

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting untuk menyiapkan anak-anak dalam menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.¹ Dengan adanya pendidikan, generasi muda dapat diberdayakan untuk meningkatkan potensi dan kemampuan mereka. Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi dalam peserta didik melalui fasilitas kegiatan belajarnya. Untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran, guru dapat menggunakan pembelajaran kreatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan kemampuan mereka untuk membuat pengetahuan baru. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan anak demi menghadapi tantangan zaman.

Dalam suatu proses pendidikan terdapat dua faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam (internal) dan faktor yang berasal dari luar (eksternal).² Faktor yang berasal dari dalam (internal) merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri anak didik itu sendiri, antara lain kecerdasan, bakat, minat belajar, dan persepsi siswa terhadap proses belajar serta metode pengajaran. Sedangkan faktor yang berasal dari luar (eksternal) adalah, faktor yang bersumber dari luar diri siswa, seperti sarana dan prasarana, lingkungan keluarga, keadaan ekonomi keluarga, dan keinginan orang tua untuk membantu anaknya menangani kesulitan belajarnya. Faktor internal yang paling penting adalah kemauan siswa untuk belajar. Keinginan belajar siswa yang rendah akan mengakibatkan rendahnya nilai belajar siswa, sedangkan siswa yang memiliki keinginan atau minat belajar yang tinggi maka nilai belajarnya juga akan maksimal. Dengan demikian siswa yang memiliki keinginan atau minat belajar yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Faktor internal meliputi minat dan motivasi belajar siswa, kemampuannya, serta persepsinya

¹ Yudin Citriadin, *Pengantar Pendidikan* (Mataram: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram, 2019), hal. 1.

² Noor Komari Pratiwi, "Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smk Kesehatan Di Kota Tangerang," *Pujangga*, 1.2 (2015), 31 <<https://doi.org/10.47313/pujangga.v1i2.320>>.

pada pembelajaran atau guru. Selain itu juga terdapat faktor eksternal yaitu faktor dari lingkungan entah itu sekolah, masyarakat atau keluarga hingga perhatian orang tua dalam membantu anak mengatasi kesulitan pendidikan.

Minat belajar siswa merupakan faktor internal. Seringkali siswa tidak memperhatikan materi pada saat guru menagajar di kelas. Hal tersebut mungkin disebabkan karena mereka tidak tertarik atau tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Hasil belajar erat kaitannya dengan faktor internal. Minat sangat penting untuk mencapai kesuksesan dalam bidang apa pun, baik dalam studi, pekerjaan, hobi, atau aktivitas lainnya.³ Hasil akademik siswa dipengaruhi oleh rendahnya minat terhadap materi, sedangkan tingkat minat yang tinggi terhadap materi meningkatkan hasil akademik peserta didik. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa minat belajar siswa mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi akademik siswa.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan peneliti pada saat pembelajaran IPAS berlangsung, penggunaan media pembelajaran masih cukup mendasar seperti menggunakan gambar yang terdapat dalam buku dan presentasi powerpoint. Akan tetapi presentasi PowerPoint kurang menarik atau interaktif sehingga menurunkan motivasi siswa dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran IPAS. Selain itu, konsentrasi siswa pada saat penjelasan guru terbatas dan siswa gagal menghubungkan informasi dengan permasalahan umum dalam aktivitas sehari-hari. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa tidak tertarik untuk belajar mata pelajaran IPAS.

Wina Sanjaya mengemukakan mengenai salah satu komponen dalam mengidentifikasi dorongan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu adalah minat belajar.⁴ Sedangkan Slameto mengemukakan bahwa, minat belajar diartikan sebagai perasaan senang, menyukai, tertarik dalam objek atau kegiatan tanpa memperhatikan instruksinya.⁵ Berdasarkan beberapa pengertian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa minat

³ Weni Gurita Aedi, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6.1 (2016), 35–43.

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 69.

⁵ Slameto, *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 180.

mengacu pada dorongan atau perhatian seseorang terhadap sesuatu. Semakin kuat dorongannya, semakin kuat pula minatnya.

Menurut Sefrina, minat adalah pengejaran suatu objek berdasarkan keinginan diri sendiri dan bukan keinginan orang lain.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa minat yang dimiliki seseorang merupakan hasil proses refleksi, emosi, dan pembelajaran, sehingga timbul keinginan untuk mengejar suatu objek atau lebih sering tugas tertentu. Oleh karena itu, proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh keinginan belajarnya, karena jika proses belajarnya tidak sesuai dengan keinginan belajarnya maka ia tidak akan dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam mengembangkan adanya motivasi belajar siswa diperlukan sarana dan prasarana yang inovatif, kreatif, interaktif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran, menurut Munadi, bisa didefinisikan suatu hal yang digunakan untuk mengirimkan dan menyalurkan informasi dari sumber yang direncanakan untuk menciptakan tempat, sarana dan prasarana belajar yang menyenangkan secara efektif dan efisien melakukan proses belajar.⁷ Perkembangan dunia pendidikan di era 4.0 memungkinkan siswa memperoleh banyak ilmu pengetahuan, khususnya pemanfaatan media pembelajaran. Untuk itu media berperan penting dalam dunia belajar mengajar. Dalam hal ini, maka pendidik harus mengetahui dan paham betul mengenai media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik untuk fokus dan memperhatikan materi yang diajarkan guru.

Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat memperlancar proses pembelajaran dan memudahkan siswa. Namun di era digital ini, media interaktif telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, dan pendidikan tidak lagi hanya sekedar materi. Salah satu alat yang muncul sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah aplikasi Quizizz berbasis media interaktif. Peneliti menggunakan aplikasi Quizizz selama penelitian. Aplikasi Quizizz merupakan sebuah web tools edukasi yang dibalut dengan permainan kuis sehingga mediana dapat menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran.

⁶ Andin Sefrina, *Deteksi Minat, Bakat Anak* (Jakarta: Media Pressindo, 2013), hal. 28.

⁷ Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Gaung Persada Perss, 2008), hal. 7.

Oleh karena itu, Quizizz dapat dikatakan sebagai salah satu dari sedikit aplikasi game berbasis kuis yang tersedia. Ini juga dapat digunakan sebagai alat pengajaran selama proses pengajaran. Selain itu, Games Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang memiliki kemampuan untuk membuat aktivitas belajar siswa lebih aktif dan interaktif.⁸ Sedangkan menurut Sarah Amaliyah, Quizizz merupakan platform online yang banyak menyajikan topik-topik kreatif dan mendorong siswa untuk berinisiatif dalam belajar sehingga dianggap sebagai sarana pembelajaran online yang efektif bagi siswa.⁹ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital yang menyenangkan.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di SD 1 COLO untuk kelas V yang berjumlah 19 peserta didik. Guru V Kelas 1 Sekolah SD 1 COLO mengatakan belum pernah menggunakan sumber belajar interaktif berbasis Quizizz. Hal ini membuat pengalaman belajar siswa menjadi tidak menyenangkan sehingga mempengaruhi pada minat belajar siswa pula.

Berdasarkan pra observasi yang dilakukan di SD 1 COLO pada kelas V berjumlah 19 siswa. Guru kelas V di sekolah SD 1 COLO mengaku belum pernah memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz. Hal tersebut menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa, yang pada akhirnya juga mempengaruhi minat belajarnya. Padahal, kemampuan memanfaatkan teknologi di era digital sudah menjadi sebuah kebutuhan yang harus diwujudkan karena kebutuhan akan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Selain itu minat belajar siswa yang rendah dapat dilihat pada nilai siswa dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada interval cukup (70-79).

Dari beragam latar belakang tersebut, bahwa rendahnya minat pembelajaran dan rendahnya penggunaan media pembelajaran di SD 1 COLO membuat peneliti tertarik untuk melakukan pengujian penerapan media pembelajaran interaktif

⁸ Sri Mulyati dan Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara (Mathematics Learning With Quizizz Game Media To Improve Mathematics Learning Outcomes of Smp 2 Bojonegara)," 03.01 (2020), 64–73 <<http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>>.

⁹ Sarah Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta," 2.

yaitu Aplikasi Quizizz. Karena hal tersebutlah alasan peneliti melakukan penelitian lebih lanjut tentang, “Pengaruh Media Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di SD 1 COLO”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD 1 Colo terhadap kelas kontrol?
2. Adakah pengaruh minat belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD 1 Colo terhadap kelas eksperimen?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD 1 Colo terhadap kelas kontrol.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar siswa menggunakan media interaktif berbasis aplikasi Quizizz pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD 1 Colo terhadap kelas eksperimen.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, penulis berharap agar penelitian ini bermanfaat dan membuahkan hasil yang dalam bidang pendidikan teoritis maupun praktis. Manfaat penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dimaksudkan sebagai referensi pengetahuan teoritis bagi semua pihak terkait untuk memahami peran guru kelas sebagai fasilitator dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Dapat memperkaya kognisi dan menerapkan ilmu yang diperoleh dari penelitian ini, sekaligus mendapatkan pengalaman praktis tentang bagaimana meningkatkan minat siswa dalam belajar.

- b. Bagi Fakultas

Data Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam literatur dan dijadikan acuan bagi pihak-pihak yang memerlukannya.

c. **Bagi Guru dan Calon Guru**

Hasil penelitian dimaksudkan untuk memberikan kontribusi memperluas pemahaman dan pemikiran tentang penggunaan media interaktif. Hal ini dimaksudkan untuk mengembangkan minat belajar siswa dan dijadikan sebagai pilihan untuk memudahkan guru menyampaikan pelajaran kepada siswa sehingga pedagogi dapat berhasil mencapai tujuannya.

E. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab, meliputi sebagai berikut, yaitu:

1. **Bab I Pendahuluan**

Bab pertama dalam pendahuluan mencakup tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dari diadakannya penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penelitian.

2. **Bab II Landasan Teori**

Dalam bab kedua memuat tentang deskripsi teori yang akan dijadikan dasar penelitian yang diambil, penelitian-penelitian terdahulu, kerangka berpikir dari penelitian dan hipotesis.

3. **Bab III Metode Penelitian**

Dalam bab tiga ini, memuat tentang jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data juga tentang teknik analisis data.

4. **Bab IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

Dalam bab IV memuat tentang hasil penelitian y berisikan tentang gambaran obyek penelitian dan juga analisis data (uji validitas, uji reliabilitas, uji pra analisis, uji hipotesis), serta selanjutnya terdapat pembahasan.

5. **BAB V Penutup**

Dalam bab penutup ini berisikan kesimpulan dari seluruh bahasan penelitian dan saran yang diberikan untuk pihak-pihak terkait.