

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di era digital telah mengalami transformasi yang signifikan, terutama dalam mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif dan terfokus pada partisipasi siswa. Teknologi digital memungkinkan metode pengajaran yang lebih beragam dan menarik dibandingkan pendekatan konvensional yang umumnya didominasi oleh ceramah dan teks tertulis. Kini, pembelajaran dapat mencakup media interaktif seperti video, simulasi, permainan edukatif, serta platform pembelajaran daring yang mendukung aktivitas kolaboratif. Menurut Nasirin (2024), teknologi digital telah mengubah cara kita mengakses informasi dan sumber daya pendidikan. Dengan adanya internet, siswa dapat memperoleh materi pembelajaran, referensi, dan berbagai sumber daya pendidikan lain dari mana saja dan kapan saja, menjadikan proses belajar lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan era modern.

Meskipun kemajuan teknologi telah menghadirkan berbagai media pembelajaran digital yang inovatif, motivasi belajar siswa, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), masih menjadi tantangan yang perlu diatasi. Banyak siswa menunjukkan gejala seperti kurang semangat belajar, minimnya perhatian terhadap materi pelajaran, serta kecenderungan untuk bersikap pasif selama proses pembelajaran. Salah satu penyebab utamanya adalah penggunaan metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan kurang menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ali, Moonti, & Yantu, (2022), rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh berbagai faktor seperti kurangnya konsentrasi di kelas, rendahnya keaktifan, sikap tidak disiplin, serta kurangnya rasa tanggung jawab terhadap proses belajar. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan belajar; tanpa motivasi yang kuat, siswa cenderung tidak berusaha untuk mengarahkan kemampuan mereka secara optimal.

Untuk mengatasi persoalan rendahnya motivasi belajar siswa, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar mereka. Salah satu pendekatan yang semakin banyak digunakan adalah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Penggunaan media seperti *Kahoot!* dan *Quizizz* telah terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sehingga meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian oleh Mazarina dan Umami (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* secara signifikan memperbaiki respons siswa terhadap pembelajaran IPS di SMP Boyolangu. Hal senada ditemukan oleh Aulia, Komalasari, dan Salira (2022), yang menyatakan bahwa siswa di kelas eksperimen menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah menggunakan *Kahoot!* dalam pembelajaran IPS.

Temuan lain juga menguatkan efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. Oka dan Adi (2023) membuktikan bahwa penerapan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga hasil belajar kognitif siswa secara signifikan ( $p = 0,002$ ) dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol. Demikian pula, Tiana, Krissandi, dan Sarwi (2021) pada siswa kelas III SD Kanisius Kintelan menunjukkan bahwa penggunaan media game *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi pecahan dalam pelajaran Matematika. Temuan – temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif berbasis digital merupakan strategi yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS di tingkat SMP.

Efektivitas ini tidak terlepas dari karakteristik peserta didik saat ini yang tergolong generasi *digital native*. Penelitian yang dilakukan oleh (Subroto dkk., 2023), menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa generasi *digital native*, yang tumbuh dengan akses luas terhadap perangkat digital, lebih mudah menerima metode pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan metode tradisional. Di kalangan siswa SMP, yang merupakan bagian dari generasi *digital native*, penggunaan media

digital tidak hanya relevan tetapi juga sangat penting untuk mempertahankan keterlibatan dan motivasi belajar. Dengan keakraban mereka terhadap perangkat digital dan internet, siswa lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi, karena metode ini lebih menarik dan dinamis dibandingkan pendekatan tradisional yang sering kali monoton.

Studi oleh (Cynthia & Sihotang, 2023), menyoroti pentingnya literasi digital dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Platform pembelajaran interaktif seperti Kahoot dan Quizizz, yang menggabungkan elemen kompetisi dan penghargaan, sangat sesuai dengan preferensi generasi digital yang lebih menyukai pembelajaran instan dan berbasis permainan. Teknologi digital dalam pendidikan menyediakan materi pembelajaran yang lebih variatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, serta gaya belajar siswa. Platform seperti Kahoot dan Quizizz memungkinkan siswa belajar melalui kuis interaktif dengan elemen kompetisi dan reward, yang relevan dengan preferensi generasi digital untuk pembelajaran yang gamified, instan, dan interaktif.

Selain itu, mengacu pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Bab IV Standar Proses Pasal 19 ayat 1, proses pembelajaran diharuskan berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberi ruang bagi prakarsa, kreativitas, serta kemandirian siswa sesuai bakat, minat, dan perkembangan mereka. Berdasarkan peraturan ini, pembelajaran berbasis permainan edukatif digital seperti Kahoot atau Quizizz menjadi solusi efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi.

Permainan edukatif digital adalah media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan (game) dengan tujuan edukasi, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan siswa. Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah, permainan edukatif digital melibatkan siswa dalam aktivitas yang memerlukan partisipasi aktif, pemecahan masalah,

serta pengambilan keputusan. Melalui format ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berperan aktif dalam memahami dan menerapkan konsep yang dipelajari. Dengan demikian, permainan edukatif digital tidak hanya memenuhi standar pendidikan yang ditetapkan oleh pemerintah, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan keterampilan berpikir kritis mereka, sambil menjaga keterlibatan dan motivasi dalam pembelajaran.

Dengan hadirnya teknologi digital yang lebih interaktif, pembelajaran kini tidak hanya sekadar penyampaian materi, tetapi memiliki potensi untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar, sebagai dorongan internal dan eksternal yang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, dapat diperkuat melalui teknologi. Metode digital yang interaktif, seperti permainan edukatif atau kuis daring, sangat menarik bagi siswa SMP, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan rasa penasaran mereka terhadap materi yang dipelajari. Integrasi teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan generasi digital native, membuat proses belajar lebih relevan, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam memahami materi pelajaran.

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk lingkungan belajar, metode pengajaran, serta minat siswa terhadap materi pelajaran. Dalam lingkungan yang interaktif dan mendukung partisipasi aktif, seperti yang diciptakan oleh platform digital, siswa lebih mungkin merasa termotivasi dan terlibat dalam proses belajar. Metode pengajaran yang inovatif, seperti game edukatif, dapat merangsang minat mereka karena menggabungkan elemen kompetisi dan penghargaan yang sangat disukai generasi ini.

Motivasi dalam proses belajar, terutama di tingkat SMP, memainkan peran yang sangat penting. Pada jenjang ini, siswa sering mengalami tantangan seperti penurunan minat belajar, yang dapat menghambat prestasi akademik mereka. Maka, menjaga motivasi belajar siswa menjadi krusial, dan teknologi digital memberikan cara yang efektif untuk mencapainya. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa, teknologi dapat

mendukung peningkatan motivasi belajar yang berdampak langsung pada hasil pembelajaran mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Agustina, Pagarra, dan Hartoto (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media game edukasi seperti *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tradisional yang cenderung monoton.

Selanjutnya, penelitian oleh Nahampun, Gurning, Nexandika, Zalukhu, dan Sianturi (2024) memperkuat temuan-temuan sebelumnya dengan menyimpulkan bahwa penggunaan game edukatif secara umum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa game edukatif, termasuk *Kahoot*, dirancang untuk memadukan unsur pembelajaran dengan hiburan, sehingga menarik minat siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif serta menyenangkan.

Setelah pembahasan tentang manfaat teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, penerapan ini dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang memiliki peranan penting dalam pendidikan karena berhubungan langsung dengan pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial dan berbagai fenomena yang mereka temui sehari-hari. Mata pelajaran IPS memungkinkan siswa untuk mempelajari aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat, yang membantu mereka menjadi individu yang lebih peka terhadap isu-isu sosial serta memperluas wawasan mereka tentang realitas kehidupan di sekitarnya.

Platform interaktif seperti Kahoot dan Quizizz dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS, memberikan siswa kesempatan untuk memahami konsep-konsep sosial dalam format kuis yang interaktif dan kompetitif. Ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar mereka melalui elemen interaktif, tantangan, dan reward, sebagaimana dikemukakan oleh (Altawalbeh, 2023), tetapi juga

memungkinkan guru untuk melacak pemahaman siswa terhadap materi IPS secara real-time. Melalui pendekatan ini, pembelajaran IPS menjadi lebih dinamis dan adaptif, serta memberikan nilai tambah dalam membantu siswa memahami konteks masyarakat yang mereka tempati, sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lebih baik dan menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab.

Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dengan lima siswa kelas VIII SMPN 22 Bekasi pada tanggal 31 Oktober 2024. Wawancara tersebut bertujuan untuk memahami pandangan siswa terhadap metode pembelajaran IPS yang selama ini digunakan, serta potensi penggunaan media pembelajaran digital seperti Kahoot.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa pembelajaran IPS cenderung membosankan karena terlalu banyak mencatat dan minim interaksi. Seorang siswa menyampaikan, *“Kalau cuma ceramah, ya bosan banget, Kak. Tapi kalau pakai video atau ada diskusi, saya lebih semangat.”* Para siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika disertai permainan edukatif digital. Kahoot dinilai menyenangkan dan kompetitif, sehingga membuat proses belajar terasa seperti bermain sambil tetap fokus pada materi.

Fitur skor dan leaderboard dalam Kahoot juga menjadi daya tarik tersendiri. Salah satu siswa mengatakan, *“Kalau ada skor atau leaderboard, pasti lebih semangat.”* Mereka merasa bahwa pendekatan interaktif seperti Kahoot dapat meningkatkan semangat belajar dan mempermudah pemahaman materi.

Temuan ini memperlihatkan bahwa metode ceramah yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar, terutama jika tidak dilengkapi media yang menarik. Sebaliknya, siswa menunjukkan minat tinggi terhadap permainan edukatif digital seperti Kahoot, yang dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan memudahkan pemahaman materi.

Dengan demikian, penggunaan media interaktif seperti Kahoot dipandang potensial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media tersebut dalam konteks

pembelajaran di tingkat SMP. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan objektif, yakni kemudahan akses dan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti koneksi internet yang stabil di SMPN 22 Bekasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan edukatif digital *Kahoot* terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Mengingat masih terbatasnya penelitian serupa, studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native di jenjang pendidikan SMP.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah penggunaan permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS?
2. Bagaimana perbedaan tingkat motivasi belajar siswa antara yang menggunakan permainan edukatif digital dalam pembelajaran dengan yang menggunakan metode konvensional?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan edukatif digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada mata pelajaran IPS.
2. Untuk membandingkan tingkat motivasi belajar siswa yang menggunakan permainan edukatif digital dalam pembelajaran dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu Pendidikan, khususnya dalam pemnafatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

- a) **Bagi Sekolah:** Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengintegrasikan permainan edukatif digital ke dalam proses pembelajaran sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b) **Bagi Guru:** Penelitian ini dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa dengan memanfaatkan teknologi berbasis permainan digital, yang dapat membantu mengatasi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional.
- c) **Bagi Peneliti Lain:** Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti-peneliti berikutnya yang tertarik untuk mengeksplorasi lebih jauh pengaruh teknologi digital, khususnya permainan edukatif, terhadap motivasi belajar siswa.