

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Sedangkan pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi manusia dengan komponen kehidupan yang meliputi sosial dan lingkungan. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu hasil bahwa orang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, ketrampilan, atau sikapnya (Uno, 2011: 22).

Melihat permasalahan yang terjadi dari penelitian terdahulu (Qomariyah. 2019: 1), dalam proses belajar terkadang siswa mengalami kendala dalam proses belajarnya seperti materi yang kurang menarik dan susah dipahami oleh siswa. Hal ini mungkin disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan cenderung monoton dan kurang menarik, pada saat pembelajaran guru hanya menjelaskan materi dan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Terjadi demikian karena guru menjelaskan materi tanpa menggunakan bantuan media atau alat peraga.

Media adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan yang berperan penting membantu siswa menyerap materi pembelajaran. Media juga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa agar materi mudah dipahami dan tujuan pembelajaran tercapai. Menurut Hamalik (Azhar, 2013: 19) pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Disini peneliti melakukan alternatif solusi yaitu menggunakan media kantong kuis agar dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kuis adalah ujian lisan atau tertulis yang singkat yang berupa perlombaan adu cepat menjawab pertanyaan. Kuis dijawab dengan cepat tepat dan cerdas cermat. Kuis dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, dalam bentuk media yang bermacam-macam, seperti catatan cetak, alat ataupun dalam bentuk kegiatan. Pembuatan kuis ditujukan untuk mengasah pengetahuan siswa dan dapat menarik perhatian siswa juga dapat memberi pengaruh yang efektif bagi siswa.

Kuis adalah salah satu bentuk umpan balik untuk membantu guru mengetahui bahan kajian mana yang belum tersampaikan dengan jelas dan belum diterima oleh siswa dengan mantab. Dengan diketahuinya siapa-siapa saja yang masih mengalami kesulitan dalam materi tertentu, maka guru dapat melakukan tindakan yang tepat kepada setiap siswa sesuai jenis kesalahan yang dibuatnya, untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Setyanta, 2012: 7).

Setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah "Motivasi". Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.

Mardianto (dalam Kompri, 2016: 25) mengemukakan bila memiliki pengetahuan yang cukup, ketrampilan yang memadai serta kemampuan mengenal diri secara baik, maka kita dapat menentukan sendiri apa yang harus dilakukan. Motivasi pada diri kita akan menjadi bagian dari kehidupan kita melakukan, mengembangkan serta mengendalikan diri mau

kemana kita akhirnya. Dalam mengenal diri pada anak usia sekolah, memberikan pengertian tentang hal-hal yang harus dilakukan, dipilih dan dihindari harus diberikan kepada anak usia sekolah. Ini adalah bagian dari pekerjaan memotivasi anak untuk melakukan sesuatu yang tepat untuk dirinya. Oleh karena motivasi ini sangat berfungsi bagi kegiatan anak itu sendiri.

Bila satu tindakan memang akan memberi manfaat baik untuk dirinya atau orang lain, maka hal itu pantas dilakukan. Pertimbangan-pertimbangan seperti inilah yang harus diberikan kepada anak ketika ia ingin melakukan sesuatu. Beberapa tahapan yang harus dipertimbangkan dalam mengambil tindakan ini disebut dengan proses yang menggambarkan motivasi itu berperan dalam diri kita. Proses motivasi ada tiga langkah, yaitu: (1) Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga-tenaga pendorong (desakan, motif, kebutuhan dan keinginan) yang menimbulkan suatu ketegangan atau tension; (2) Berlangsungnya kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan pada pencapaian sesuatu tujuan yang akan mengendalikan atau menghilangkan ketegangan; (3) Pencapaian tujuan dan berkurangnya atau hilangnya ketegangan.

Menurut Mardianto (dalam Kompri, 2016: 26) pada proses tersebut, seseorang harus selalu diberi kondisi yang baik, artinya ia jangan sesekali melakukan sesuatu atas dasar tekanan, atau tuntutan yang berlebihan. Suasana yang nyaman, dengan cara seperti itu motivasi dapat dikelola dikendalikan dan diarahkan sesuai dengan yang diinginkan oleh guru, oleh orang tua, oleh lingkungan dan sesungguhnya untuk masa depan anak itu sendiri.

Thontowi (dalam Kompri, 2016: 26) mengemukakan bahwa berdasarkan penelitian-penelitian sukses belajar tidak hanya bergantung pada intelegensia si anak, melainkan bergantung pada banyak hal, diantaranya motif-motifnya. Oleh karena itu upaya menimbulkan tindakan belajar yang bermotif sangat penting. Seperti telah kita ketahui, latar belakang motif terutama adalah adanya kebutuhan yang dirasakan oleh anak didik. Maka menyadarkan si anak didik terhadap kebutuhan yang diperlukan berarti menimbulkan motif belajar anak.

Minat belajar muncul karena adanya dorongan motivasi dari guru maupun lingkungan sekitar, sebagian siswa dapat dimotivasi dan tertarik belajar sebagian lainnya menolak dan melawan terhadap pembelajaran. Hal ini dikarenakan sering kali siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dalam suasana proses belajar, sehingga memandang belajar sebagai suatu hal yang negatif. Dengan ini peneliti menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat mendukung berjalannya proses pembelajaran akan lebih aktif dan memotivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Suminar (2019), hasil penelitian kemampuan bahasa anak meningkat 79% setelah dilakukannya uji coba prodak dari validator ahli dan validator praktisi. Pengembangan media kantong ajaib menunjukkan perkembangan sesuai yang diharapkan H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya terdapat pengembangan media kantong ajaib untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pada penelitian ini peneliti menggunakan kantong kuis sebagai media pembelajaran untuk mengetahui tingkat motivasi siswa disekolah. Maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kantong Kuis Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Gayungan II Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah diatas, maka ruang lingkup masalah penelitian ini dibatasi untuk memfokuskan penelitian agar tidak terlalu luas pembahasannya.

1. Objek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDN Gayungan II Surabaya.
2. Penelitian dengan menggunakan media kantong kuis berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

3. Materi pada penelitian ini Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku Pembelajaran 1 Kelas III

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang ditemukan maka permasalahan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media kantong kuis terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN Gayungan II Surabaya?
2. Adakah pengaruh media kantong kuis terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN Gayungan II Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah yang telah disampaikan pada bagian sebelumnya, dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa ketika proses pembelajaran menggunakan media kantong kuis terhadap motivasi belajar siswa kelas III SDN Gayungan II Surabaya.
2. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media kantong kuis terhadap motivasi belajar siswa pada materi Tema 3 Benda di Sekitarku Subtema 4 Keajaiban Perubahan Wujud di Sekitarku Pembelajaran 1 kelas III SDN Gayungan II Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan sebagai referensi untuk menambah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan memperluas wawasan tentang pengembangan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu dengan media kantong kuis dapat membuat siswa termotivasi dalam proses kegiatan belajarnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media kantong kuis terhadap motivasi siswa untuk dapat ditularkan kepada guru SD dan mahasiswa PGSD.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman tentang penggunaan media kantong kuis untuk motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk penggunaan media kantong kuis sesuai dengan kebutuhan.

d. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat menarik minat siswa dengan menggunakan kantong kuis dan termotivasi dalam proses belajarnya.