

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses sistematis untuk menyalurkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari satu generasi ke generasi berikutnya. Secara umum, pendidikan melibatkan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia, baik secara individu maupun sosial.

Pendidikan merupakan kunci pembangunan masa yang akan datang bagi bangsa Indonesia karena dengan pendidikan diharapkan setiap individu dapat meningkatkan kualitas keberadaannya dan mampu berpartisipasi dalam setiap gerak pembangunan di tanah air. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warganegara yang demokratis serta bertanggung jawab (Hudi et al. 2024).

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Negara yang hebat akan menpatkan pendidikan sebagai prioritas yang utama. Karena, dengan adanya pendidikan Masyarakat bisa mengatasi permasalahan – permasalahan yang terjadi. Bagaimanapun, pendidikan di Indonesia senantiasa harus menghadapi masalah – masalah yang ada disetiap tahapnya (Permataisari 2024).

Pendidikan merupakan suatu tindakan yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih tinggi, Melalui pendidikan manusia mendapatkan ilmu yang kemudian digunakan sebagai pedoman hidup. Seiring untuk berkembangnya menjalani zaman pendidikan tentu memiliki perubahan yang pesat dari waktu ke waktu, seperti penggunaan teknologi saat ini yang menunjang setiap proses pendidikan (Pelipa and Sore 2024).

Hal ini dikarenakan pendidikan menjadi faktor utama yang dapat membentuk generasi bangsa yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, manusia akan dituntun untuk selalu belajar dan menimba ilmu pengetahuan. Hal tersebutlah yang menjadi alasan mengapa banyak sekali negara yang berlomba-lomba dalam menciptakan sistem pendidikan yang mutakhir sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan (Tama, Lutfiana, and Mansur 2025).

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih (Tama, Lutfiana, and Mansur 2025). Menciptakan siswa berkualitas dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang baik tidak hanya tentang penyampaian materi, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan yang mendukung motivasi belajar siswa (Lubis 2025)

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan sistematis . Dalam kegiatan tersebut terjadi interaksi antara guru dengan siswa dengan tujuan terjadi perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dengan siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas dibutuhkan motivasi siswa dan inovasi serta kreativitas guru. Siswa yang memiliki motivasi tinggi ditunjang oleh guru yang

mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa keberhasilan siswa dalam memahami konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa. Selain itu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang guru diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model - model pembelajaran (HASTUTI 2021).

(Khairani, Kesuma, and Muslim 2024) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap paling kompeten untuk menyampaikan materi demokratis, karena mata pelajaran ini mencakup nilai-nilai dan norma yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipraktikkan. Materi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan sosial, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di lapangan, peneliti menemukan adanya permasalahan umum terkait dengan hasil belajar siswa, khususnya pada siswa kelas XI IPA 1 di SMA Negeri 2 Torgamba. Kelas ini dengan jumlah keseluruhan 36 siswa dengan hasil analisis nilai, terlihat jelas bahwa beberapa siswa masih menunjukkan prestasi yang berada di bawah standar Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan. Hal ini terbukti dari rendahnya nilai yang diperoleh oleh sejumlah besar siswa, di mana dari total 36 siswa, banyak siswa memperoleh nilai rendah. Mengingat situasi ini, penting bagi pendidik untuk mengambil langkah-langkah strategis guna meningkatkan kondisi pembelajaran di kelas agar siswa dapat mencapai target KKTP yang diharapkan. Permasalahan ini turut mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila di lembaga pendidikan terkait belum mencapai ekspektasi yang diharapkan. Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk SMA Negeri 2 Torgamba sudah berada di peringkat akreditasi B.

Setelah melakukan pengidentifikasian di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba ternyata sistem belajar yang masih mengandalkan metode belajar dengan ceramah, tanya jawab antara pendidik dengan siswa, dan diskusi kelompok yang membuat suasana belajar membosankan. Media belajar dalam proses pembelajaran yang masih dilakukan pengajar dengan menggunakan papan

tulis dan spidol dalam menyampaikan materi membuat siswa di kelas tersebut merasa membosankan dan membuat siswa mengantuk, selain itu metode menuliskan materi ke papan tulis menggunakan spidol menuntut siswa harus fokus melihat ke papan tulis apa saja yang sudah di tulis pengajar di papan tulis, belum lagi siswa terkadang diwajibkan untuk mencatat di buku mereka masing-masing apa yang sudah di tulis pengajar di papan tulis. Untuk itu siswa harus ditekankan dan diwajibkan untuk berfikir dan bernalar kritis dalam mengikuti pembelajaran pkn tersebut. Hal-hal tersebut alasan turunnya nilai dari pembelajaran PPKn mereka. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif agar hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat mengalami peningkatan yang signifikan.

Selain itu aspek psikologis juga perlu diperhatikan. Kebosanan yang timbul dari metode monoton dapat memicu stres akademik, yang pada gilirannya mempengaruhi kesehatan mental siswa. Berdasarkan hasil observasi dari beberapa siswa, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini, siswa sering mengeluh bahwa proses mencatat dari papan tulis membuat mereka merasa seperti "mesin fotokopi" yang hanya menyalin tanpa memahami. Ini menghambat pengembangan keterampilan bernalar kritis, yang merupakan inti dari pembelajaran PKN.

Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa pembelajaran pkn di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba masih menggunakan media belajar yang sangat manual dan masih kurangnya pemanfaatan media sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran terkesan berjalan lambat dan membosankan. Secara garis besar, pembelajaran pkn memerlukan suatu model yang inovatif karena hingga saat ini banyak guru yang masih menyampaikan materi tanpa suatu alat yang menunjang pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut pengajar harus cepat mengambil alih tindakan perubahan dalam proses belajar mengajar di, guru harus merubah pola pikir siswa agar menilai pelajaran pkn ini menjadi pelajaran yang di tunggu-tunggu para siswa dan dianggap pembelajaran yang menyenangkan karena mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran kunci untuk menciptakan generasi penerus yang berkarakter dan memiliki rasa nasionalisme yang tinggi terhadap

negara Indonesia ini. Dalam hal ini, guru perlu memasukan ide-ide yang kreatif dan inovatif dalam media pembelajarannya terlebih pada masa sekarang yang sasarannya adalah generasi milenial atau Gen-Z.

Pada gen-Z ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi begitu cepat, dibutuhkan proses adaptasi yang terus menerus sesuai kecepatan dan kehadiran teknologi. Fenomena yang ada dilapangan menunjukkan bahwa siswa tidak bisa terlepas dari penggunaan *Smartphone* hal ini terlibat dari keseharian siswa kadang masih asik bermain dan tidak memperhatikan pembelajaran. Pembelajaran yang monoton seperti diskusi dan tanya jawab bagi sebagian siswa dirasa kurang efektif sehingga tidak semua siswa terlibat dalam pembelajaran tersebut, bagi sebagian siswa memanfaatkan waktunya dengan bermain *Smartphone* yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat harus dapat dimanfaatkan secara maksimal khususnya digunakan untuk menunjang proses pembelajaran baik dalam kelas maupun lapangan.

Kemajuan teknologi seluler seperti tablet, *Smartphone* dan gadget yang semakin berkembang dengan fitur-fitur yang canggih dan semakin lengkap seharusnya dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran. Pembelajaran di era revolusi industri harus terintegrasi dengan teknologi dalam proses pembelajaran. *Smartphone* dan perangkat digital lainnya dapat dijadikan sumber yang cukup potensial dalam menunjang pembelajaran. Perangkat mobile seperti laptop, *Smartphone*, digital asisstant memiliki potensi besar dalam menunjang pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Hal ini tentu saja jika aplikasi *Smartphone* diimplementasikan dalam pembelajaran lebih menguntungkan dari pada pembelajaran secara tradisional, secara tidak langsung akan meningkatkan kegiatan siswa dalam pembelajaran. Aplikasi *Smartphone* dapat membantu siswa untuk berpikir kritis.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat canggih memudahkan guru ataupun siswa dalam mengakses pelajaran melalui internet, salah satunya menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz multimedia salah satu alat evaluasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan pada pembelajaran geografi untuk memberikan suatu inovasi yang inovatif, kreatif, interaktif serta sebagai alat

evaluasi yang menyenangkan. Quizizz berbasis gamification akan memberikan peluang kepada siswa supaya lebih aktif pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dengan konsep permainan di dunia maya. *Gamification* (desain berbasis permainan) menjadi tren yang berkembang dalam dunia pendidikan karena pengaruhnya terhadap pembelajaran siswa (Islami and Hadi Soekamto 2022) Teknologi merupakan komponen penting bagi seorang guru yang dapat diterapkan untuk mendorong pembelajaran siswa (Pebriana et al. 2023).

Quizizz merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester (Nirmala and Dewi 2023). Salah satu media berbasis game yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Quizizz. Media Quizizz merupakan aplikasi edukasi berbasis game yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran (Tama, Lutfiana, and Mansur 2025) Aplikasi ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui fitur gamifikasi yang dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Quizizz memungkinkan guru untuk menyusun kuis, memberikan instruksi, membahas materi, dan melakukan evaluasi secara efektif dalam satu platform. Dengan tampilan yang menarik dan fitur yang mudah digunakan, Quizizz dapat diakses oleh guru dan siswa di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, atau smartphone. Salah satu keunggulan utama Quizizz adalah fleksibilitasnya. Aplikasi ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Guru memiliki kontrol penuh untuk menentukan jadwal pembukaan dan penutupan kuis.

Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa karena pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Zuhrotul Aini, Rahayu, and Pgri Nganjuk 2021) Hal ini dikarenakan soal yang dimunculkan dalam quizizz di kemas menjadi seperti bermain game. Siswa tidak merasa sedang mengerjakan tugas, namun siswa seperti bermain game. Terdapat suara dan tampilan yang membuat siswa semakin tertantang ketika mengerjakan soal dengan menggunakan quizizz.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer, dan quizizz dapat diakses melalui website serta digunakan oleh peserta didik di kelas untuk

dimainkan bersama di kelas, ataupun digunakan untuk penugasan di rumah. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh pendidik. Dalam aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. Quizizz sangat cocok untuk membangun pembelajaran interaktif, karena peserta didik dapat mengerjakan kuis bersama teman pada waktu bersamaan, sehingga dapat melihat rangking yang diperoleh dalam menjawab kuis (Pontoh 2025).

Pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran tersebut. Mereka juga dapat mengukur kemampuan mereka secara mandiri dan melihat perkembangan diri sendiri dari waktu ke waktu.

1.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada aplikasi Quizizz dalam memotivasi siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi demokrasi. Fokus utama terletak pada bagaimana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi Harmoni Dalam Keberagaman siswa kelas XI IPA 1 dalam mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kelas XI IPA 1 merasa termotivasi dan tidak membosankan dalam pembelajaran tersebut.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada materi Harmoni Dalam Keberagaman di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba?
2. Apa faktor penghambat yang dihadapi siswa dalam melaksanakan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada materi Harmoni Dalam Keberagaman di kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada materi Harmoni Dalam Keberagaman di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba
2. Untuk menganalisis kemudahan dan keterlibatan saat menggunakan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada materi Harmoni Dalam Keberagaman di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 2 Torgamba.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Teoritis

- a) Bagi peneliti : Dapat memberikan pengembangan ilmu dan pemahaman yang mendorong motivasi belajar khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi Harmoni Dalam Keberagaman dengan aplikasi Quizizz di SMA Negeri 2 Torgamba
- b) Bagi peneliti berikutnya : Dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang akan mengkaji tentang dampak penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran PKn pada materi Harmoni Dalam Keberagaman di SMA kelas XI
- c) Bagi perguruan tinggi : Dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di Universitas Labuhanbatu khususnya dalam bidang pendidikan

b. Praktis

- a) Bagi Guru PKn: Memberikan panduan praktis dalam merancang pembelajaran atau kuis interaktif menggunakan Quizizz, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mengurangi kebosanan dalam belajar PKn yang cenderung normatif, dan mengevaluasi pemahaman siswa secara *real-time* (secara langsung)

- b) Bagi Siswa SMA: Meningkatkan motivasi belajar melalui aplikasi Quizizz, yang dapat membantu siswa lebih aktif dalam memahami konsep-konsep pembelajaran PKn pada materi Demokrasi di tingkat kelas XI.

Bagi Sekolah dan Institusi Pendidikan: Menyediakan rekomendasi untuk mengintegrasikan Quizizz ke dalam kurikulum PKn, terutama di SMA NEGERI 2 TORGAMBA yang memiliki akses internet yang mencukupi. Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengadopsi teknologi serupa guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.