

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan bagian dari proses dimana sekelompok orang atau individu mempelajari suatu pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan. Pendidikan biasanya diwariskan dari generasi sebelumnya melalui metode pengajaran atau pelatihan. Pendidikan dapat diperoleh melalui dua cara. Pertama dilakukan dengan cara dibimbing oleh orang lain, kedua dengan cara belajar secara mandiri atau otodidak. Komponen dalam pendidikan umumnya terdiri dari guru, peserta didik dan bahan pelajaran. Ketiga komponen ini apabila dapat bekerja sama dengan sinergi di dalam kelas, memungkinkan peserta didik dapat menyerap materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal. Dengan begitu, sistem pendidikan dapat berjalan dengan efektif sesuai dengan tujuannya.

Pembelajaran bagian dari aktivitas yang disiapkan oleh seorang pendidik sehingga peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan tujuan untuk mencapai suatu kemampuan atau tujuan tertentu. Pendidik dalam mempersiapkan proses pembelajaran perlu memperhatikan beberapa faktor seperti karakteristik peserta didik, metode dalam pembelajaran yang akan dilakukan, materi ajar yang akan disampaikan, kemampuan atau tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik, media dan model yang akan digunakan, serta jenis dan bentuk penilaian untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran.

Sejarah merupakan bagian dari mata pelajaran yang diterapkan kurikulum sekolah mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Mata pelajaran ini mempelajari peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Pentingnya mempelajari

sejarah di sekolah disadari oleh semua bangsa dan negara. Tujuannya tidak lain adalah agar setiap peserta didik dapat mengenali jati diri bangsanya masing-masing. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat belajar banyak hal mulai dari bagaimana peristiwa bersejarah terjadi hingga peserta didik dapat mengenal nilai yang terkandung di dalamnya. Sejarah juga menjadi cara untuk memahami bagaimana perkembangan dan perjuangan bangsa dan negara terjadi.

Peserta didik diharapkan memiliki minat dalam mempelajari sejarah, demikian pula pendidik diharapkan memiliki keterampilan dalam mengajar. Cara pendidik mengajar dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Apabila pendidik mengajar dengan cara yang disukai peserta didik, memungkinkan pembahasan materi yang sudah dijelaskan dapat diserap dengan cepat oleh peserta didik. Dengan demikian, sangat penting bagi pendidik yang bertanggung jawab dalam pengelolaan kelas untuk membangun lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga peserta didik tertarik untuk melakukan pembelajaran di sekolah.

Media yang menarik dapat digunakan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media yang dapat menarik tersebut memungkinkan dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar mata pelajaran sejarah. Dari ketertarikan peserta didik tersebut akan muncul minat yang tinggi dalam mempelajari sejarah. Sukiman (2012: 29) mengemukakan pendapat mengenai media dalam pembelajaran merupakan alat pengajaran yang mempunyai fungsi dan kegunaannya terletak pada penyampaian informasi dari seorang

pengirim untuk penerima guna merangsang pikiran, minat peserta didik serta perasaan.

Berdasarkan observasi awal di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Tasikmalaya dan hasil wawancara bahwa minat belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 ini terbilang kurang. Indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian dirasa belum terpenuhi oleh peserta didik kelas XI IPS 2. Pertama, tidak adanya perasaan senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak begitu antusias mengikuti pembelajaran dan terlihat beberapa peserta didik yang mengantuk. Kedua, peserta didik mengeluh perihal metode dan media yang digunakan kurang bervariasi, sehingga mereka kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Ketiga, peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, terlihat beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Peserta didik dalam sesi tanya jawab tidak banyak memberikan pertanyaan dan pendapat mengenai materi yang disampaikan. Keempat, kurangnya perhatian peserta didik pada proses pembelajaran, terlihat hanya beberapa peserta didik yang mencatat materi ajar yang telah di sampaikan, bahkan ada beberapa peserta didik yang memainkan *handphone* sehingga tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

Guru mata pelajaran sejarah peminatan kelas XI IPS 2 yaitu Ibu Hj. Aida Mulyanah S, M.Pd, beliau mengatakan bahwa minat belajar peserta didik kelas XI IPS 2 memang masih kurang. Rendahnya minat belajar menurut beliau dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor dan setiap individu memiliki permasalahan dalam

motivasi mereka, seperti faktor lingkungan, masalah pribadi atau emosional. dan juga adanya tekanan akademik lainnya.

Permasalahan lain di lapangan yaitu kurangnya pemakaian media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan kreatif. Penggunaan media yang kurang kreatif juga kurang mampu menstimulus pemikiran peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran powerpoint. Media pembelajaran powerpoint merupakan salah satu media pembelajaran interaktif tetapi terlihat beberapa peserta didik tidak memperhatikan pembelajaran. Keaktifan peserta didik yang seharusnya ada dalam proses pembelajaran juga tidak terlihat. Permasalahan metode pembelajaran dan penggunaan media yang monoton, membosankan dan terlalu teoritis tanpa melibatkan interaksi atau aplikasi praktis menyebabkan rendahnya minat belajar. Selain itu, ketidaksesuaian kondisi pembelajaran dengan minat dan keinginan peserta didik, menyebabkan mereka kehilangan minat dan motivasi untuk belajar.

Observasi awal dan hasil wawancara mengenai keterkaitan indikator minat belajar dan deskripsi data di lapangan yang diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi terdapat masalah minat pada peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya yang mengikuti pelajaran sejarah. Penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor tersebut dan mencari solusi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar. Hal ini dapat menggunakan pembaharuan metode pengajaran, menumbuhkan relevansi dan aplikasi praktis atau media pembelajaran. Sadiman dalam Hasan, dkk. (2021: 41) menjelaskan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik,

sehingga dapat menimbulkan kemauan serta minat yang baru. Variasi dan ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan gairah belajar yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitar.

Permainan dapat mengatasi rendahnya minat belajar, seperti yang dijelaskan oleh Moritz Lazarus dalam Tedjasaputra (2001: 3) yang menjelaskan tentang tujuan permainan yakni mengembalikan tenaga setelah dikeluarkan selama bekerja. Dalam konteks pembelajaran, bekerja dapat dihubungkan dengan kerja otak seperti kegiatan memahami dan memecahkan soal. Oleh karena itu, melalui kegiatan permainan tenaga yang sudah digunakan peserta didik untuk belajar dapat kembali lagi, sehingga peserta didik memiliki energi atau semangat untuk terus belajar. Pemakaian media dengan konsep belajar sambil bermain merupakan pilihan yang menarik.

Peneliti mencoba untuk menyajikan media pembelajaran dengan memanfaatkan sebuah permainan ludo, walaupun biasanya permainan ludo ini dimainkan hanya untuk keseruan. Pada penelitian ini, peneliti akan memakai permainan ludo untuk media pembelajaran mata pelajaran sejarah. Permainan ludo akan digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan dengan harapan dapat menambah antusias peserta didik untuk belajar sejarah. Penggunaan permainan ludo juga didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Jannah & Wiyatno (2018: 30) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan dan Minat Belajar Peserta Didik” dan penelitian yang dilakukan oleh Widya & Lativa (2019: 94) dengan judul

“Pengembangan Media Evaluasi berupa Permainan Dona (Ludo Fauna Pada Materi Daur Hidup Hewan”.

Media pembelajaran ludo *history* ini merupakan media pembelajaran dengan menggunakan *board game* atau papan berpetak yang dirancang khusus untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme. Media pembelajaran permainan ludo dicantumkan beberapa soal dan informasi yang dikemas dalam sebuah kartu, selain itu dalam papan permainan ludo terdapat materi sejarah. Peneliti memodifikasi teknis permainan ludo dan aturan mainnya agar dapat dimainkan secara berkelompok, permainan ludo menggunakan versi lima bagian yang dipresentasikan dalam lima kelompok belajar.

Peneliti akan melaksanakan penelitian dengan memfokuskan terhadap permasalahan dan media pembelajaran yang akan diterapkan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Ludo *History* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Kuasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Respon Bangsa Indonesia Terhadap Imperialisme dan Kolonialisme di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2022/ 2023)”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester

genap tahun ajaran 2022/ 2023?”. Berikut ini merupakan beberapa pertanyaan penelitian:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo *history* pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023?
3. Apakah terdapat peningkatan penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023?

### **1.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan batasan pemahaman yang dijadikan acuan untuk melaksanakan kegiatan penelitian. Berikut merupakan definisi operasional dalam penelitian ini:

#### **1.3.1 Media Pembelajaran**

Munadi (2013:7) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu secara sistematis memberikan informasi dari suatu sumber dengan tujuan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang mendukung, sehingga penerima informasi dapat melakukan pembelajaran dengan praktis.

Media pembelajaran yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran ludo *history*. Permainan ludo merupakan permainan menggunakan bantuan *board game* atau papan berpetak yang sudah dirancang khusus sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pengajaran. Media pembelajaran ludo ini akan diselipkan materi dan soal-soal tantangan melalui kartu materi dan kartu soal yang memaparkan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme.

### **1.3.2 Minat Belajar**

Minat belajar menurut Slameto dalam Setiawan & Danny (2021: 14) adalah rasa ketertarikan yang dimiliki peserta didik terhadap materi pembelajaran. Minat dapat mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi dan mendalami materi pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai minat untuk belajar cenderung akan mengalami perubahan pada dirinya dengan ditandai perasaan senang, antusias yang timbul karena keikutsertaan, dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023, adapun tujuan secara khusus dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo *history* pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon

bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023.
3. Untuk mengetahui peningkatan penggunaan media pembelajaran ludo *history* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah peminatan materi respon bangsa Indonesia terhadap imperialisme dan kolonialisme di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2022/ 2023?

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berikut adalah beberapa manfaat penelitian ini:

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian yang serupa untuk meneliti lebih mendalam, serta memberikan informasi yang berguna mengenai pengaruh media pembelajaran ludo terhadap minat belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran sejarah.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **1.5.2.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti sebagai guru pendidikan sejarah di masa mendatang dengan memperoleh wawasan dan pengalaman langsung terhadap permasalahan yang dihadapi di lapangan penelitian.

### **1.5.2.2 Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi tenaga pendidik untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang menarik dan beragam khususnya dalam pembelajaran sejarah.

### **1.5.2.3 Bagi Peserta didik**

Penelitian menggunakan media pembelajaran berupa permainan, dengan harapan pembelajaran sejarah dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan materi sejarah dan meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

### **1.5.2.4 Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan mampu menunjang dan memberikan dukungan dalam menciptakan pembelajaran yang beragam dengan memakai media pembelajaran interaktif.