

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wabah pandemi COVID-19 yang dimulai pada awal tahun 2020 telah secara dramatis mempengaruhi perkembangan pendidikan tinggi dalam berbagai aspek, termasuk pergeseran pengajaran tatap muka ke dalam pengajaran online atau daring, pembatasan pengajaran tatap muka ke pengajaran sebuah 'normalitas baru' di pendidikan tinggi dan membawa banyak tantangan bagi pendidikan tinggi dalam pengajaran, pembelajaran, kolaborasi penelitian, dan tata kelola kelembagaan (Mok et al., 2021). Di jaman modern yang serba teknologi ini, pendidikan di Indonesia ternyata masih banyak ditemui dan dikeluhkan, banyaknya siswa yang dianggap belum memiliki pribadi yang baik serta kurangnya motivasi belajar pada siswa. Hal ini menimbulkan sikap antipati guru terhadap anak tersebut yang berakibat pada waktu terjadi kasus disikapi dengan reaksi yang seringkali berujung kekerasan (Bekti Prasatyani, 2019).

Setelah terjadinya masa pandemi ini, pastinya akan ada banyak perubahan-perubahan sikap dan perilaku pada siswa yang berubah mungkin dari gaya belajar emosional serta penurunan motivasi belajar pada siswa dikarenakan terlalu jenuh di rumah dan proses pembelajaran yang begitu-begitu saja, sehingga tidak memungkinkan terjadinya kejenuhan pada siswa. Menurut Shafique Ali Khan (2005) siswa adalah orang yang datang ke suatu lembaga untuk memperoleh atau mempelajari beberapa tipe pendidikan. Sedangkan menurut Daradjat (1995) siswa adalah pribadi yang "unik" yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang. Maka dapat diartikan bahwa siswa adalah seseorang yang membutuhkan suatu pelajaran atau proses pembelajaran yang menyeluruh dan baik atas dasar kepribadian yang berbeda-beda dalam setiap individunya.

Hal ini menunjukkan bahwa seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, insting, dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya

manusia. (Sadirman, 2012). Fenomena yang ditemukan dilapangan ketika melakukan studi pendahuluan di SMP 6 Muhammadiyah ditemukan banyak sekali masalah yang muncul pada peserta didik antara lain tidak mengikuti pembelajaran online, tidak mengerjakan tugas, dan menurunnya motivasi belajar. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling Afif S.Pd. oleh karena itu guru perlu memberikan suatu inovasi baru atau suatu pengembangan agar peserta didik tidak terdiam dalam menurunnya motivasi belajar.

Menurut Maslow sebagaimana dikutip oleh (Alwisol, 2017) menyusun teori motivasi manusia, dimana variasi kebutuhan manusia dipandang tersusun dalam bentuk hierarki atau berjenjang. Setiap jenjang kebutuhan dapat dipenuhi hanya kalau jenjang sebelumnya terpenuhi. Psikolog Abraham Maslow dalam Saul Mcleod (2018) menulis teori motivasi dalam psikologi yang terdiri dari model lima tingkat kebutuhan manusia, yang sering digambarkan sebagai tingkat hierarki dalam piramida. Kebutuhan yang lebih rendah dalam hierarki harus dipenuhi sebelum individu dapat memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi. Dari bawah hirarki ke atas, kebutuhan adalah: fisiologi, keamanan, cinta dan kepemilikan, harga diri dan aktualisasi diri.

(Mayangsari & Mahardhika, 2019) Menuliskan motivasi merupakan salah satu alat ukur keberhasilan siswa dalam mengolah proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dicapai melalui prestasi belajar siswa itu sendiri. Motivasi dibedakan menjadi 2 yaitu motivasi instrinsik yaitu motivasi dari diri siswa sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang diperoleh dari luar selain dari diri siswa itu sendiri.

Bagaimana konselor melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Itulah maka para ahli psikologi pendidikan mulai memperhatikan soal motivasi yang baik (Saul Mcleod, 2018). Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang

(Sardiman, 2012). Dalam belajar motivasi memegang peranan yang penting karena motivasi yang dimiliki siswa akan menentukan hasil yang dicapai dari kegiatan pembelajaran dan motivasi untuk belajar merupakan kondisi psikis yang dapat mendorong seseorang untuk belajar, besarnya motivasi setiap siswa dalam belajar berbeda-beda. (Maryanto *et al.*, 2014)

Menurut *AECT* sebagaimana dikutip oleh Nursalim (2018) media adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Anak SMP atau SMA yang sudah menuju remaja, melakukan pembelajaran berbeda dengan anak SD yang dilakukan dengan nyanyian atau lagu melainkan bagaimana kita melakukan *workshop* atau permainan yang dikembangkan sesuai kesukaan (Prastyani, 2019). Disini pelayanan bimbingan dan konseling disekolah menengah merupakan usaha yang paling tepat bagi konselor karena jenjang itulah konselor dapat berperan secara maksimal dalam memfasilitasi konseli atau peserta didik mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya secara optimal (Santoso, 2009).

Beberapa fenomena motivasi belajar dikalangan siswa yang dilansir dari beberapa sumber berita (online). Beberapa berita online mengatakan sebagai berikut, memaparkan bahwa penurunan motivasi belajar pada siswa setelah era pandemi ini meningkat begitu drastis, dikarenakan terjadinya kebiasaan-kebiasaan baru seperti belajar dirumah yang kurang dengan informasi, kejenuhan tinggi akibat gaya belajar yang monoton (CNN Indonesia, 2021). Sedangkan dari berita online lainnya memaparkan bahwa penyebab utama anak kehilangan motivasi belajar 40 persen disebabkan karena bosan, terlalu banyak tugas, metode belajar kurang menyenangkan, tidak ada interaksi, berebut fasilitas, hal ini dikarenakan mungkin masih ada siswa-siswa yang belum memadai fasilitas dikala pandemi kemarin, banyak siswa yang hanya diberikan tugas tanpa memperhatikan bahwa apakah siswa sudah benar-benar memahami pelajaran tersebut atau belum, serta adanya masalah lain seperti signal dan jaringan data lainnya yang mungkin mengganggu proses pembelajaran dikarenakan rumah yang jauh dan sulit akses internet, hal ini menimbulkan rasa belajar yang malas dan siswa tidak termotivasi lagi untuk mengikuti proses belajar (Suara.com, 2021).

Untuk lebih lanjut, peneliti melakukan penelitian awal untuk mengukur tingkat rendahnya motivasi belajar pada siswa SMP/MTS di bojonegoro dengan

mengambil sampel random, yaitu memilih 3 sekolah dikecamatan yang ada di bojonegoro. Dimana peneliti mengambil sejumlah 70 siswa. Hasil yang diperoleh adalah tingkat motivasi belajar siswa termasuk berkategori rendah dengan perolehan presentase 91,42% dan presentase 0% sangat rendah, selanjutnya 8,08% dengan kategori tinggi, dan 0% dengan kategori sangat tinggi (data terlampir). Dengan demikian ditambahkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP 6 Muhammadiyah Sugihwaras dengan mewawancarai guru BK atau konselor yaitu dengan ibu Afif S.Pd bahwa terdapat beberapa siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah, beberapa siswa seperti tidak memiliki semangat saat melakukan proses pembelajaran, mungkin dikarenakan kebiasaan belajar dirumah saat pandemic kemarin mengakibatkan mereka cenderung bosan dengan kebiasaan baru mengikuti proses pembelajaran disekolah. Menurunnya motivasi belajar siswa ini ditandai dengan beberapa fenomena yang terjadi disekolah seperti siswa malas mengerjakan tugas, sering bolos, dan tidak mendengarkan guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Pendekatan yang digunakan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah pendekatan behavioral, karena behavioral adalah penerapan teknik dan prosedurnya berakar dari teori tentang belajar dan perubahan tingkah laku menjadi adaptif. Karena pendekatan behavior didasari oleh pandangan ilmiah tentang tingkah laku manusia yaitu pendekatan sistematis dan terstruktur dalam konseling. Pandangan ini melihat individu sebagai produk dan kondisi social, sedikit sekali potensi melihat potensi manusia sebagai produser lingkungan (Corey, 2013).

Pendekatan behavior ini berfokus pada perilaku yang nampak dan spesifik dalam konseling, ciri unik terapi tingkah laku ini adalah lebih berkonsentrasi pada proses tingkah laku yang teramatik/tampak dan spesifik, focus pada tingkah laku kini dan sekarang. Pendekatan ini berasumsi bahwa semua tingkah laku baik adaptif maupun maladaptive dapat dipelajari. Selain itu belajar merupakan cara efektif untuk mengubah tingkah maladaptive (Corey, 2013).

Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangatlah diperlukan bagi siswa, apalagi disaat pandemi seperti ini anak akan mengalami kejenuhan dalam belajar. Tak hanya itu saja, masalah-masalah baru yang muncul

karena belajar daring juga menjadi masalah penting seperti susah sinyal dan gangguan jaringan lainnya, namun setelah masa pandemi telah usai siswa juga akan menghadapi masalah baru lagi, yaitu menurunnya motivasi belajar pada siswa dikarenakan terbiasa dengan situasi belajar dan gaya belajar yang monoton, maka dari itu diperlukan inovasi baru untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa dengan menggunakan media-media baru (Prisca Fandhita, 2017).

Penggunaan media pembelajaran penting dalam proses belajar dan mengajar, Hal ini karena media pembelajaran membantu guru dalam memberikan pembelajaran secara maksimal, efektif, dan efisien. Pembelajaran merupakan sebuah sistem karena memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Komponen yang dimaksud terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Konselor sebaiknya menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Arief S, et al.,).

Menurut (Gagne & Briggs, et al.,) Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan zaman, telah banyak jenis media pembelajaran yang berkembang, namun perlu berhati-hati dalam pemilihannya karena penggunaan media pembelajaran menuntut kemahiran tertentu dan tidak semua media pembelajaran menjamin keberhasilan suatu proses pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran yang sering digunakan seperti media audio, media visual, media audio visual, multimedia, dan pelatihan proyeksi. Tidak ingin ketinggalan, media permainanpun sekarang mulai dikembangkan sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Kaitannya dengan motivasi dan prestasi penggunaan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan salah satu motivasi dan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Tentu tidak semua media permainan

cocok digunakan sebagai media pembelajaran, guru harus dapat memahami setiap fungsi dari media sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan.

Media pembelajaran dalam bentuk permainan akan membuat siswa tertantang untuk menggunakannya sehingga siswa termotivasi serta dengan media permainan bisa menjadi tertarik akan media permainan karena jarang digunakan. Oleh karena itu, salah satu langkah yang dapat dilakukan konselor adalah dengan melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar motivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran seperti ular tangga dikembangkan karena memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersikap luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Arief S *et all.*, 2015)

Menurut Sanjaya (2008) model permainan ini, dikembangkan berdasarkan desain “pembelajaran menyenangkan” dimana peserta didik akan dihadapkan dengan beberapa peraturan permainan. Kelebihan dari permainan ini sering disebut juga instructional games. Kelebihan media ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus bergantung dengan pengajar, maka permainan ular tangga sebagai alat media pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media permainan ular tangga, siswa akan lebih tertarik untuk belajar karena konsep media permainan ular tangga menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat dimungkinkan motivasi belajar siswa akan meningkat. Dari sisi media, selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif di dalam mengemas permainan ular tangga sebagai media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar pada siswa (Arsyad, 2015)

Maka media pembelajaran khususnya ular tangga ini diharap mampu meningkatkan motivasi belajar pada siswa, dikarenakan motivasi belajar siswa

disekolah dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru maka melalui media layanan ular tangga siswa dapat belajar dan bermain sehingga dimungkinkan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Jika ditinjau dari sisi yang lain media layanan ular tangga ini juga memberikan motivasi baru dalam pemberian materi belajar sehingga guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran. Berdasarkan penelitian dengan judul “Keefektifan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi” yang dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Depok terdapat suatu fenomena yang terkait dengan motivasi belajar.

Dari paparan latar belakang di atas peneliti memberi judul Keefektifan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMP 6 Muhammasdiyah Sugihwaras.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan untuk mengetahui apakah permainan ular tangga efektif untuk digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan motivasi belajar kepada siswa secara benar dan baik untuk meningkatkan prestasi belajar dalam proses pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian mampu dijadikan referensi baru di pembelajaran yang selanjutnya dalam menggunakan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta mampu menambah wawasan pengetahuan baru.

1.5 Asumsi Dan Batasan Masalah

1.5.1 Asumsi

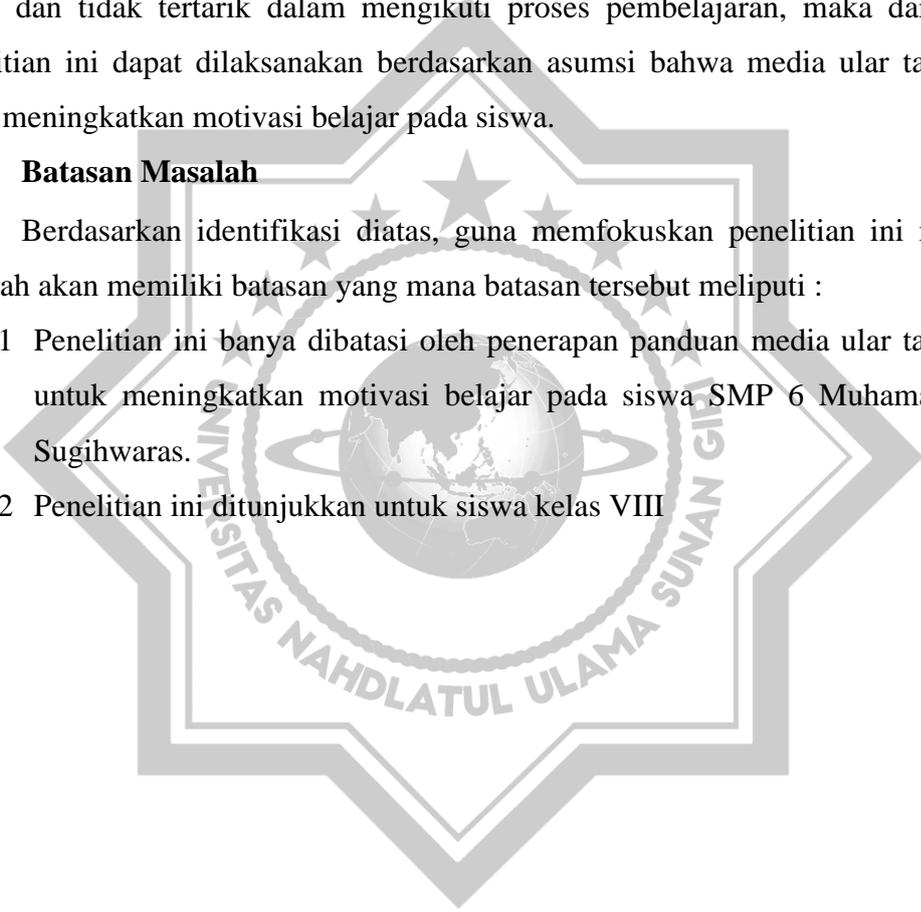
Motivasi belajar adalah segala bentuk penggerakan gaya dan daya dalam diri siswa untuk melakukan suatu kegiatan belajar, sebagaimana tujuan itu bisa tercapai dan berjalan sesuai dengan yang dikehendaki dalam tujuan belajar itu sendiri. Namun dalam kegiatan belajar pasti ada beberapa siswa yang masih merasa malas dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, maka dari itu penelitian ini dapat dilaksanakan berdasarkan asumsi bahwa media ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

1.5.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, guna memfokuskan penelitian ini maka masalah akan memiliki batasan yang mana batasan tersebut meliputi :

1.5.2.1 Penelitian ini banya dibatasi oleh penerapan panduan media ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa SMP 6 Muhamadiyah Sugihwaras.

1.5.2.2 Penelitian ini ditunjukkan untuk siswa kelas VIII



UNUGIRI