

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pertama ini, peneliti akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta penjelasan istilah variabel-variabel yang dipakai dalam penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kuis merupakan salah satu bentuk penilaian untuk mengukur kemampuan siswa. Pada umumnya, penilaian digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan suatu topik. Selain itu, melalui penilaian pula guru dapat mengetahui taraf pencapaian pembelajaran. Hal ini didukung pula dengan teori yang menekankan bahwa penilaian adalah sebuah proses yang memonitor perkembangan pembelajaran siswa (Brady & Kennedy, 2005, hal. 1). Penilaian berfungsi untuk mengetahui perkembangan pembelajaran siswa, mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa, serta untuk mengetahui keberhasilan pengajaran.

Chapman & King, menyatakan bahwa dalam sebuah kelas yang efektif, siswa melihat setiap kegiatan penilaian sebagai sebuah jalan untuk melihat kekuatan-kekuatan mereka serta kekurangan-kekurangan mereka sehingga mereka bisa mengembangkannya (2005, hal. 13). Dengan demikian, pelajaran diharapkan dapat lebih maksimal.

Guru menuntun siswa untuk belajar lebih giat dan dapat memperbaiki kesalahan dengan segala kesabaran dan pengajaran (2 Timotius 4:2). Hal ini berarti bahwa melalui setiap kegiatan pembelajaran, guru seharusnya dapat mendorong siswanya untuk belajar lebih giat lagi, bukan sebaliknya yaitu semakin membuat siswa malas melakukan setiap kegiatan pembelajaran. Sebagai seorang guru Kristen, selain menuntun siswa untuk belajar lebih giat, guru juga menuntun siswa untuk memaksimalkan segala potensi yang siswa miliki. Tuhan menciptakan setiap orang unik dengan talentanya masing-masing. Setiap manusia memiliki potensi dan kemampuan yang kapasitasnya berbeda dan semua manusia bertanggung jawab atas setiap talenta dan kemampuan yang sudah Tuhan berikan tersebut (Matius 25:15-28). Guru Kristen juga bertugas untuk mengembangkan serta memaksimalkan potensi yang ada pada diri siswa. Sebagai implikasinya, dalam proses pembelajaran, guru dapat memilih metode yang bervariasi, metode yang melibatkan siswa aktif belajar, metode yang dapat memotivasi siswa untuk belajar sehingga dengan demikian siswa diharapkan dapat lebih giat belajar dan dapat memaksimalkan potensi yang ada di dalam dirinya, baik itu melalui kegiatan pembelajaran, maupun melalui kegiatan penilaian.

Penilaian memiliki banyak bentuk, seperti tes pilihan ganda, benar-salah, jawaban singkat, esai, menjodohkan, dan kuis. Melalui penilaian yang dilakukan, siswa diharapkan dapat melihat kelebihan serta kekurangan mereka sehingga siswa dapat semakin termotivasi untuk belajar.

Kuis merupakan salah satu bentuk penilaian untuk mengukur kemampuan siswa. Kuis dapat diberikan dalam bentuk yang bervariasi,

misalnya dalam bentuk lomba antarkelompok, siswa mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru, atau pun dalam bentuk permainan. Dengan adanya variasi ini, maka diharapkan siswa dapat semakin termotivasi untuk belajar.

Jika kuis yang sering diberikan oleh guru merupakan kegiatan yang monoton saja, maka siswa akan merasa bosan dan menjadi tidak termotivasi. Misalnya: setiap kali kuis, guru selalu memberikan soal-soal di papan tulis, lalu siswa mencatat soal tersebut dan mengerjakannya. Tidak ada variasi kegiatan dalam kuis tersebut. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi bosan dan malas untuk mengerjakannya. Chapman & King, 2005 mengungkapkan bahwa *lack of engagement often occurs when there is repetition in assessment activities...when the students feels that the activity is monotonous or boring, his or her mind wanders and focuses on unrelated thoughts or events in his or her daily life* (hal. 22). Berdasarkan paparan tersebut, dapat dilihat bahwa suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa berkali-kali dan tidak ada variasi dalam kegiatan (kegiatan selalu sama) dapat membuat siswa menjadi bosan dengan kegiatan tersebut sehingga siswa menjadi malas untuk mengerjakan kegiatan yang sama. Demikian pula dengan kuis yang selalu diberikan oleh guru dan selalu sama. Jika guru selalu memberikan kuis dan tidak bervariasi, maka siswa pun akan menjadi bosan dan malas dengan kuis yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, kuis yang diberikan oleh guru hendaknya jangan monoton, perlu adanya suatu variasi sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

Namun, dalam kenyataannya, banyak kuis yang diberikan oleh guru dalam bentuk yang monoton, yaitu guru memberikan sejumlah pertanyaan soal dan mencatat soal tersebut di papan tulis, lalu siswa mencatat dan mengerjakan soal tersebut. Kegiatan ini membuat siswa merasa malas dan tidak termotivasi untuk belajar. Siswa merasa bosan dengan bentuk kuis yang monoton tersebut.

Demikian pula dengan keadaan di sekolah yang diteliti. Karena materi pembelajaran telah habis, maka guru memberikan kuis kepada siswa. Kuis ini bertujuan untuk mengulang pembelajaran serta untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa. Namun, kuis yang diberikan selalu dalam bentuk kuis yang monoton. Bentuk kuis yang dilakukan adalah guru memberikan sejumlah soal dan mencatat soal tersebut di papan tulis, kemudian siswa mencatat soal tersebut di buku latihan dan mengerjakan soal tersebut. Keadaan yang seperti ini membuat siswa-siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Keadaan yang terjadi ketika kuis diberikan adalah siswa merasa malas untuk mencatat soal, serta malas mengerjakan soal yang sangat banyak. Hal ini mengakibatkan banyak siswa yang gaduh, sehingga banyak siswa yang tidak selesai mengerjakan kuis. Melihat keadaan bahwa banyak siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dengan kuis yang biasa dilakukan, maka diperlukan suatu metode yang bervariasi dalam kuis yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada penggunaan kuis dalam bentuk permainan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas dua Sekolah Dasar X.

Peneliti memilih kuis dalam bentuk permainan karena permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak (Desmita, 2006, hal. 141). Permainan merupakan salah satu bentuk aktivitas yang menyenangkan bagi mereka. Demikian pula dengan karakteristik dari siswa kelas dua Sekolah Dasar X ini, yaitu siswa lebih senang bermain. Siswa cenderung menyukai suatu aktivitas yang lebih melibatkan mereka untuk aktif daripada mereka harus duduk diam dan mengerjakan soal. Jika siswa melakukan suatu kegiatan yang melibatkan mereka untuk aktif, siswa lebih termotivasi belajar dan melakukan kegiatan tersebut. Hal ini berbeda dengan keadaan yang terjadi di sekolah yang diteliti. Kegiatan kuis yang dilakukan hanya melibatkan siswa secara pasif, yaitu siswa hanya duduk dan mengerjakan soal. Melihat karakteristik siswa kelas dua Sekolah Dasar yang lebih termotivasi untuk melakukan suatu kegiatan yang aktif, maka peneliti memilih permainan dengan tujuan siswa aktif terlibat sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan kuis dalam bentuk permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas dua Sekolah Dasar X pada mata pelajaran IPA?
2. Apakah kuis dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas dua Sekolah Dasar X pada mata pelajaran IPA?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana kuis dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas dua Sekolah Dasar X pada mata pelajaran IPA.
2. Untuk mengetahui apakah kuis dalam bentuk permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas dua Sekolah Dasar X pada mata pelajaran IPA.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Bagi guru
  - a. Guru dapat mengetahui dan menerapkan variasi dalam kuis
  - b. Guru dapat memotivasi siswa untuk belajar melalui kuis yang diberikan oleh guru
2. Bagi siswa
  - a. Siswa dapat melakukan kuis dalam bentuk yang bervariasi (dalam bentuk permainan) dan siswa dapat aktif terlibat
  - b. Siswa dapat termotivasi untuk belajar melalui kuis yang diberikan oleh guru
3. Bagi sekolah
  - a. Sekolah dapat mendapatkan masukan tentang variasi kuis sehingga diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di dalam kelas

## 1.5 Penjelasan Istilah

Kuis adalah salah satu bentuk penilaian yang berguna sebagai alat untuk mengukur kemampuan siswa. Kuis dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa akan suatu topik dan untuk mengetahui taraf pencapaian pembelajaran. Kuis yang efektif dapat membuat siswa melihat kekurangan-kekurangan serta kelebihan-kelebihan mereka sehingga mereka dapat mengembangkannya (Chapman & King, 2005, hal. 13). Melalui kuis, guru juga dapat memperoleh informasi tentang tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran serta tingkat pencapaian belajar siswa.

Permainan adalah suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena keinginan memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2006, hal. 141). Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari para pemainnya. Dalam sebuah permainan, seorang anak berinteraksi satu dengan yang lainnya.

Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman (Purwanto, 2004, hal. 85). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Jadi, motivasi belajar adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk belajar, untuk memperoleh suatu perubahan yang baru dalam dirinya. Seorang siswa dikatakan memiliki motivasi belajar apabila siswa tersebut memiliki dorongan atau keinginan (yang timbul dari dalam dirinya sendiri atau dari luar) untuk melakukan kegiatan belajar. Siswa tertarik serta aktif melakukan aktivitas pembelajaran.

Siswa kelas dua Sekolah Dasar berada pada rentang usia tujuh hingga delapan tahun. Pada rentang ini, siswa berada dalam suatu masa yang sering disebut sebagai masa akhir anak-anak (*late childhood*). Dalam masa ini, anak mulai memiliki minat terhadap permainan, penampilan dirinya, pakaiannya, nama dan julukannya, kesehatannya, dan sekolah. Minat anak terhadap kegiatan bermain sangat luas, sehingga pada masa inilah para psikolog melabelkan mereka dengan usia bermain (Hurlock, 2004, hal. 148).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang bagaimana dan mengapa sesuatu yang terjadi di sekitar manusia (Watt, 1999 seperti dikutip oleh Sharp et al, 2005, hal. 6). Melalui belajar IPA, seseorang dapat semakin menyadari kebesaran Tuhan melalui alam ciptaan-Nya.

