

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan yang dimiliki manusia memberikan pengaruh baik dalam kehidupan individu tersebut. Pengetahuan ini berhubungan juga dengan pendidikan yang memegang peran krusial pada kehidupan manusia yaitu pendidikan. Pendidikan bisa mendorong perubahan dalam hidup manusia. Perubahan ini dalam hal kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, dan juga menciptakan manusia yang berkualitas. Perkembangan teknologi serta pengetahuan pada manusia tidak bisa dipisahkan. Pendidikan bertujuan guna mengembangkan potensi dan meningkatkan kecerdasan manusia agar menjadi lebih baik. Melalui pendidikan dapat menciptakan manusia kreatif, bertanggung jawab dan berpikrit luas (Rusali, 2019: 24).

Pendidikan suatu ilmu disiplin yang berkaitan pemeradaban, pendewasaan manusia serta pemberbudayaan. Definisi pendidikan secara nasional adalah suatu wadah yang mana bisa menyatukan seluruh warga negara menjadikan suatu bangsa. Setiap manusia dalam pendidikannya akan difasilitasi dan dibimbing guna menjadikan masyarakat yang baik serta menyadari akan hak kewajibannya. Melalui pendidikan akan tercipta kesadaran akan hak dan kewajiban setiap manusia.

Abad ke-21 pendidikan memiliki tantangan tersendiri. Seiring berkembangnya zaman modern, teknologi semakin canggih. Perkembangan teknologi ini tentunya mempermudah guru maupun siswa dalam pendidikan. Walaupun seringkali akibat buruk dari kemajuan teknologi ini terjadi pada proses pengajaran pelajar (Siti Fadia, 2021: 30). Terdapat proses belajar dan pengajaran sebagai sarana mencapai tujuan yang ditetapkan. Mempelajari adalah sebuah proses transformasi perilaku individu dengan lingkungan sekitar. Proses pembelajaran melibatkan hubungan pendidik dengan siswa melalui teknik mengajar, strategi pembelajaran bahan ajar pembelajaran, dan lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran ada tahapan-tahapan agar tercipta nya pembelajaran yang

baik. Proses pembelajaran tidak terjadi dengan segera, melainkan melalui serangkaian tahapan. Dalam proses belajar, penting menciptakan suasana belajar yang kondusif, mempersiapkan mental siswa, serta membangun interaksi antara pengajar dan siswa atau siswa agar mereka bisa dikembangkan pengetahuannya (Darwis, 2012: 33).

Di dunia pendidikan terdapat tahapan belajar dan pengajaran yang bertujuan guna meraih tujuan tertentu. Proses belajar juga bisa membuat perubahan perilaku dari individu untuk dapat berinteraksi pada lingkungan sekitar. Pendidikan melibatkan interaksi antara guru dan murid, dengan menggunakan metode, strategi, materi, dan lingkungan pembelajaran. Pada proses belajar ada tahapan-tahapan sehingga dapat terciptanya suasana belajar kondusif. Pembelajaran tidak akan terjadi secara instan tetapi harus berproses melalui tahapan-tahapan. Pada proses pembelajaran seharusnya dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, kesiapan mental siswa serta interaksi antar siswa dengan gurunya agar mampu menggali pengetahuan itu sendiri (Darwis, 2012: 33).

Pembelajaran sejarah merupakan suatu pembelajaran yang ada di sekolah menengah. Pembelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan rasa nasionalisme pada siswa. Pada proses pembelajaran sejarah ini siswa harus memiliki rasa kebangsaan tinggi, menanamkan sikap yang baik, dan memberikan pengetahuan mengenai perkembangan bangsa Indonesia. Pembelajaran sejarah ini memiliki peran yang penting pada peserta didik, Tetapi faktanya, pengajaran sejarah menghadapi masalah, salah satunya adalah minimnya semangat belajar siswa dalam menguasai sejarah (Setri, 2020: 50).

Proses belajar mengajar adalah bagian integral dari dunia pendidikan. Motivasi siswa sangat penting dalam proses ini karena mempengaruhi hasil belajar mereka. Oleh karena itu, motivasi siswa adalah faktor kunci dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah adanya kurang motivasi pada siswa. Kurangnya motivasi siswa selama proses pembelajaran tentunya merupakan masalah dalam pendidikan.

Motivasi adalah serangkaian proses yang berasal dari siswa dan menimbulkan rasa antusiasme dalam melaksanakan kegiatan. Soemanto mengungkapkan motivasi merujuk pada transformasi yang dicirikan dengan adanya rangsangan yang efektif dan respons-respons guna mencapai suatu sasaran (Majid, 2017:307). Sadirman berpendapat dalam Abdul (2017 : 309) motivasi memiliki tiga fungsi diantaranya sebagai berikut : (1) adanya dorongan pada seluruh aktivitas yang ingin dilaksanakan. (2) dapat memilih kemana tujuan akan diraih. (3) memastikan kegiatan yang wajib dilaksanakan dengan tepat agar dapat mencapai tujuan. Kekurangan semangat siswa dalam mempelajari sejarah merupakan salah satu persoalan bagi

pendidik di proses pembelajaran. Pengajar harus menghasilkan kondisi atau suasana saat belajar yang menarik.

Motivasi belajar terhadap siswa tidak lepas dari pengaruh indikator-indikator yang mendorongnya. Terdapat enam tanda yang bisa mendorong semangat belajar siswa. Pertama adanya keinginan serta hasrat dalam mendapatkan nilai yang tinggi. Kedua motivasi dan kebutuhan belajar, serta siswa merasa senang dalam pembelajaran. Yang ketiga adalah siswa yang mempunyai impian. Keempat cara untuk memotivasi siswa supaya antusias untuk belajar yaitu memberikan penghargaan. Kelima untuk membuat siswa atau siswa kondusif juga sangat penting agar semangat serta nyaman selama belajar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan identifikasi masalah pertama dalam kurangnya motivasi belajar siswa di kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ciniru adalah konsentrasi siswa beragam saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa ada yang fokus memperhatikan guru, tetapi ada juga siswa yang tidak fokus. Salah satu contoh siswa yang tidak fokus selama proses belajar adalah siswa yang mengantuk dan tidur saat berlangsungnya pembelajaran sejarah di kelas. Identifikasi masalah kedua adalah banyak di jumpai siswa yang pasif, disaat guru bertanya peserta tidak merespon pertanyaan dari guru dan sebaliknya tidak ada siswa yang bertanya terkait materi yang sudah disampaikan guru dalam pembelajaran sejarah. Identifikasi masalah ketiga adalah siswa selalu ingin pembelajaran cepat selesai. Salah satu contohnya siswa secara bergantian meminta izin untuk ke toilet dan kondisi kelas kurang kondusif. Identifikasi masalah keempat yang saya temukan adalah kurangnya literasi pada siswa. Identifikasi masalah keempat adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah. Kondisi lingkungan sekolah yang nyaman dan dan fasilitas yang memadai dapat menunjang proses pembelajaran. Namun, kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran sejarah menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar siswa tidak terlepas dari indikator. Terdapat 6 indikator motivasi belajar, yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil dan mendapatkan nilai tinggi, motivasi berperan dalam aktivitas belajar siswa, menumbuhkan aspirasi masa depan pada siswa, mendorong untuk meraih prestasi lebih tinggi, terdapat aktivitas yang menarik dalam pembelajaran, dan suasana belajar mendukung sehingga siswa merasa nyaman dalam belajar.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa kurangnya motivasi belajar siswa di kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Ciniru dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu solusi untuk mengatasi masalah tersebut adalah belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, karena media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar.

Media pembelajaran bisa menjadi alternatif sebagai penghubung dan perantara pemberi informasi yaitu guru ke siswa bertujuan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah non personal yang diterapkan oleh pendidik pada kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan intruksional. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memberi kemudahan siswa saat belajar, dan memberikan kemudahan untuk pendidik dalam proses pembelajaran. Penerapan alat bantu belajar yang menarik dapat mencegah rasa bosan siswa dalam proses pembelajaran (Winkel, 2009:318).

Perkembangan yang semakin mengalami kemajuan teknologi cepat dapat dimanfaatkan pendidik sejarah dalam proses pengajaran sejarah, yakni dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Terdapat beberapa tipe alat bantu pengajaran seperti alat bantu pengajaran visual, audio, dan audio visual. Alat bantu pengajaran visual dapat memudahkan serta menarik perhatian siswa. Salah satu contohnya adalah alat bantu pengajaran *crossword puzzle*. Alat bantu pengajaran *crossword puzzle* ini juga bisa dimainkan sebagai game. Dengan demikian, siswa bisa belajar sambil bermain agar pengajaran tidak membosankan dan menjemukan.

*Crossword puzzle* adalah suatu permainan atau games dengan sistem horizontal dan vertikal dalam mengaplikasikannya. *Crossword puzzle* ini merupakan media yang dapat meningkatkan cara berpikir kreatif pada siswa. *Crossword puzzle* ini bisa menambah motivasi dan semangat belajar siswa. Studi yang dilaksanakan oleh Rokhayati, Tiredja, serta Jazuli terkait bagaimana pengaruh *crossword puzzle* pada motivasi serta semangat belajar siswa di SD IT Harapan umat purbalingga. Penelitian kedua mengenai *crossword puzzle* ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Roni Harahap dan Mawadah Nasution. Penelitian ini berjudul pengaruh penggunaan strategi *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di SMA Al-Bukhari Muslim. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022.

Penggunaan *crossword puzzle* dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berbeda dengan *crossword puzzle* pada umumnya. Dalam penelitian ini, peneliti menginovasikan *crossword puzzle* ini dengan sebuah permainan yaitu permainan banyak kata. Sistem penggunaannya siswa diperintahkan untuk mencari jawaban sebanyak-banyaknya sesuai dengan pertanyaan yang sudah disediakan. Jawaban tersebut kemudian disusun dalam sebuah kertas karton dengan berbentuk vertikal dan horizontal seperti *crossword puzzle* pada umumnya.

Berdasarkan permasalahan dan upaya untuk menangani masalah tersebut, peneliti memulai penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Crossword Puzzle* Terhadap

Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Ciniru Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berikut rumusan masalah di penelitian ini “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA-2 SMAN 1 Ciniru semester ganjil tahun ajaran 2022/2023”.

Rumusan masalah tersebut disajikan dalam beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan *crossword puzzle* terhadap materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA-2 SMAN 1 Ciniru?
2. Apakah terdapat pengaruh media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA-2 SMAN 1 Ciniru?

## **1.3 Definisi Operasional**

Panduan yang berguna memahami aktivitas yang dilakukan dalam penelitian merupakan definisi dari operasional. Berikut ini adalah panduannya:

### **1.3.1 Media Crossword Puzzle**

Teka-teki silang atau *Crossword Puzzle* ialah permainan yang terdiri dari kotak-kotak berangka dan diisi dengan kata-kata, di mana setiap kotak hanya dapat diisi dengan satu huruf dan membentuk kata yang bisa ditempatkan secara horizontal maupun vertikal. Teka-teki silang ini dapat dijadikan sebagai sarana belajar sejarah yang menarik. (Mardiah, 2018: 3).

### **1.3.2 Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dukungan yang berasal dari diri individu guna melaksanakan dan mencapai maksud tertentu. Motivasi yang terdapat dalam diri seseorang dapat menjadi faktor penentu keberhasilannya. Motivasi juga dapat diartikan sebagai langkah-langkah menuju sukses. (Abdul Majid, 2017:308).

Motivasi dalam diri individu dipengaruhi oleh diri sendiri dan lingkungan. Motivasi memiliki tiga aspek yang berkaitan, tiga aspek tersebut adalah sebagai berikut : (1) adanya keadaan yang didorong oleh tingkah laku (*motivating states*). (2) adanya tujuan pada tingkah laku seseorang (*motivated behavior*). (3) adanya maksud dari kebiasaan tersebut (*goals or ends of such behavior*).

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian tentunya tidak lepas dari tujuan. Tujuan penelitian diperlukan dalam menentukan arah dan langkah dalam kegiatan penelitian. Adapun tujuan penelitian yang mendasari peneliti melakukan penelitian yaitu:

1. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media *crossword puzzle* pada materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas XI MIPA-2 SMAN 1 Ciniru.
2. Mengetahui pengaruh media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah materi tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia di Kelas XI MIPA-2 SMAN 1 Ciniru.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini bisa menyumbangkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran sejarah bagi guru sejarah dan mampu mendukung para guru dalam meningkatkan semangat belajar sejarah pada murid-murid mereka.

##### **1.5.2. Kegunaan Empiris**

Pemanfaatan media pengajaran menggunakan *Crossword Puzzle* ini dapat memikat perhatian murid selama proses belajar. Murid bisa memahami media *Crossword Puzzle* tersebut.

##### **1.5.3. Kegunaan Praktis**

Dalam penelitian diuraikan menjadi empat jenis yaitu bagi pengajar atau guru, bagi siswa, bagi sekolah dan bagi peneliti berikutnya.

1. Bagi pengajar atau guru, hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk pengetahuan mengenai media yang digunakan dalam kelas pada saat berlangsungnya pembelajaran.
2. Bagi siswa, harapannya adalah bahwa mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle silang dan meningkatkan semangat belajar mereka.
3. Bagi sekolah, studi ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam merancang dan menetapkan rencana program, teknik, dan media pengajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman pelajar.
4. Untuk para peneliti berikutnya, studi ini bisa dipakai sebagai acuan atau sebagai materi perbandingan bagi peneliti yang berminat mempelajari konten yang serupa tetapi dengan perspektif yang berbeda.

