

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali dalam sektor pendidikan. Di tengah era digital saat ini, teknologi memainkan peran sentral dalam mendorong perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama melalui lahirnya berbagai inovasi untuk mendukung proses belajar-mengajar. Salah satu dampaknya adalah semakin beragamnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik peserta didik masa kini. Perubahan dalam cara guru dan siswa berinteraksi menuntut adanya strategi pembelajaran yang lebih relevan dan terintegrasi dengan kemajuan teknologi, guna menjawab tuntutan global dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Putri, 2023: 107). Hal ini sejalan dengan prinsip dasar pembelajaran yang menekankan bahwa hubungan edukatif antara guru dan siswa merupakan inti dari proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari rangkaian aktivitas antara guru dan siswa yang saling berinteraksi dalam situasi pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Hubungan timbal balik ini tidak hanya terbatas pada komunikasi, tetapi mencakup interaksi edukatif yang menyampaikan makna serta isi pelajaran secara menyeluruh (Zaifullah dkk, 2021: 9). Dalam konteks pembelajaran sejarah, interaksi ini sangat penting karena materi yang disampaikan berkaitan dengan peristiwa masa lalu yang sarat makna dan nilai-nilai.

Pembelajaran sejarah merupakan proses yang melibatkan aktivitas belajar dan mengajar baik secara individu maupun kelompok, dengan fokus pada penyampaian materi mengenai aktivitas manusia di masa lampau. Materi ini disajikan dalam bentuk narasi peristiwa lengkap dengan pesan serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, yang disampaikan melalui interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik (Susanto & Akmal, 2019: 28).

Pembelajaran sejarah tidak hanya terbatas pada telaah terhadap peristiwa masa silam, namun juga bertujuan untuk memahami warisan peradaban yang menjadi fondasi identitas serta kehidupan masa kini. Dalam proses pembelajarannya, minat siswa menjadi faktor utama yang menghidupkan materi sejarah sehingga tidak hanya menjadi hafalan, tetapi juga sebagai sarana berpikir kritis, menggali makna, serta menautkan peristiwa masa lalu dengan realitas saat ini.

Minat belajar yang kuat tercermin dalam kesadaran individu saat menjalani proses pembelajaran yang dirasakan bernilai, dilakukan dengan antusias, dan disertai usaha untuk meraih hasil optimal. Secara umum, minat merupakan dorongan batin yang muncul secara alami saat seseorang tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa perlu perintah dari luar. Minat ini mencerminkan sikap positif terhadap sesuatu yang bersumber dari pengalaman atau rangsangan eksternal, dan semakin intens interaksi yang terjadi, maka minat terhadap hal tersebut akan semakin menguat (Ananda dkk, 2020: 144).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas X-C MAN 2 Pangandaran, ditemukan indikasi adanya rendahnya minat siswa terhadap

mata pelajaran sejarah. Hal ini tidak serta-merta ditunjukkan melalui perilaku negatif atau pelanggaran kedisiplinan, melainkan terlihat dari kurangnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru menyampaikan materi, beberapa siswa tampak tidak fokus, tidak mencatat, dan cenderung pasif dalam mengajukan pertanyaan. Dalam sesi diskusi, terdapat beberapa siswa yang kurang aktif berpartisipasi, dan saat diberikan tugas, tanggapan beberapa dari mereka terlihat lambat serta kurang antusias.

Fenomena tersebut menunjukkan rendahnya pencapaian pada beberapa indikator minat belajar sebagaimana dijelaskan oleh Yudhiyantoro (2022), yaitu: (1) perhatian, (2) ketertarikan, (3) keterlibatan aktif, dan (4) perasaan senang selama proses pembelajaran. Pertama, indikator perhatian tampak rendah karena siswa tidak memberikan fokus penuh saat guru menyampaikan materi. Kedua, ketertarikan terhadap pelajaran sejarah juga terlihat masih kurang, yang tercermin dari tidak semua siswa antusias dalam mencatat atau bertanya. Ketiga, keterlibatan aktif belum optimal, sebagaimana terlihat dari kurangnya partisipasi dalam sesi diskusi. Terakhir, perasaan senang dalam belajar pun terdapat beberapa siswa yang menunjukkan respons lambat dan kurang semangat saat menerima tugas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, meskipun guru sudah menyampaikan materi dengan cukup baik menggunakan metode ceramah dan diskusi serta penggunaan media presentasi yang baik, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas, baik dari segi visual, audio-visual, maupun pemanfaatan teknologi

interaktif, menjadi salah satu penyebab kurangnya respons positif dari siswa dalam proses pembelajaran sejarah.

Kondisi tersebut tidak semata-mata diakibatkan oleh kekurangan dalam metode pengajaran, melainkan menunjukkan adanya kebutuhan untuk memperkuat strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman. Dalam konteks era digital, penting bagi guru untuk mengadopsi pendekatan yang mampu mengakomodasi gaya belajar generasi saat ini. Oleh karena itu, diperlukan suatu terobosan dalam pembelajaran sejarah yang tidak hanya meningkatkan fokus siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang dinamis dan mendorong partisipasi aktif. Salah satu solusi yang potensial adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran digital interaktif seperti Lumio.

Lumio merupakan platform pembelajaran digital berbasis web yang dirancang untuk menyajikan materi pelajaran secara menarik dan interaktif. Media ini mendukung terjadinya kolaborasi dalam proses belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa di dalam kelas. Dengan fitur-fitur yang tersedia, guru dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik melalui berbagai konten pembelajaran seperti gambar, video, audio, animasi, hingga kuis dan evaluasi formatif (Jannah dkk, 2023: 41).

Fitur-fitur unggulan yang ditawarkan oleh Lumio tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, tetapi juga telah dibuktikan secara empiris mampu mendorong peningkatan minat serta partisipasi siswa dalam kegiatan

belajar. Hal ini diperkuat oleh temuan dari penelitian Riski & Jasiah (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Lumio secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist.

Nilai kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran Lumio dalam konteks mata pelajaran sejarah, dimana sebagian besar kajian sebelumnya lebih menitikberatkan pada pemanfaatan media pembelajaran konvensional atau platform digital lainnya seperti Google Classroom, Worldwall, dan Quizizz. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan perspektif baru mengenai efektivitas penggunaan Lumio dalam membangkitkan minat belajar siswa. Selain itu, fokus penelitian yang diarahkan pada pelajaran sejarah juga menjadi hal yang khas, mengingat mayoritas riset tentang Lumio selama ini lebih dominan dilakukan dalam mata pelajaran eksakta seperti IPA, matematika, atau pendidikan agama. Belum banyak studi yang mengkaji efektivitas Lumio dalam menyampaikan materi sejarah yang bersifat naratif, interpretatif, dan menuntut kemampuan berpikir kritis terhadap peristiwa historis.

Berdasarkan uraian di atas mengenai rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di MAN 2 Pangandaran, peneliti terdorong untuk menelaah lebih dalam persoalan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran Lumio. Media ini dipandang sebagai alternatif solusi yang potensial dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Oleh sebab itu, peneliti merasa penting untuk mengangkat topik ini dalam bentuk penelitian yang berjudul

“Pengaruh Media Pembelajaran Lumio terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X-C MAN 2 Pangandaran.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, peneliti merumuskan permasalahan utama dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah penggunaan media pembelajaran Lumio berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas X MAN 2 Pangandaran pada tahun ajaran 2024/2025?”

Rumusan tersebut dijabarkan menjadi dua pertanyaan penelitian:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran Lumio memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X MAN 2 Pangandaran tahun pelajaran 2024/2025?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Lumio dalam mata pelajaran sejarah di kelas X MAN 2 Pangandaran tahun pelajaran 2024/2025?

1.3. Definisi Operasional

1.3.1. Media Pembelajaran Lumio

Lumio merupakan sebuah platform digital berbasis web yang dirancang untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Media ini memungkinkan terjadinya kolaborasi antar peserta didik dan guru, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran melalui berbagai fitur pendukung seperti kuis, animasi, video, dan aktivitas interaktif lainnya (Osipova & Bagrova, 2022: 7).

1.3.2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan kecenderungan yang bersifat konsisten pada individu untuk fokus dan tertarik terhadap suatu objek atau aktivitas pembelajaran, yang diwujudkan melalui partisipasi aktif, rasa bangga, dan kepuasan dalam mengikuti proses belajar. Faktor budaya turut memengaruhi terbentuknya minat tersebut (Yudhiyantoro, 2022: 35).

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Lumio terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-C MAN 2 Pangandaran tahun ajaran 2024/2025.
2. Mengetahui efektivitas media Lumio dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-C MAN 2 Pangandaran tahun ajaran 2024/2025.

1.5. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pembelajaran sejarah di jenjang SMA/SMK/MA, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran interaktif Lumio dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Menjadi bentuk kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya pembelajaran sejarah, serta menambah wawasan mengenai pemanfaatan media digital dalam proses belajar.

b. Bagi Guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menjadi pemicu untuk meningkatkan perhatian, partisipasi, dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

3. Kegunaan Empiris

Secara empiris, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji efektivitas media pembelajaran Lumio terhadap minat belajar siswa di berbagai konteks pendidikan lainnya.