

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu unsur dari kehidupan manusia yang sangat penting serta setiap orang perlu pendidikan agar bisa bertahan hidup. Pendidikan adalah upaya yang dilakukan dengan sadar dan terkonsep untuk menciptakan keadaan pembelajaran serta proses pembelajaran yang menjadikan siswa aktif. Selain itu, segala potensi yang ada pada dirinya dapat berkembang dan mempunyai kekuatan secara keagamaan, dapat mengendalikan diri, memiliki kepribadian, cerdas, moral yang baik dan mempunyai ilmu yang nantinya dapat digunakan oleh dirinya sendiri atau masyarakat umum (Rahman, dkk. 2022: 2).

Secara materil pendidikan adalah keperluan dasar serta hal itu hanya bisa dilakukan kepada manusia, sehingga kemungkinan yang terjadi untuk makhluk selain manusia dapat dididik layaknya manusia memiliki kemungkinan yang sangat kecil. Tentu hal ini menjadikan manusia sebagai satu-satunya makhluk yang dapat diberikan didikan (Yusuf, 2018: 11). Aspek kognitif dan aspek afektif merupakan dua aspek penting yang terdapat di dalam Pendidikan. Sebagai gambaran, ketika belajar mengenai suatu hal maka proses yang terjadi didalamnya bukan hanya terdapat aspek yang berkaitan dengan kognitif saja namun hal-hal yang berhubungan dengan aspek afektif pun ikut berperan didalamnya (Nurkholis, 2013: 26).

Konsep pembelajaran di Indonesia sendiri sekarang tidak lagi menjadikan guru sebagai pusat sumber belajar, akan tetapi siswa yang harus aktif mencari

sendiri sumber belajar dan guru hanya menjadi fasilitator sehingga dalam hal ini kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dan manajemen materi dalam pembelajaran menjadi sangat penting peranannya. Model pembelajaran dengan *student centered learning* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan berpusat pada siswa, hal itu dapat menciptakan siswa yang aktif serta mandiri saat proses belajar berlangsung dan siswa mempunyai tanggung jawab untuk dapat mengidentifikasi hal-hal yang dibutuhkan untuk belajar, selain itu siswa juga bisa mendapatkan berbagai sumber sendiri tanpa bergantung dengan informasi yang diberikan oleh pendidik (Trinova, 2013: 327).

Kemampuan guru dalam mempersiapkan materi dan proses pembelajaran akan sangat menentukan apakah siswa akan memiliki pencapaian yang diinginkan dan diharapkan dari hasil proses pendidikan ataukah tidak. Sebagai nyawa atau jantung pendidikan, berhasil tidaknya pembelajaran yang berlangsung tentu menjadi penentu kualitas dari pendidikan itu sendiri, serta proses yang dilakukan dalam pembelajaran menjadi penentu bagi siswa apakah dari seluruh rangkaian pendidikan yang sudah dilakukan mereka mendapatkan makna dan nilainya atau tidak (Susanto, 2014: 34).

Pada kegiatan pembelajaran tentunya mempunyai tujuan yang ingin ditempuh atau dicapai, ada berbagai cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan serta dapat berjalan dengan baik yaitu dengan menggunakan berbagai macam metode, model dan media pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas juga tidak memungkiri banyak permasalahan atau hambatan dalam prosesnya seperti bagaimana cara untuk mengoptimalkan

potensi siswa yang heterogen (siswa yang berprestasi tinggi dan rendah) sehingga menghasilkan suasana kelas yang mendukung pembelajaran dengan baik dan melahirkan sumber daya manusia yang cakap.

Penggunaan beragam kegiatan pada pembelajaran bisa meminimalisir perasaan jenuh terhadap pembelajaran, menumbuhkan rasa keingintahuan dan minat siswa, memenuhi berbagai macam gaya belajar siswa yang heterogen. Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan minat belajar siswa, karena ketika pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat membangun suasana serta lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, hal ini tentu akan memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hal ini berarti proses kegiatan pembelajaran yang dialami oleh siswa sangat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Suzana dan Jayanto, (2021: 14) Minat adalah keinginan seseorang untuk memberikan perhatian yang berkelanjutan terhadap suatu aktivitas atau konten serta menikmatinya. Selain itu, minat adalah elemen penting dalam diri seseorang sebab apabila seseorang mempunyai minat yang kuat dalam belajar, proses belajar pun akan terjadi secara alami dan tanpa tekanan sehingga pengetahuan pun akan lebih mudah dicerna. Hal lainnya, jika materi yang dipelajarinya tidak dapat menjadi pusat perhatian atau menarik perhatian siswa maka pembelajaran pun akan terasa bosan dan tidak menyukai materi yang dipelajarinya. Suatu kegiatan yang diperhatikan terus menerus dan dibarengi dengan rasa senang ketika menjalaninya maka akan menimbulkan minat yang tinggi untuk terus memperhatikan dan mengingat terus kegiatan tersebut. Minat

adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan) (Achru, 2019: 207).

Minat belajar yang tinggi sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran, sebab apabila materi yang dipelajarinya tidak disenangi maka siswa tidak akan belajar dengan optimal karena tidak membuatnya merasa tertarik untuk mempelajarinya. Sebaliknya, apabila materi yang dipelajarinya dapat menarik minat dan motivasi siswa maka akan lebih mudah dipahami dan dipelajarinya sehingga kegiatan pembelajaran pun akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh pendidik.

Minat juga memiliki fungsi sebagai penggerak untuk seseorang melakukan apa yang dia inginkan atau tujuan yang ingin dicapai, sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Gie (Achru, 2019: 212) mengenai beberapa fungsi minat, yaitu: minat melahirkan perhatian yang serta merta, minat memudahkan tercapainya konsentrasi, Minat mencegah gangguan perhatian dari luar, minat memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan, minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri. Menurut Friantini, dkk. (2019: 7) terdapat beberapa Indikator minat belajar siswa, yaitu: 1) Perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) Pemusatan perhatian serta pikiran terhadap pembelajaran, 3) Kemauan untuk belajar, 4) Kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, 5) Terdapat usaha yang dilakukan untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya dan informasi yang didapatkan melalui wawancara, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan minat belajar siswa ketika pembelajaran sejarah berlangsung. Pertama, kurangnya kemauan untuk belajar dapat terlihat dari perilaku siswa yang sering izin meninggalkan kelas ketika proses pembelajaran berlangsung. Kedua, pusat perhatian serta pikiran siswa tidak terfokus terhadap pembelajaran dapat terlihat dari perilaku siswa yang kurang memperhatikan guru serta beberapa siswa yang titik fokus dirinya bukan terhadap guru atau pembelajaran melainkan hal-hal diluar pembelajaran serta terus mengobrol dengan temannya. Ketiga, kurangnya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran dapat terlihat ketika guru bertanya mengenai materi yang diajarkan siswa kurang merespon dan adapun respon yang didapatkan dari beberapa siswa berupa jawaban yang tidak serius atau berupa gurauan. Terakhir, kurangnya perasaan senang terhadap pembelajaran dapat terlihat dari keadaan kelas yang menjadi kurang kondusif ketika penyampaian materi kurang menyenangkan bagi siswa atau terlalu serius sehingga fokus dan perhatian siswa menjadi kurang terhadap pembelajaran misalnya dalam satu pertemuan yaitu alokasi waktunya dua jam, siswa akan bisa fokus pada pembelajaran sejarah hanya satu jam saja, dan untuk satu jam selanjutnya siswa akan terpecah kemana-mana fokusnya.

Salah satu cara atau solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Septiani dan Santi (2022: 7) bahwa dengan pemanfaatan media Quizwhizzer dapat

memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa. Quizwhizzer menurut Agung, dkk. (2022: 107) adalah salah satu aplikasi permainan berbasis android berisikan berbagai macam kegiatan permainan yang penyelesaiannya berupa kuis serta soal di dalamnya, sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Peneliti memilih menggunakan media Quizwhizzer yaitu untuk menarik minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh Alfianistiawati, dkk. (2022: 702) Media Quizwhizzer ini adalah platform berbentuk kuis online dan dalam penggunaannya siswa bisa lanjut ke tahap atau langkah selanjutnya apabila telah berhasil menjawab pertanyaan dengan benar hingga tuntas, bisa dikatakan permainan Quizwhizzer ini hampir sama dengan bentuk permainan monopoli biasa, yang membedakannya yaitu siswa hanya perlu menjawab soal atau pertanyaan dengan benar untuk menang dalam permainan Quizwhizzer.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di lapangan yang ditemukan oleh peneliti yaitu terkait rendahnya minat siswa dalam pembelajaran sejarah, sehingga mendorong peneliti untuk mendalami dan menganalisis permasalahan tersebut dengan pemanfaatan media pembelajaran Quizwhizzer dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengangkat dan merumuskan permasalahan penelitian tersebut dalam judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti, yaitu “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya.”

Rumusan masalah diatas kemudian akan penulis jabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dalam kelas ketika menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya.
2. Apakah terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya.

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Quizwhizzer

Media Quizwhizzer merupakan platform permainan berbasis android serta interaktif. Bentuk permainannya sendiri berbentuk *board game* mirip dengan permainan monopoli selain itu templatnya dapat diganti sesuai kebutuhan dan keinginan, cara untuk bermainnya yaitu dengan menjawab setiap pertanyaan atau soal yang muncul dengan benar maka siswa dapat melangkah ke tahapan atau pertanyaan selanjutnya serta mendapatkan poin, namun apabila kalah atau salah ketika menjawab pertanyaan atau soal maka akan mundur dari posisi sebelumnya. Media Quizwhizzer ini bisa di dapatkan dengan menulis <https://quizwhizzer.com/>

pada browser yang ada pada laptop, komputer, maupun handphone yang kita gunakan lalu daftar untuk membuat akun Quizwhizzer.

1.3.2 Minat belajar

Minat belajar merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran. Ketika siswa senang dan minat pada suatu hal maka mereka akan mencurahkan waktu dan memusatkan fokus nya untuk menyimak kegiatan yang sedang berlangsung. Terdapat Indikator yang dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui minat belajar siswa, Menurut Friantini, dkk (dalam Septiani, dkk. 2022: 4) indikator minat belajar siswa yaitu Ada perasaan senang ketika melakukan pembelajaran, Ada pemusatan perhatian serta pikiran pada pembelajaran, Ada kemauan pada diri siswa untuk belajar, Ada kemauan yang tumbuh dari dalam diri untuk aktif ketika pembelajaran, Ada usaha yang diberikan oleh siswa untuk belajar.

Slameto (dalam Nur'aini, 2018: 250) mengatakan bahwa minat belajar adalah kesadaran yang berlanjut dan menjurus untuk mengikuti aktivitas yang disenangi. Oleh karena itu, suatu aktivitas yang diamati dengan cara terus-menerus maka akan timbul rasa senang pada aktivitas itu, dan seseorang itu pun akan mempunyai keinginan atau minat untuk terus mengikuti aktivitas tersebut. Cara untuk meningkatkan rasa minat terhadap belajar yaitu dapat dilakukan dengan membentuk lingkungan belajar yang nyaman, adanya sarana prasarana yang layak, dan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dalam kelas ketika menggunakan media pembelajaran Quizwhizzer pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMAN 9 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat untuk dunia pendidikan, serta penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan untuk mengkaji penelitian yang serupa dengan penerapan media pembelajaran berbasis permainan Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa, selain itu penelitian ini dapat menambah atau memperkaya pengetahuan dan wawasan bagi siapapun yang membacanya.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi peneliti

Merupakan sebuah sumbangan terhadap dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran sejarah dalam bentuk pemikiran, Menambah wawasan dan pengetahuan untuk peneliti mengenai media pembelajaran Quizwhizzer.

1.5.2.2 Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan alternatif media pembelajaran sehingga lebih beragam dan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dengan media pembelajaran Quizwhizzer.

1.5.2.3 Bagi siswa

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menarik melalui media pembelajaran Quizwhizzer serta menjadi stimulus untuk meningkatkan perhatian, minat, juga keaktifan siswa ketika proses pembelajaran sejarah berlangsung sebab dalam penggunaan media pembelajaran ini melibatkan siswa secara langsung didalamnya.

1.5.3 Manfaat Empiris

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya di bidang pendidikan khususnya mengenai media pembelajaran Quizwhizzer dan minat belajar.