

## **BAB I**

### **PENNDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia. Karena pendidikan adalah bagian penting dari perkembangan kehidupan manusia dan potensi setiap individu. Disertakan dalam tujuan Negara pada alinea keempat pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, dan sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 2 Pasal 3, pendidikan negara diselenggarakan menjadi tujuan mencerdaskan kehidupan bernegara. Kedua, mengembangkan keterampilan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam pendidikan, terdapat mekanisme yang mendukung keberlangsungan pendidikan itu sendiri.

Sistem pendidikan diatur dalam Undang-undang dengan nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia yang menyatakan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa pendidikan adalah usaha sadar secara terstruktur dengan pembelajaran dan latihan sebagai sarana untuk pengembangan potensi agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya.

Belajar merupakan sebuah perubahan dari perilaku pada individu seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang telah didapat. Menurut Evelin Siregar dkk (2010: 3) bahwa belajar adalah satu kesatuan yang terjadi terus-menerus pada setiap orang dan berlangsung sepanjang hayat. Perubahan yang dicapai dalam banyak hal melalui proses pendidikan, yaitu melalui peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku, kebiasaa, keterampilan, dan aspek yang lain yang muncul di benak siswa. Adapun menurut Sumiati dkk (209: 38) secara umum, belajar dapat diartikan sebagai proses peubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan.

Adanya perubahan dalam diri seseorang diperlukannya interaksi dengan yang lain untuk membantu dalam proses perubahan tersebut. Yakni dengan proses pembelajaran yang disediakan oleh Lembaga Pendidikan. Pembelajaran merupakan serangkaian proses kegiatan belajar mengajar dimana pendidik dan siswa berinteraksi.

Peran pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Ini adalah elemen kunci dalam mengajarkan pengetahuan ilmiah. Dalam hal ini, guru harus membuat kegiatan pembelajaran yang bisa menarik minat siswa. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan guru dalam mempresentasikan suatu materi pelajaran. Asyar (2012: 8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang melibatkan transmisi atau penyebaran informasi dari sumber yang dikonseptualisasikan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dipenerimanya dan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan observasi awal di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Tasikmalaya menunjukkan minat belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat melalui aktivitas berbagai siswa. Beberapa siswa, mengikuti proses pembelajaran sebagai berikut; konsentrasi saat guru menyampaikan materi, membaca kembali buku pelajaran, merespon guru ketika menanyakan materi. Namun masih terdapat beberapa siswa tidak mengikuti pembelajaran dengan baik antara lain; tidak konsentrasi saat guru menyampaikan materi, bercerita atau mengobrol dengan teman sebangku, mengantuk, melamun, bermain hand phone secara diam-diam, mengerjakan pekerjaan diluar mata pelajaran.

Kebosanan dalam proses belajar yang kurang atau tidak diminati oleh peserta didik. Faktor yang mempengaruhi tidak hanya dari internalnya saja, namun ada faktor eksternalnya. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar pada saat proses pembelajaran dimana pengambilan metode atau penggunaan media menjadi faktor yang mempengaruhi belajar.

Penting bagi guru menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, membuat konsep pembelajaran

yang mudah dipahami khususnya untuk membantu siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar mengajar. Seorang pendidik selalu mendorong siswa agar antusias dalam belajar, mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk memastikan siswa antusias belajar dan memahami materi dengan mudah.

Pembelajaran membutuhkan adanya kreatif dan inovatif yang digunakan sebagai alat untuk mengatasi suatu permasalahan pada pembelajaran dikelas khususnya pada pelajaran sejarah. Melalui penggunaan media sangat membantu seorang pendidik dalam pelaksanaan suatu pembelajaran.

Mengatasi masalah ini, perlu membuat pemahaman siswa tentang pelajaran sejarah lebih menarik dengan merancang media yang menarik dan memperkenalkan hal-hal baru ke dalam proses belajar. Tentunya media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan proses pembelajaran sehingga, merangsang siswa agar aktif dan selalu melibatkan siswa dalam setiap kegiatan belajar dengan begitu siswa tidak akan bosan jika pelajaran selesai sampai akhir. Dengan media yang tepat, proses pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan efisien.

Salah satu pilihan yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran adalah kartu domino. Kartu domino yang digunakan bukan kartu domino biasa atau hanya sekedar memainkannya, tetapi dalam hal ini kartu domino dimodifikasi untuk sebuah media pembelajaran yaitu kartu domino sejarah yang didalamnya terdapat materi pembelajaran. Penggunaan kartu domino sejarah memungkinkan minat belajar siswa akan bertambah.

Media Pembelajaran Kartu Domino Sejarah adalah media visual dua dimensi yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari materi selain itu menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan kartu domino sejarah, siswa sangat dilibatkan dalam kegiatan proses belajar menjadikan siswa aktif mencari dan menyusun pertanyaan dengan jawaban yang saling terkait sehingga pada saat bermain, siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dengan media permainan, antusias dalam memecahkan suatu permasalahan, dan siswa aktif berdiskusi dengan kelompok.

Suprijono (dalam Rochmawati, 2014: 2) mengemukakan bahwa menemukan atau mencocokkan kartu domino adalah metode pembelajaran aktif.

Media kartu domino sejarah juga dapat mendorong siswa untuk meneliti mata pelajaran yang dicakup di sekolah. Penggunaan kartu domino sejarah dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena memiliki keunikan tersendiri dalam kegembiraan belajar, sehingga siswa mau dan mampu dengan mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Permainan domino ini membuat siswa lebih memahami materi pembelajaran, memanfaatkan waktu semaksimal, mengingat materi dan siswa harus berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kartu domino sejarah itu memungkinkan dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Mengidentifikasi dan merumuskan yang muncul dari latar belakang masalah adalah apakah terhadat pengaruh penggunaan media kartu domino sejarah pada pelajaran sejarah indoensia materi masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa terhadap minat belajar siswa Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Tasikmalaya dibagi menjadi beberapa pertanyaan berikut:

- 1) Bagaimana minat belajar sebelum menggunakan media kartu domino sejarah pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan kartu domino sejarah berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023?
- 3) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media kartu domino sejarah terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023?

## **1.3 Definisi Operasional**

### **1.3.1. Media Kartu Domino Sejarah**

Kartu domino sejarah adalah suatu permainan yang telah dimodifikasi atau mengalami perubahan baik segi bentuk, maupun isi yang mampu memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, mampu memecahkan suatu permasalahan, melatih siswa bekerja sama dalam memainkannya dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

### **1.3.2 Minat Belajar**

Minat belajar adalah kunci memuat pembelajaran yang efektif dan produktif di kelas. Minat belajar merupakan hal utama seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang tumbuh menjadikan siswa mengikuti prosedur pembelajaran dengan baik yaitu memiliki perasaan senang, adanya ketertarikan, keterlibatan dan perhatian siswa terhadap suatu pembelajaran.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk menemukan pengaruh media kartu domino sejarah terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMAN 2 Tasikmalaya dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui minat belajar sebelum menggunakan media kartu domino sejarah pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.
- 2) Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan kartu domino sejarah berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu domino sejarah terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2022/2023

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk berbagai jenjang pendidikan. selain itu, dapat memberikan informasi mengenai pengaruh penggunaan media kartu domino sejarah terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah pokok bahasan masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 2 Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023.

### **1.5.2 Secara Praktis**

Peneliti berharap penelitian ini akan memunculkan pemikiran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, ini berguna untuk:

1. SMAN 2 Tasikmalaya, khususnya Kepala Sekolah Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa kartu domino sejarah.
2. Guru, yaitu untuk mendapatkan informasi guna peningkatan kualitas mengajar yang lebih menarik.
3. Bagi siswa, akan lebih menarik dan mudah mempelajari sejarah dengan permainan kartu domino sejarah.
4. Sekolah lain, dapat berkontribusi pada pemikiran positif dapat meniru penggunaan media yang baik seperti yang dilakukan oleh SMAN 2 Tasikmalaya.
5. Peneliti lain, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk studi lanjutan sehingga peneliti lain dapat memperdalamnya dengan tema, sumbu, dan konteks lain untuk dijadikan perbandingan, memperkaya hasil penelitian yang bermanfaat bagi mahasiswa dan dunia pendidikan.

### **1.5.3 Secara Empiris**

Kegunaan penelitian ini secara empiris bagi siswa adalah untuk meningkatkan minat belajar serta memberikan jalan untuk lebih mudah memahami materi dalam mempelajari materi melalui media kartu domino sejarah. Sedangkan bagi guru adalah untuk mengadakan pembelajaran yang lebih meningkatkan minat pembelajaran pada siswa.