaitu penyampaian materi antara guru satu dengan guru lainnya sama;
2. Perbedaan pemahaman antar guru dapat dihindarkan sehingga dapat mengurangi ketimpangan informasi antara guru dengan peserta didik;
3. Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan jelas, sehingga ruang belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi peserta didik;
4. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;

²⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 19.

²⁵ Arsyad, 20.

²⁶ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 10–11.

5. Efisiensi pada waktu dan tenaga, hal ini dikarenakan tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai dengan maksimal;
6. Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan karena penyerapan materi menjadi lebih mudah;
7. Dengan media proses pembelajaran bisa dilaksanakan kapan pun dan dimana pun;
8. Media pembelajaran dapat membangun sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran dan terhadap materi yang diajarkan;
9. Serta peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dengan kata lain fungsi dari media pembelajaran ialah proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga menumbuhkan minatnya terhadap mata pelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Kemp dan Dayton (1985) dalam bukunya Azhar Arsyad menjelaskan keuntungan menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:²⁷

- 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih baku. Dengan adanya media pembelajaran perbedaan penafsiran antar guru terhadap isi materi pelajaran dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat tersampaikan pada siswa sebagai landasan.
- 2) Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran membuat siswa lebih memperhatikan pelajaran, dengan begitu aspek minat dan motivasi belajar siswa meningkat.
- 3) Penerapan media menjadikan pembelajaran lebih interaktif antara guru dan partisipasi siswa (umpan balik).
- 4) Mempersingkat waktu pembelajaran, biasanya media hanya membutuhkan waktu singkat untuk menyampaikan materi pelajaran yang cukup banyak serta memungkinkan pesan tersebut terserap baik oleh siswa.

²⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 25–27.

- 5) Kualitas belajar siswa bisa ditingkatkan dengan cara media pembelajaran disusun dengan spesifik, jelas dan mudah dipahami.
- 6) Penyampaian beberapa media pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap proses belajar dan terhadap apa yang dipelajari.
- 8) Penggunaan media pembelajaran menjadikan pelajaran berpusat pada siswa sehingga peran guru yang dominan lebih berkurang.

Secara lebih jelasnya manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (1985) dalam Andi Kristanto sebagai berikut:²⁸

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas;
2. Memperbesar perhatian peserta didik, meningkatkan semangat belajar, meningkatkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan sekitar;
3. Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, sehingga mampu membuat pembelajaran lebih mantap;
4. Memberikan pengalaman nyata terhadap peserta didik, sehingga menumbuhkan sikap berusaha mandiri di kalangan peserta didik sesuai kemampuan dan minatnya;
5. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra;
6. Serta menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus.

d. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam menerapkan media pembelajaran terdapat prinsip-prinsip pokok yang perlu diperhatikan pada saat kegiatan pembelajaran, yakni media di implementasikan guna memudahkan peserta didik memperoleh dan memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu penerapan media harus melihat dari sudut pandang kebutuhan peserta didik bukan hanya dari sudut pandang kepentingan guru. Pada penggunaan media pembelajaran film atau karya wisata hal lain yang sering terjadi ialah media tidak diarahkan untuk mempermudah belajar

²⁸ Kristanto, *Media Pembelajaran*, 13–14.

sehingga sering kali hanya difungsikan sebagai media hiburan saja. Prinsip-prinsip yang perlu digaris bawahi oleh guru agar penggunaan media pembelajaran benar-benar difungsikan dalam membelajarkan peserta didik adalah, *pertama* media yang diterapkan haruslah sesuai dan mengarahkan capaian tujuan pembelajaran. Media tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan belaka atau digunakan dalam mempermudah guru menyampaikan materi saja. Melainkan media memang benar-benar difungsikan dalam menunjang siswa belajar agar sesuai dengan capaian tujuannya.²⁹

Kedua harus terdapat kesesuaian antara materi yang diajarkan dengan media pembelajaran yang akan diimplementasikan. Setiap materi pelajaran mempunyai keciriannya dan kekompleksannya masing-masing. Harusnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru harus sesuai dengan kekompleksan materi tersebut, seperti untuk memahami siswa pada materi pertumbuhan jumlah penduduk di Indonesia maka guru harus mempersiapkan grafik yang mencerminkan pertumbuhan penduduk tersebut. *Ketiga* media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. Hal ini dikarenakan setiap siswa mempunyai kemampuan dan gaya belajar yang berbeda-beda sehingga guru harus memperhatikan kemampuan dan gaya yang dimiliki siswanya.³⁰

Prinsip yang *keempat* guru harus memperhatikan keefektifitasan dan juga keefesienan media yang digunakannya. Belum tentu media yang memiliki peralatan mahal efektif untuk pembelajaran begitu pula dengan media pembelajaran yang sederhana. Jadi setiap media yang akan diaplikasikan guru perlu memperhatikan keefektifitasnya. *Kelima* pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan guru harus sesuai dengan kemampuan mengoperasikannya. Media yang canggih dan modern seringkali memerlukan ekstra khusus untuk mengoperasikannya, jikalau guru kurang pemahaman

²⁹ Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, 173.

³⁰ Sanjaya, 174.

terhadap media tersebut maka akan mempersulit pembelajaran siswa.³¹ Dengan demikian dalam penggunaan media pembelajaran guru harus memperhatikan kemampuan pengoperasiannya.

2. Pendidikan IPS

a. Pengertian Pendidikan IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau *social studies* ialah sebuah program pendidikan yang memiliki tujuan membantu dan melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan mengenali maupun menganalisis permasalahan dari sudut pandang yang berbeda secara komprehensif. IPS pada Kurikulum 2013 jenjang sekolah menengah pertama ialah mata pelajaran yang mempelajari topik sosial dalam masyarakat seperti adanya fenomena/peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi baik yang terjadi di masa lalu, sekarang maupun yang akan datang.³² Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial sendiri ialah mata pelajaran yang berasal dari ilmu-ilmu sosial terpilih serta dipadukan demi kepentingan pendidikan dan pembelajaran di sekolah atau madrasah.³³

Berdasarkan beberapa pengertian tentang ilmu pengetahuan sosial tersebut terdapat empat hal penting yang dapat dijelaskan lebih jelas. *Pertama* IPS jenjang sekolah menengah pertama objek kajiannya berupa topik sosial seperti berbagai peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi di masyarakat. Konteks tersebut pada dasarnya menggambarkan peristiwa faktual dan bidang keilmuan (konsep dan generalisasi). Bagi peserta didik pembelajaran tentang peristiwa tidak hanya sebatas memahami peristiwa saja melainkan juga proses terjadinya dan sebab akibat yang ditimbulkannya.³⁴ *Kedua*

³¹ Sanjaya, 174.

³² Dadang Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2015), 17.

³³ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 15.

³⁴ Supardan, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*, 18.

IPS mengkaji tema-tema di masyarakat yang berhubungan dengan berbagai peristiwa di masa ini, yang akan datang, maupun di masa lampau. Karena dalam pembelajaran IPS tidak terlepas dari proses di masa lampau yang masih berhubungan dengan masa sekarang bahkan bisa memprediksi hal-hal yang akan datang. *Ketiga* IPS terdiri atas materi gabungan dari ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi. Dan yang *keempat* pengajaran IPS bertujuan menjadikan peserta didik yang demokratis, cinta damai dan memiliki rasa tanggungjawab sebagai warga NKRI yang baik.³⁵

b. Tujuan Pendidikan IPS

Dalam proses pembelajaran tujuan perlu dicapai untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional Indonesia. Suwarma Al-Muchtar (2014) dalam Subkhan Rojuli mengatakan tujuan dari pembelajaran IPS yaitu menyiapkan peserta didik sebagai masyarakat bangsa yang berbudi dan dapat mengembangkan kemampuannya dalam mengambil keputusan rasional dalam setiap permasalahan yang dihadapi.³⁶ Tujuan lainnya yaitu menyiapkan peserta didik sebagai individu yang mampu memahami pengetahuan, menguasai keterampilan diri, sikap dan nilai. Sedangkan tujuan belajar IPS ialah untuk membantu kompetensi masyarakat Indonesia di bidang intelektual, pengetahuan dan pembentukan karakter demokratis yang dibutuhkan siswa agar berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat.³⁷ Dengan adanya tujuan tersebut digunakan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah pada dirinya sendiri, masalah sosial yang ada, dapat mengambil keputusan, serta mampu berpartisipasi pada kegiatan-kegiatan kemasyarakatan sehingga bisa menjadi masyarakat Indonesia yang baik.

Dari tujuan pembelajaran IPS tersebut kemudian dapat dirinci menjadi beberapa point, yaitu *pertama* peserta didik dapat memahami berbagai konsep dan pola

³⁵ Supardan, 19.

³⁶ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS* (Surabaya: Garuda Mas Sejahtera, 2016), 12.

³⁷ Wahidmurni, *Metodologi Pembelajaran IPS*, 18.

persebaran yang berkaitan dengan aspek ruang dan waktu, interaksi sosial dan pemenuhan kebutuhan, serta kesejarahan pada perkembangan peradaban manusia; *kedua* peserta didik mempunyai keterampilan untuk berpikir kritis, kreatif, kecakapan berkomunikasi dan berkolaborasi dalam kerangka perkembangan teknologi saat ini; *ketiga* peserta didik mempunyai kesadaran dan berkomitmen pada implementasi nilai-nilai sosial dan perikemanusiaan guna menumbuhkan sikap cinta tanah air, sehingga dapat merefleksikan diri ditengah lingkungan masyarakat/sosial; *keempat* peserta didik menghasilkan pemahaman konsep pengetahuan dan keterampilan melalui karya maupun aksi sosial.³⁸

c. Dimensi Pendidikan IPS

Secara komprehensif pendidikan IPS terdiri atas empat dimensi, yaitu dimensi pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skill*), dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*) dan dimensi tindakan (*action*). Meskipun dimensi tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda tetapi keempat dimensi ini saling melengkapi dan tumpang tindih dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu empat dimensi ini digunakan untuk kepentingan akademik agar para guru bisa merancang pembelajaran IPS secara sistematis.

a. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan secara konseptual yaitu terdiri dari: *pertama* fakta, merupakan data khusus yang menerangkan tentang orang, objek, dan peristiwa. *Kedua* konsep, yaitu kata-kata mengelompok, berkategori, dan memberikan arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. *Ketiga* generalisasi yang bisa dipahami oleh peserta didik, berupa pernyataan dari dua atau lebih konsep yang berkaitan.³⁹

b. Dimensi Keterampilan (*Skills*)

Keterampilan yang menjadi unsur dan dibutuhkan dalam pendidikan IPS terdiri dari empat keterampilan, yaitu: 1) keterampilan meneliti yang

³⁸ M Nursa'ban et al., *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021), 3.

³⁹ Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, 14.

meliputi pengidentifikasian dan pengungkapan masalah, mengumpulkan serta mengolah data yang ditemukan, menafsirkan dan menganalisa data, mengevaluasi bukti-bukti yang telah ditemukan, membuat kesimpulan, serta mengaplikasikan hasil temuan pada konsteks yang berbeda dan membuat pertimbangan nilai. 2) Keterampilan berpikir, diantaranya yang harus dikembangkan kepada peserta didik antara lain mengkaji dan menilai data secara kritis, merencanakan, merumuskan faktor sebab akibat, memprediksi hasil dari suatu peristiwa ataupun kegiatan, berpikir tentang masa depan, mengajukan saran dengan cara memberi solusi alternatif terhadap permasalahan, dan memberikan pendapat dari sudut pandang yang berbeda.⁴⁰

3) Keterampilan berpartisipasi sosial, diantaranya yang perlu diajarkan pendidik kepada peserta didik yaitu, mengidentifikasi akibat dari ucapan maupun perbuatan kita terhadap orang lain, menunjukkan perhatian dan rasa hormat terhadap orang lain melakukan hal yang efektif dalam berkelompok, mampu mengambil peran apa saja saat berkelompok, menerima kritik dan saran dengan terbuka, serta menyesuaikan kemampuan diri terhadap tugas yang diemban. 4) Keterampilan komunikasi, dalam hal ini pendidik tidak hanya mengajarkan cara berkomunikasi secara verbal dan non verbal saja, melainkan pendidik juga harus mengajarkan kepada peserta didik keterampilan berkomunikasi lainnya, seperti menyampaikan gagasan melalui seni drama, video, foto, dan lain sebagainya.⁴¹

c. Dimensi Nilai dan Sikap (*Values and Attitudes*)

Prinsip atau dasar berperilaku yang terpatri dalam diri individu maupun kelompok masyarakat tertentu yang akan terlihat ketika mereka berpikir maupun bertindak disebut nilai. Nilai tersebut terdiri

⁴⁰ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 52.

⁴¹ Sapriya, 53.

dari nilai substantif dan nilai prosedural. Nilai substantif yaitu keyakinan yang dipegang seseorang dan umumnya berupa hasil belajar, tidak hanya menanamkan atau menyampaikan informasi saja. Sedangkan nilai prosedural yaitu berupa nilai kejujuran, toleransi, menghargai ide orang lain, menghormati kebenaran, serta nilai kemerdekaan.⁴²

d. Dimensi Tindakan (*Action*)

Pada pembelajaran IPS tentunya memiliki dimensi tindakan sosial yang mencakup aktivitas tertentu seperti, mencontohkan kegiatan untuk memecahkan masalah melalui kegiatan negosiasi dan kerjasama antar siswa, berkomunikasi yang baik dengan kelompok masyarakat, serta pengambilan keputusan yang baik.⁴³

3. Aplikasi *Plickers*

Plickers merupakan media pembelajaran yang berbasis digitalisasi. *Plickers* adalah media yang mengkolaborasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan metode konvensional.⁴⁴ *Plickers* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menerapkan test model *multiple coich* maupun *essay*. Dengan menggunakan *plickers* pendidik dapat mengetahui hasil belajar peserta didik secara langsung saat menjawab soal yang telah diberikan oleh pendidik. Hal ini dikarenakan aplikasi *plickers* secara otomatis merekam jawaban benar maupun salah. Sehingga pendidik juga bisa mengevaluasi mana soal yang sekiranya paling banyak di jawab salah oleh peserta didik. Saat pembuatan soal *multiple coich* pendidik dapat memasukkan gambar, audio, video, dan animasi yang bisa menarik peserta didik dalam mengerjakan soal.

Dalam mengerjakan soal, masing-masing peserta didik akan diberikan kartu *plickers* yang telah di print out oleh pendidik. Masing-masing kartu *plickers* tersebut terdapat *QR Code* yang berbeda, artinya setiap peserta didik memiliki

⁴² Rojuli, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, 17.

⁴³ Rojuli, 18.

⁴⁴ Ati Rosidah, "Pemanfaatan Aplikasi *Plickers* untuk Penilaian Online," PTP LPMP DKI Jakarta, 2020, <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-aplikasi-plickers-untuk-penilaian-online/>.

kodenya masing-masing, sehingga kartu *plickers* tersebut tidak boleh bertukar satu sama lain. Hal ini dikarenakan tiap-tiap kartu *plickers* telah diprogram otomatis terkait nama masing-masing peserta didik. Kartu *plickers* tersebut berbentuk segi empat dengan masing-masing sisi bertuliskan abjad A, B, C, dan D. Abjad-abjad tersebut yang nantinya digunakan peserta didik untuk menjawab soal. Selanjutnya peserta didik cukup mengangkat kartu *plickers*nya masing-masing. Kemudian pendidik memindai tiap-tiap kartu tersebut untuk mengetahui jawaban dari peserta didik dan jawaban mereka akan terekam secara otomatis pada sistem pengolah skor di aplikasi *plickers*. Berikut merupakan bentuk *plickers card* tersebut:

Gambar 2.1 Plickers card



4. Motivasi Belajar Siswa

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan keinginan seseorang yang mendorong dirinya untuk melakukan suatu perbuatan. Istilah motivasi berasal dari kata “motif” yang memiliki arti daya penggerak aktif.⁴⁵ Motivasi menurut Sudibyo Suryobroto dalam Wahyudin Nur Nasution mengatakan sebagai proses manifestasi antara sumber penggerak dan pendorong perilaku seseorang dalam melengkapi

⁴⁵ Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)* (Medan: Pusdikra MJ, 2020), 151.

kebutuhan guna mencapai suatu tujuan tertentu.⁴⁶ Ada beberapa arti motivasi, antara lain *pertama* bentuk dorongan yang muncul pada diri individu yang tidak disadari maupun disadari, *kedua* segala usaha yang mampu menyebabkan individu maupun kelompok merasa tergerak meraih tujuan tertentu.⁴⁷ Dari berbagai definisi di atas bahwasanya motivasi merupakan daya penggerak terhadap diri individu maupun kelompok guna melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Motivasi belajar merupakan daya penggerak psikis yang ada dalam diri peserta didik yang mampu menyebabkan kegiatan untuk belajar dan memberikan arah terhadap kegiatan tersebut guna meraih tujuan.⁴⁸ Karena motivasi muncul dari dalam diri siswa oleh karena itu tanggungjawab sekolah yakni guru perlu menciptakan kondisi yang bisa meningkatkan motivasi siswa untuk mengejar tujuan akademik.⁴⁹ Motivasi belajar tersebut dapat muncul karena terdapat dua faktor, *pertama* faktor intrinsik, yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri individu yang berupa sifat, perilaku kepribadian, cita-cita, pengalaman, dan perasaan. *Kedua* yaitu faktor ekstrinsik, merupakan faktor yang bersumber dari luar diri individu. Pada peserta didik faktor ekstrinsik berupa keinginan atau tujuan untuk mendapatkan nilai yang bagus, mengaharapkan suatu hadiah atau penghargaan, serta bisa jadi bentuk untuk menghindari hukuman karena tidak mau belajar.

Peran motivasi belajar dalam proses pembelajaran sangat penting, hal ini dikarenakan motivasi belajar mampu mengembangkan kreativitas dan aktivitas peserta didik, mampu mengarahkan serta memelihara ketekunan peserta didik belajar. Adapun ciri-ciri peserta didik yang

⁴⁶ Wahyudin Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)* (Medan: Perdana Publishing, 2018), 45.

⁴⁷ Ananda dan Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, 152.

⁴⁸ Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 46.

⁴⁹ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 184.

mempunyai motivasi diri dalam mengikuti pembelajaran, yaitu:⁵⁰

- 1) Gairah semangat yang tinggi
- 2) Memiliki rasa keingin tahuan tinggi
- 3) Mandiri ketika disuruh mengerjakan tugas
- 4) Memiliki rasa kepercayaan diri
- 5) Daya konsentrasi yang tinggi
- 6) Menyukai tantangan dan memiliki daya juang yang tinggi

Selain ciri diatas terdapat pula ciri-ciri peserta didik yang mempunyai motivasi rendah dalam proses pembelajaran, yaitu:⁵¹

- 1) Kurang memerhatikan terhadap pelajaran yang diajarkan
- 2) Daya juang yang rendah
- 3) Tugas yang diberikan terasa seperti beban hidup
- 4) Tidak bisa mandiri dan bergantung orang lain saat mengerjakan sesuatu
- 5) Cenderung pembuat keramaian di kelas
- 6) Pesimis dan mudah mengeluh
- 7) Memiliki daya konsentrasi yang rendah

b. Teori dan Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Teori tentang motivasi belajar salah satunya tidak lepas dari teori Gestalt. Teori Gestalt merupakan teori yang berpandangan bahwasanya pembelajaran tidak sekedar berupa rangsangan dan respon, akan tetapi juga berupa pemahaman terhadap permasalahan yang bisa menarik simpulan baru yang lebih berwawasan (*insight*). Dalam teori Gestalt seorang pelajar yang memiliki *insight* akan memandang situasinya melalui cara-cara baru yang mengandung pemahaman atas hubungan logis atau persepsi atas hubungan antara sarana dan tujuan.⁵² Teori ini dipelopori oleh tokoh Max Wertheimer, Wolfgang Kohler, dan Kurt Koffka. Kontribusi Wertheimer dalam teori Gestalt lebih menekankan pada pembahasan kognitif

⁵⁰ Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 47.

⁵¹ Nur Nasution, 47-48.

⁵² Winfred F H, *Theories of Learning: Teori Gestalt dan Teori-Teori Kognitif Eropa yang Lain (Terjemahan oleh M.Khozim)* (Yogyakarta: Nusamedia, 2021), 12.

dan koneksionis. Wertheimer berpandangan bahwasanya para guru terlalu banyak mengorbankan pemahaman dan lebih menekankan hafalan dan ingatan buta siswa. Oleh karena itu Wertheimer berkontribusi menghasilkan metode tertentu agar pembelajaran yang dilakukan siswa lebih menitikberatkan pada wawasan yang lebih luas.⁵³

Dalam motivasi belajar dapat dibedakan atas dua sudut pandang motivasi yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah faktor motivasi yang menggerakkan individu dalam melakukan tindakan berupa nilai yang berasal dari dalam diri manusia sendiri, seperti hobi, bakat, kepercayaan diri, sikap hidup hingga keyakinan diri sendiri.⁵⁴ Individu yang digerakkan oleh motivasi intrinsik biasanya akan merasa puas setelah mendapatkan hasil dari tindakan intrinsiknya tersebut. Sebagai contoh, seorang siswa membuka kembali buku pelajarannya saat berada di rumah karena memang benar-benar ingin belajar dan meningkatkan pengetahuan dirinya.⁵⁵

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan faktor motivasi dari luar diri manusia yang menggerakkan untuk melakukan suatu tindakan.⁵⁶ Seperti mendapat pengaruh dari lingkungan keluarga/orangtua, lingkungan sosialnya, kondisi ekonomi keluarga, hingga karena ingin mendapatkan penghargaan/hadiah. Sebagai contoh yakni seorang siswa yang melakukan kegiatan belajar karena tahu

besoknya akan ada ulangan dan berharap akan mendapatkan hasil yang bagus sehingga akan memperoleh pujian maupun *reeward* dari sang guru.⁵⁷

⁵³ H, *Theories of Learning: Teori Gestalt dan Teori-Teori Kognitif Eropa yang Lain* (Terjemahan oleh M.Khozim).

⁵⁴ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 185.

⁵⁵ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 57.

⁵⁶ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 185.

⁵⁷ Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*, 58.

Adapun dalam konteks pembelajaran di sekolah, motivasi intrinsik maupun ekstrinsik dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut ini.⁵⁸

- 1) Tingkat kesadaran peserta didik terhadap kebutuhan yang mendorong perilaku dan kesadaran terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Sikap guru yang dapat mengarahkan peserta didiknya ke arah tujuan pembelajaran yang bermakna dan jelas dapat meningkatkan sifat intern peserta didik, sedangkan sikap guru yang lebih condong pada pengarahannya sepihak akan meningkatkan sifat ekstern peserta didik.
- 3) Pengaruh dari kelompok peserta didik yang terlalu dominan akan menimbulkan motivasi yang bersifat ekstern.
- 4) Suasana kelas seperti kebebasan bertanggungjawab dapat menumbuhkan adanya motivasi intern peserta didik.

Selain itu menurut Stipek dalam pembelajaran guru dapat mengakomodasikan motivasi intrinsik dan ekstrinsik tersebut dalam beberapa tugas, yakni:⁵⁹

- a. Memenuhi Motivasi Intrinsik
 - 1) Jelaskan/tunjukkan mengapa mempelajari bahan ajar tertentu itu penting.
 - 2) Ciptakan/pertahankan rasa ingin tahu/kuriositas.
 - 3) Sediakan bermacam aktivitas dan rangsangan saraf.
 - 4) Tetapkan tujuan pembelajaran bersama siswa.
 - 5) Kaitkan pembelajaran dengan kebutuhan siswa.
 - 6) Bantulah para siswa mengembangkan rencana kegiatan pembelajaran.
- b. Memenuhi Motivasi Ektrinsik
 - 1) Berikan harapan yang jelas dari mempelajari bahan ajar.
 - 2) Berikan umpan balik yang sepadan.
 - 3) Sediakan penghargaan/hadiah yang bernilai.
 - 4) Selalu siap dengan penghargaan, seperti berupa pujian verbal acungan jempol, telepon kepada

⁵⁸ Ananda dan Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, 162–63.

⁵⁹ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, 192.

orangtua siswa terkait prestasinya, serta dapat memberikan sertifikat dan bukan berupa uang.

c. Fungsi Motivasi Belajar

Adanya motivasi belajar juga turut mendorong munculnya tingkah laku siswa dan dapat mempengaruhi serta mengubah tingkah laku tersebut. Motivasi belajar sendiri memiliki fungsi dalam menyadarkan kedudukan/posisi awal dari kegiatan belajar, prosesnya dan hasil belajar. Motivasi belajar juga turut berfungsi dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran ke arah yang lebih berkualitas.⁶⁰ Dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran tersebut motivasi berperan untuk mendekatkan siswa dari sasaran yang akan dicapai.

Fungsi motivasi belajar menurut Hamalik dalam Rusydi Ananda menyebutkan bahwa motivasi mendorong munculnya perbuatan/tingkah laku siswa untuk belajar, tanpa adanya motivasi tersebut siswa tidak akan terdorong melakukan kegiatan belajar, motivasi juga berfungsi sebagai petunjuk arah, yaitu menunjukkan arah untuk menggapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, serta motivasi turut menjadi penggerak dalam tingkah laku siswa seperti mempengaruhi cepat atau lambatnya siswa dalam menyelesaikan tugas dengan baik.⁶¹

d. Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa

Menumbuhkan motivasi belajar siswa tidaklah hal yang mudah. Disini guru perlu mengetahui karakteristik dari setiap siswanya dengan merancang pembelajaran yang menarik dan sesuai pada kebutuhan belajar serta minat siswa. Dengan begitu motivasi belajar siswa lama kelamaan akan dapat meningkat. Dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa, terdapat upaya-upaya yang bisa diterapkan sebagai berikut:⁶²

- 1) Memberi pemahaman dan penekanan terhadap peserta didik bahwa pentingnya persiapan sejak dini guna menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan dan persaingan.

⁶⁰ Ananda dan Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, 163.

⁶¹ Ananda dan Hayati, 164.

⁶² Nur Nasution, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*, 48–49.

- 2) Memberi contoh kepada peserta didik tentang orang-orang yang berhasil sukses dan membagikan kiat sukses tersebut kepada peserta didik agar bisa ditiru.
- 3) Dalam pembelajaran guru menunjukkan tentang fungsi materi yang dipelajari dalam contoh realitas kehidupan sehari-hari.
- 4) Peserta didik yang mampu menyelesaikan tugas dan aktif bertanya akan diberikan *reward*.
- 5) Menyadarkan peserta didik tentang pentingnya berpikir dan bekerja secara maksimal.
- 6) Target dan tujuan pembelajaran harus jelas, dimana peserta didik tahu kompetensi apa yang harus dikuasai setelah pembelajaran selesai.
- 7) Guru harus mampu mengembangkan suasana yang bersahabat.
- 8) Guru harus selalu merespon berbagai pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik terkait pelajaran dengan cara yang positif.
- 9) Dalam memberikan pekerjaan guru disarankan agar tidak memberinya secara besar agar peserta didik tidak merasa keberatan dengan pekerjaan tersebut.
- 10) Guru harus menghindarkan suasana kompetisi yang terlalu tinggi diantara peserta didik, hal ini dikarenakan kompetisi yang terlalu tinggi akan menyebabkan mereka cemas dalam mengikuti pembelajaran.
- 11) Guru harus mampu menguasai materi yang diajarkan dan kreatif dalam mengajar sehingga peserta didik tertarik mengikuti pembelajarannya.

Selain upaya diatas, menurut Wahab dalam Rusydi Ananda menyebutkan bahwa upaya dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa terdiri atas:⁶³

- a) Guru dapat membuat kegiatan pembelajaran terlihat berfaedah dengan cara tugas yang diberikan pada siswa harus terlihat menyenangkan dan dapat menghubungkan tugas tersebut dengan kehidupan sehari-hari yang menarik minat siswa.
- b) Memanfaatkan motif pada kegiatan pembelajaran, seperti menciptakan pembelajaran dalam bentuk

⁶³ Ananda dan Hayati, *Variabel Belajar (Kompilasi Konsep)*, 171–72.

tantangan yang menyenangkan bagi siswa, meningkatkan keingintahuan dan menyesuaikan pembelajaran dengan minat, sikap, cita-cita maupun tujuan siswa.

- c) Membantu siswa dalam menyusun tujuan maupun tugas-tugasnya dengan cara meyakinkan siswa tentang apa yang perlu dikerjakan.
- d) Memelihara tahap-tahap pembelajaran seperti menghidupkan kegiatan pembelajaran baik di lakukan di luar maupun di dalam kelas, serta selalu mengikutsertakan siswa pada kegiatan belajar sesuai kemampuannya.
- e) Menciptakan suasana pembelajaran kelas yang menyenangkan dan menggembirakan, sehingga tercipta kerjasama baik antar guru dan siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Sri Vinodhini H, Julius Fusic S, Bhagyalakshmi P dalam *Jurnal of Engineering Education Transformations*, Vol. 34 2021 yang berjudul *A Smart Board Approach in Teaching Engineering Mathematics Course*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan media kartu pintar dalam pembelajaran dan memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan minat belajar subjek terhadap pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu subjek dari penelitian tersebut adalah mahasiswa semester II jurusan Teknik Mekatronika Sekolah Tinggi Teknik Thiagarajar, Madurai, Tamilnadu. Sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas VIII MTs N 1 Kudus, serta objek penelitian tersebut yaitu mata kuliah Matematika Teknik II, sedangkan objek peneliti yaitu mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII.⁶⁴
2. Penelitian oleh Maya Masita, dan Nur Fitri dalam jurnal *Etichal Lingua*, Vol. 7 (2), 2020 yang berjudul *The Use of*

⁶⁴ Sri Vinodhini H, Julius Fusic S, dan Bhagyalakshmi P, "A Smart Board Approach in Teaching Engineering Mathematics Course," *Jurnal of Engineering Education Transformations* 34 (2021).

Plickers for Formative Assessment of Vocabulary Mastery. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *plickers* dalam penilaian siswa. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu subjek penelitian tersebut merupakan mahasiswa jurusan pendidikan bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Bulukumba, sedangkan subjek peneliti yaitu siswa kelas VIII MTs N 1 Kudus serta objek penelitian tersebut adalah mata kuliah *vocabulary*, sedangkan objek peneliti yaitu mata pelajaran IPS.⁶⁵

3. Penelitian oleh Bima Prakarsa Arzfi, Niki Yulianti, Desyandri, dan Irdamurni dalam *Jurnal Basicedu*, Vol 6 (4), 2022 yang berjudul *The Effect of the Plickers Application on Fifth-Grade Students Learning Motivation in Learning Integrated Themes.* Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui motivasi subjek setelah menggunakan *plickers* dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitian tersebut yaitu 18 siswa kelas V SD, sedangkan subjek peneliti yaitu kelas VIII MTs dan Objek penelitian tersebut terhadap mata pelajaran tematik terpadu, sedangkan objek peneliti yaitu pelajaran IPS terpadu kelas VIII.⁶⁶
4. Penelitian oleh Krisna Raditya Pratama dalam *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17 (03), 2019 yang berjudul *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital.* Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *plickers* dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan *plickers* dalam penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran kimia. Sedangkan tujuan peneliti untuk mengetahui penerapan *plickers* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS serta subjek penelitian tersebut

⁶⁵ Maya Masita dan Nur Fitri, "The Use of Plickers for Formative Assessment of Vocabulary Mastery," *Journal Ethical Lingua* 7, no. 2 (2020): 311–20, <https://doi.org/10.30605/25409190.179>.

⁶⁶ Bima Prakarsa Arzfi et al., "The Effect of the Plickers Application on Fifth-Grade Students' Learning Motivation in Learning Integrated Themes," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7154–60.

adalah siswa kelas XII SMK Kesehatan Wonosari. Sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas VIII MTs N 1 Kudus.⁶⁷

5. Penelitian oleh Fitria Oktafianti, Dadang Machmudin, dan Kusnadi dalam *Assimilation Indonesian Journal of Biology Education*, Vol. 4 (1), 2021 yang berjudul Perbedaan Hasil Belajar dan *Self-Efficacy* pada Siswa yang diberikan *Feedback* setelah Penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan *plickers* dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut bertujuan mengetahui perbedaan *self-efficacy* terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan *Quizizz* dan *Plickers*. Sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan pemanfaatan *plickers* dalam pelaksanaan penilaian oleh guru. Serta subjek penelitian tersebut ialah siswa IPA kelas XI di SMA N 10 Bandung. Sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas VIII IPS di MTs N 1 Kudus.⁶⁸
6. Penelitian oleh Devi Yunita, Irgan Kusyad, Nurhasanah, Shelvi Eka Tassia, dan Khoirunnisya dalam *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol. 5 (1), 2021 yang berjudul Penggunaan Aplikasi *Plickers* untuk Data Penilaian Formatif di SMA Islam Assa'adah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu terletak pada pemanfaatan *plickers* sebagai alat bantu penilaian guru. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut metode pelaksanaannya dengan cara pelatihan terhadap guru. Sedangkan peneliti dalam metode pelaksanaannya dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung. Serta subjek penelitian tersebut adalah seluruh guru di SMA Islam Assa'adah. Sedangkan subjek peneliti adalah peserta didik dan guru IPS kelas VIII di MTs N 1 Kudus.⁶⁹

⁶⁷ Krisna Raditya Pratama, "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Plickers* dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital," *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 17, no. 1 (2019): 205–16.

⁶⁸ Fitria Oktafianti, Dadang Machmudin, dan Kusnadi, "Perbedaan Hasil Belajar dan *Self-Efficacy* pada Siswa yang diberikan *Feedback* setelah Penggunaan *Quizizz* dengan *Plickers*," *Assimilation Indonesian Journal of Biology Education* 4, no. 1 (2021).

⁶⁹ Devi Yunita et al., "Penggunaan Aplikasi *Plickers* untuk Data Penilaian Formatif di SMA Islam Assa'adah," *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 5, no. 1 (2021).

7. Penelitian oleh Eko Purwanti, Sri Sulistyorini, Nugraheti Sismulyasih, Trimurtini, Isa Ansori, dan Marjuni dalam *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 18 (1), 2021 yang berjudul *Asesmen Otentik Berbasis Teknologi Plickers bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid-19*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu metode pelaksanaannya menggunakan pelatihan dan pendampingan terhadap guru. Sedangkan peneliti metode pelaksanaannya dengan cara wawancara dan mengamati objek penelitian secara langsung. Serta Subjek penelitian tersebut adalah 30 guru di SD Ngaliyan 01. Sedangkan peneliti subjeknya yaitu siswa kelas VIII MTs N 1 Kudus.⁷⁰
8. Penelitian oleh Meita Sari Setiyani dan Meini Sondang Sumbawati dalam *Jurnal IT-EDU*, Vol. 4 (2), 2020 yang berjudul *Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Menggunakan Media Plickers untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill dan Hasil Belajar Siswa*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *plickers* dalam pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan tingkat *critical thinking skill* siswa setelah menggunakan media *plickers*. Sedangkan peneliti bertujuan mengetahui motivasi siswa setelah menggunakan media *plickers*. Serta subjek penelitian tersebut adalah kelas X TKJ 1 dan kelas X TKJ 2. Sedangkan subjek peneliti yaitu kelas VIII MTs.⁷¹
9. Penelitian oleh Lusi Yulanda, Zafri dalam *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, Vol. 2 (4), 2019 yang berjudul *Pemanfaatan Aplikasi Plickers pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 01 Nagari Bayang Utara*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan aplikasi *plickers* dalam proses pembelajaran dan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitiannya. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut bertujuan

⁷⁰ Eko Purwanti et al., "Asesmen Otentik Berbasis Teknologi Plickers bagi Siswa SD Masa Pandemi Covid-19," *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 18, no. 1 (2021): 1–10.

⁷¹ Meita Sari Setiyani dan Meini Sondang Sumbawati, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Menggunakan Media Plickers untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill dan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal IT-EDU* 4, no. 2 (2020).

mengetahui penggunaan *plickers* pada pelaksanaan ulangan harian pada mata pelajaran sejarah. Sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *plickers* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Serta subjek penelitian tersebut yaitu kelas X SMAN 01 Nagari Bayang Utara, sedangkan subjek peneliti yaitu kelas VIII MTs N 1 Kudus.⁷²

10. Penelitian oleh Eva Nur Alifa, Syarif Hidayat, dan Lutfi Nur dalam *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 (2), 2020 yang berjudul *Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek*. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan *plickers* dalam proses pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitian tersebut bertujuan mengetahui pemanfaatan *plickers* dalam mengurangi budaya menyontek di sekolah. Sedangkan peneliti bertujuan mengetahui motivasi belajar siswa. Serta subjek penelitian tersebut adalah siswa SD kelas VI A, sedangkan subjek peneliti yaitu kelas VIII MTs.⁷³

C. Kerangka Berfikir

Permasalahan yang masih sering dialami dan dirasakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yaitu masih banyak kegiatan pembelajaran yang menggunakan strategi konvensional dengan menggunakan metode ceramah yang menjadikan pembelajaran kurang interaktif. Penggunaan metode ceramah juga menjadikan pembelajaran IPS lebih berpusat pada guru (*teacher center*) akibatnya siswa cenderung lebih pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran IPS masih banyak dijumpai guru yang masih jarang mengimplementasikan media ke dalam pembelajaran dan hanya berorientasi pada buku teks. Hal ini menjadikan minat peserta didik terhadap pelajaran menjadi kurang serta menimbulkan

⁷² Lusi Yulanda dan Zafri, "Pemanfaatan Aplikasi Plickers pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMAN 01 Nagari Bayang Utara," *Jurnal Kapita Selektu Geografi* 2, no. 4 (2019).

⁷³ Eva Nur Alifa, Syarif Hidayat, dan Lutfi Nur, "Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek," *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar Fakultas Dharma Acarya Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar* 5, no. 2 (2020): 146–61.

penurunan motivasi belajar karena dirasa KBM kurang menarik dan membosankan.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih maksimal diperlukan solusi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan strategi pembelajaran yang interaktif dan inovatif salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik peserta didik akan mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran dan tidak hanya akan berpusat pada guru saja. Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan inovatif tersebut adalah menggunakan media kartu pintar *plickers* yang berbasis aplikasi. Proses pembelajaran akan lebih bermakna dengan menggunakan media pembelajaran *plickers* dan dirasa lebih efektif dan efisien, hal ini karena motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat terhadap pelajaran. Sehingga kerangka berpikir peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2
Kerangka Berfikir

