

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan pada era digital saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan, salah satunya adalah bagaimana mendorong motivasi belajar siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal[1]. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa, minimnya partisipasi aktif di kelas, serta rendahnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman[2] yang menyatakan bahwa motivasi belajar tercermin dari partisipan aktif siswa dalam pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta keterlibatan dalam kegiatan belajar. Kondisi ini tidak hanya menghambat efektivitas proses pembelajaran, tetapi juga berpotensi menurunkan pencapaian hasil belajar siswa. Situasi tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar menjadi aspek penting yang perlu dikaji dalam pembelajaran[2]. Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri siswa yang menjadi penyebab terjadinya aktivitas belajar, menjamin kelangsungan kegiatan pembelajaran, serta memberikan arahan dalam mencapai tujuan yang diharapkan[3]. Keberadaan motivasi berperan penting dalam menentukan kualitas keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, yang tercermin dari kesungguhan siswa dalam mengikuti pelajaran, melaksanakan tugas, serta merespons kegiatan pembelajaran yang diberikan[4]. Apabila motivasi siswa belum berkembang secara optimal, proses pembelajaran cenderung kurang efektif, dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal..

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada Senin, 26 Januari 2026 pukul 10.30–12.00 WIB pada pembelajaran matematika kelas XI-11 di SMAN 1 Bangsal menunjukkan bahwa dari 32 siswa, ada 10 siswa yang memperhatikan penjelasan guru ketika menjelaskan terkait materi fungsi komposisi, 5 siswa aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan guru pada saat menjelaskan materi di papan tulis, serta 5 siswa menyelesaikan

tugas tanpa bergantung pada teman. Selain itu, ada 4 siswa terlihat meninggalkan kelas dengan alasan izin ke kamar mandi ketika guru sedang menjelaskan materi fungsi komposisi dipapan tulis dan ada 15 siswa tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan guru. Hasil wawancara dengan guru matematika Bu Riris menyampaikan bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif dan ragu menjawab pertanyaan di kelas karena kurang percaya diri dengan jawabannya. Hasil wawancara terhadap tiga orang siswa juga memperlihatkan kecenderungan yang sama. Siswa pertama menyampaikan bahwa ia sering merasa kurang percaya diri ketika menjawab pertanyaan. Siswa kedua menyatakan lebih memilih menunggu teman lain menjawab terlebih dahulu sebelum berpartisipasi. Sementara itu, siswa ketiga mengungkapkan bahwa ia kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena kurang bervariasi (monoton). Berdasarkan teori motivasi belajar[5], motivasi ditandai oleh adanya perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, serta ketekunan dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya keberanian untuk menjawab, kecenderungan menunggu teman, serta kurangnya ketertarikan terhadap proses pembelajaran menunjukkan bahwa aspek perhatian, kepercayaan diri, dan partisipasi siswa belum berkembang secara optimal. Dengan demikian, kondisi tersebut mencerminkan belum berkembangnya motivasi belajar matematika siswa secara optimal.

Rendahnya motivasi belajar tidak terlepas dari model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran yang diterapkan guru pada pembelajaran di kelas adalah konvensional (*teacher centered*), yaitu model pembelajaran yang hanya menyampaikan dengan ceramah tanpa mempraktikkan secara langsung[2]. Menurut Sutarjo[6], pembelajaran yang monoton merupakan salah satu masalah yang sering mempengaruhi siswa dan berdampak negatif pada motivasi belajar mereka, memunculkan rasa bosan yang pada akhirnya menyebabkan siswa menjadi lesu dan kehilangan motivasi untuk belajar. Pernyataan siswa mengenai penggunaan metode ceramah menegaskan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga interaksi dan keterlibatan aktif siswa menjadi terbatas. Model pembelajaran yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif berpotensi menyebabkan siswa kurang

tertarik dan kurang termotivasi dalam belajar matematika[2]. Sehingga, diperlukan penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar[6]. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model *Game Based Learning*.

Game Based Learning adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa terlibat secara aktif, termotivasi, dan belajar melalui pengalaman yang menyenangkan[7]. Namun, penerapan model *Game Based Learning* akan berjalan lebih optimal apabila didukung oleh media pembelajaran[8]. Media pembelajaran yang mampu memfasilitasi interaksi, umpan balik langsung, serta keterlibatan siswa secara menyeluruh[9]. Berbagai media pembelajaran berbasis permainan telah dikembangkan untuk mendukung model tersebut, di antaranya *Kahoot!* dan *Quizizz*. Meskipun demikian, masing-masing platform tersebut memiliki keterbatasan tersendiri. *Kahoot!* tidak memiliki fitur untuk menampilkan file *PowerPoint*, materi dalam bentuk PDF, maupun video, dikarenakan *platform* ini memang tidak didesain untuk kelas online, seminar, atau konferensi[10]. Adapun *Quizizz* memiliki kekurangan berupa tampilan layar yang mudah tertutup saat digunakan pada smartphone karena layar yang lebih sensitif, terlalu banyak iklan dari *Google*, proses perpindahan soal yang memerlukan beberapa langkah yang cukup rumit, serta avatar profil yang tidak dapat diganti, terdapat pengulangan soal[11]. Oleh karena itu, diperlukan media yang tidak hanya menyajikan kuis interaktif, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman bermain yang lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan kompetitif.. Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dinilai sesuai untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah *ZEP QUIZ*.

ZEP QUIZ adalah sebuah aplikasi kuis digital yang bersifat interaktif dan berbasis permainan (gamifikasi) serta turnamen. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda, isian, maupun benar-salah menampilkan bahan bacaan atau materi, baik untuk individu maupun kelompok[12]. *ZEP QUIZ* dirancang dengan tampilan yang menarik, berbagai tema permainan, serta fitur avatar bisa dipilih dan dapat

dijalankan oleh pemain sehingga siswa dapat memilih kotak soal sesuai keinginan mereka dan sistem skor, yang secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran[13]. Karakteristik tersebut menjadikan *ZEP QUIZ* sejalan dengan prinsip utama *Game Based Learning*, yakni menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kompetitif, dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *ZEP QUIZ* berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang, sekaligus mendorong peningkatan motivasi belajar matematika siswa.

Karakteristik *ZEP QUIZ* yang menyenangkan dan menantang membuat penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media kuis lebih efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, berdasarkan penelitian terdahulu oleh Adi et al.[8]menunjukkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan serupa juga ditunjukkan oleh Anisa et al.[14]yang melaporkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian oleh Winatha et al.[15]menunjukkan bahwa penggunaan *model Game Based Learning* juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran berbasis permainan. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian Nainggolan et al.[16] yang menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Lebih lanjut, penelitian oleh Widyaningrum et al.[17] menunjukkan bahwa penggunaan media *ZEP QUIZ* dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Hasil penelitian tersebut juga diperkuat oleh Santiaji et al.[18] yang menyatakan bahwa integrasi *ZEP QUIZ* dalam pembelajaran memberikan peningkatan motivasi belajar yang signifikan serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Meskipun berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* dan media *ZEP QUIZ* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagian besar penelitian masih mengkaji keduanya secara terpisah.

Selain itu, penelitian yang mengintegrasikan model *Game Based Learning* dengan media pembelajaran digital interaktif seperti *ZEP QUIZ* masih terbatas, terutama pada jenjang SMA. Di sisi lain, beberapa penelitian yang mengkaji *Game Based Learning* lebih banyak dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau belum secara spesifik diterapkan dalam konteks pembelajaran matematika.

Oleh karena itu, pengaruh penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa SMA belum dikaji secara mendalam dan belum terukur secara jelas. Hal ini menjadi celah penelitian (*research gap*) sekaligus kebaruan (*novelty*). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara langsung pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa SMA.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh positif model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa ?
2. Seberapa besar pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa ?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menguji ada tidaknya pengaruh positif model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika dengan memperdalam pemahaman tentang dampak model *Game Based Learning* berbantuan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XI di SMAN 1 BANGSAL.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam menentukan alternatif model dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sehingga dapat mendorong motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai masukan untuk menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan *ZEP QUIZ* pada pembelajaran matematika guna mendorong motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Game Based Learning berbantuan *ZEP QUIZ* diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong motivasi siswa dalam pembelajaran matematika.

1.5. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMAN 1 Bangsal BANGSAL semester genap tahun ajaran 2025/2026.
- b. Penelitian berfokus pada pengaruh model *Game Based Learning* menggunakan *ZEP QUIZ* terhadap motivasi belajar siswa.