

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan seseorang agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga masyarakat serta mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Zein, 2017). Pelaksanaan pendidikan di Indonesia saat ini diarahkan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Mencapai hal tersebut diperlukan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk ikut berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologisnya (*Salinan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 12 Ayat 1., n.d.*).

Dalam konteks tersebut, tujuan pendidikan nasional sejalan dengan tujuan pendidikan pancasila. Namun, dalam pengimplementasiannya, tujuan pendidikan Pancasila tersebut belum sepenuhnya tercapai. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar, mesti dimiliki oleh setiap orang terutama peserta didik dalam proses pembelajaran di tingkat dasar. Motivasi belajar

merupakan adanya dorongan internal dan eksternal yang mendorong peserta didik ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri seseorang, sedangkan motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri seseorang misalnya mendapat penghargaan dan pengakuan dari orang lain (Wijayanto, 2025).

Jika motivasi belajar sudah ditumbuhkan sejak dini maka akan mempengaruhi ketika ia sudah dewasa. Motivasi ini dapat meningkatkan partisipasi, semangat, mendorong kemandirian peserta didik, memengaruhi hasil belajar serta dapat membentuk sikap yang positif terhadap pembelajaran, Sehingga sangat diperlukan motivasi ini dalam kehidupan, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Di dalam Al-Quran, banyak ungkapan yang membahas tentang motivasi kepada setiap Muslim untuk selalu rajin belajar. Faktor utama yang mendukung dalam menuntut ilmu adalah motivasi, baik dari dalam diri maupun motivasi dari luar diri seseorang. Allah SWT menjelaskan motivasi belajar dalam Al-Quran Surah Al- Muzadillah ayat 11 (Kementerian Agama RI., 2010).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ۖ إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا ۖ فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا ۖ
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا ۖ فَانْشُزُوا ۖ يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ
وَالَّذِينَ أُوتُوا ۖ الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۖ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Penafsiran dalam ayat di atas Allah SWT memerintahkan kepada orang-orang yang beriman agar saling memberi kelapangan dalam majelis dan siap berdiri ketika diperintahkan, karena dengan hal itu Allah akan meninggikan derajat orang-orang beriman serta mereka yang berilmu beberapa tingkatan. Ayat ini juga menegaskan bahwa kemuliaan seseorang itu tidak diukur dari harta atau kedudukan, melainkan dari ilmu yang dimiliki dan diamalkan dengan ikhlas. Dalam dunia pendidikan, pesan ini memberikan inspirasi bagi peserta didik untuk selalu semangat dalam menuntut ilmu, karena ilmu yang bermanfaat akan mengantarkan kepada kedudukan yang tinggi di sisi Allah SWT (Shihab, 2002).

Allah SWT memerintahkan untuk berjuang di jalan-Nya dengan semangat. Kita hanya bertanggung jawab atas kewajiban diri sendiri. Hal ini mengajarkan kita bahwa dalam belajar kita harus bertanggung jawab penuh pada usaha diri sendiri tanpa mengharapkan bantuan orang lain. Allah SWT juga menyuruh kita untuk menyemangati sesama teman agar bersama-sama giat dalam belajar, dan tidak mudah untuk menyerah. Hal tersebut tentunya

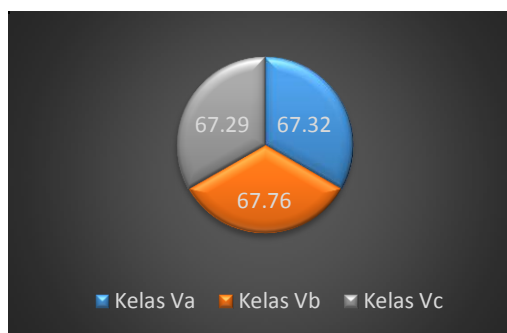
memerlukan motivasi belajar, karena motivasi ini sangat penting dalam dunia pendidikan terutama di tingkat sekolah dasar.

Secara nasional, motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik sekolah dasar masih menjadi perhatian pasca pandemi COVID-19. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dalam laporan pemulihan pembelajaran menyebutkan bahwa pembelajaran jarak jauh yang berlangsung lama berdampak pada terjadinya *learning loss* dan menurunnya partisipasi aktif peserta didik. Perubahan dari pembelajaran tatap muka ke daring juga memengaruhi kebiasaan belajar, sehingga sebagian peserta didik mengalami kesulitan menjaga fokus dan semangat belajar ketika kembali ke sekolah (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2022). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Alfonso, 2021) menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik jenjang pendidikan sekolah dasar mengalami penurunan selama pandemi COVID-19, terutama pada aspek minat dan keaktifan belajar. Temuan tersebut memperkuat bahwa motivasi belajar peserta didik pasca pandemi masih menjadi tantangan dalam upaya pemulihan kualitas pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 di SDN 21 Batang Anai. Peneliti melihat bahwa pendidik masih menggunakan metode ceramah sebagai metode utama sehingga kegiatan belajar lebih berpusat pada pendidik (*Teacher Centered*). Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat kurang antusias, perhatian,

dan keaktifan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peserta didik yang tidak fokus memperhatikan penjelasan pendidik, berbicara dengan teman, serta kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagian peserta didik terlihat malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Pendidik juga belum menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga suasana pembelajaran kurang menarik dan peserta didik kurang terlibat secara aktif.

Hal ini didukung dengan hasil wawancara bersama pendidik kelas Vc Ibu Desmeri. Beliau menyatakan bahwa "Selama saya mengajar, lebih sering menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah pada peserta didik, meskipun kadang-kadang saya lengkapi dengan kuis". Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas V mengatakan, "Saya kurang menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila karena terlalu banyak hafalan". Peserta didik lainnya menyampaikan, "Saya lebih suka dengan pembelajaran yang menggunakan permainan, karena lebih menarik dan mudah dipahami". Diperkuat dengan penyebaran angket motivasi belajar awal terlihat pada diagram dibawah ini.



Grafik 1.1 Hasil data awal angket motivasi belajar

Berdasarkan pada gambar 1 hasil angket observasi 29 Agustus 2025 motivasi belajar peserta didik kelas Va memperoleh rata-rata nilai 67,32, kelas Vb memperoleh rata-rata nilai 67,76 dan kelas Vc memperoleh rata-rata nilai 67,29. Dari ketiga kelas tersebut terlihat bahwa hasil motivasi belajar peserta didik yang rendah adalah kelas Vc. Jika dirata-ratakan angket motivasi belajar peserta didik sebesar 67,46 hasil data ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik di SDN 21 Batang Anai masih kategori sedang.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa variasi strategi dan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, sehingga belum sepenuhnya mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Akibatnya, peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran dan mudah kehilangan fokus, yang berdampak pada motivasi belajar. Motivasi belajar peserta didik yang rendah, jika tidak segera diatasi maka akan berdampak pada keberhasilan belajar. Peserta didik akan menjadi pasif, kurangnya minat belajar dan melemahnya kegiatan pembelajaran (Anggraini, 2024);(Rimbarizki, 2017). Selain itu, Rendahnya motivasi belajar juga berdampak pada penurunan prestasi, kurangnya partisipasi aktif serta munculnya sikap dan perilaku negative dalam pembelajaran (Siregar. D.R dan Siregar. I.H, 2024);(Susanti, 2024);(Nuraeni A. dkk, 2023).

Pemecahan masalah dari rendahnya motivasi belajar peserta didik dapat diatasi oleh beberapa penelitian sebelumnya diantaranya, menurut (Widiantoro, 2025) dalam penelitiannya memberikan media audiovisual untuk

meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Febriani. Dkk., (2024) juga menyatakan dalam jurnalnya yaitu, menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Nursalam, (2024) dalam jurnalnya menggunakan model pembelajaran *talking stick* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tasti, A, (2023) dalam penelitiannya menggunakan Strategi Pembelajaran *Joyful Learning* Berbantuan *Ice Breaking* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat mendukung motivasi belajar peserta didik. Beberapa penelitian memanfaatkan media audiovisual, model pembelajaran *kooperatif*, maupun strategi pembelajaran *Joyful Learning* dengan berbagai bentuk media pendukung. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada beberapa model dan media pembelajaran tertentu, serta belum banyak yang membandingkan penggunaan media pembelajaran digital dalam penerapan strategi *joyful learning*, khususnya pada pembelajaran pendidikan dasar.

Joyful learning merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang menghubungkan antara pendidik dan peserta didik untuk menciptakan suasana yang nyaman tanpa adanya paksaan (Kususma, 2022). Strategi ini mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung (*learning by doing*) (Amelia. L, 2023). Menurut Gordon Dryden dalam jurnalnya Rahma, B. A. Dkk, (2022) *Joyful learning* adalah strategi yang

dapat digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana menyenangkan. Menurut Mulyasa dalam penelitian Sri Rahayu Putri, (2019) kelebihan *Joyful Learning* ini yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang *rileks* dan menyenangkan, banyak strategi yang bisa digunakan untuk merangsang kreativitas peserta didik, serta lebih bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penerapannya, *joyful learning* dapat didukung oleh berbagai media pembelajaran yang interaktif berbasis digital, seperti *kahoot* dan *wordwall*, yang sama-sama menggunakan konsep pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Kahoot merupakan media pembelajaran digital yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyajikan kuis, latihan soal, serta penguatan materi secara interaktif. Kedua media tersebut memiliki karakteristik yang relatif serupa, yaitu mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi peserta didik, serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, menarik untuk dikaji apakah penggunaan media *Kahoot* dan *Wordwall* dalam strategi *Joyful Learning* menunjukkan perbedaan terhadap motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Strategi *Joyful Learning* Berbantuan *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 21 Batang Anai”**. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik

antara penggunaan media *Kahoot* dalam penerapan strategi *Joyful Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik kelas V Batang Anai pada pembelajaran pendidikan pancasila masih berada pada kategori sedang dan belum optimal.
2. Pembelajaran pendidikan Pancasila cenderung dianggap kurang menarik oleh peserta didik karena didominasi oleh strategi konvensional dan materi hafalan.
3. Pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dalam proses pembelajaran masih terbatas.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Penelitian dibatasi pada motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 21 Batang Anai.
2. Strategi pembelajaran yang diberikan kepada kedua kelas menggunakan *Joyful Learning*.

3. Perbedaan perlakuan dalam penelitian ini terletak pada media pembelajaran, yaitu *kahoot* pada kelas eksperimen dan *wordwall* pada kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 21 Batang Anai antara pembelajaran *joyful learning* berbantuan *kahoot* dan pembelajaran *joyful learning* berbantuan *wordwall* pada mata pelajaran pendidikan pancasila?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu: “Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas V SDN 21 Batang Anai antara penggunaan media *kahoot* dan *wordwall* dalam penerapan strategi *joyful learning* pada pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
 - a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pendidikan, khususnya dalam bidang strategi dan media pembelajaran di sekolah dasar.
 - b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan dalam merancang serta melaksanakan penelitian pendidikan berbasis strategi pembelajaran inovatif.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan melalui penerapan strategi *Joyful Learning* dengan media pembelajaran digital, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran digital yang sesuai sebagai pendukung strategi *Joyful Learning* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, baik menggunakan media *Kahoot* maupun *Wordwall*, sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dalam upaya mengembangkan inovasi pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran digital sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yakni:

1. Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar merupakan kekuatan yang berasal dari dalam diri peserta didik yang mendorong terjadinya proses belajar, menjaga kesinambungannya, serta mengarahkan aktivitas belajar tersebut agar tujuan yang diinginkan peserta didik dapat tercapai (Maharani E, S, 2024).

2. Strategi *Joyful Learning*

Strategi *Joyful Learning* adalah strategi pembelajaran yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran sebagai usaha untuk membangkitkan minat belajar agar peserta didik secara penuh dapat mengikuti pembelajaran hingga selesai dengan menciptakan suasana yang menyenangkan (Sufiani & Marzuki, 2021).

3. *Kahoot*

Kahoot merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan kuis *online*. Soal-soal yang ditampilkan dalam aplikasi ini disusun dengan sistem batasan waktu dalam menjawab, sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir cepat dan tepat saat mengerjakannya (Ilmiyah & Sumbawati., 2019).

4. *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis *online* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, maupun alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang bisa digunakan oleh pendidik untuk dikembangkan menjadi bentuk permainan yang mendukung proses belajar (Paling, 2024).

