

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kualitas kehidupan individu dan masyarakat. Pendidikan mampu mengubah mutu suatu negara di berbagai bidang. Sehingga, pemerintah Indonesia sebagai pemangku kebijakan di sektor pendidikan harus lebih peduli terhadap kualitas dan kuantitas pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan merupakan kegiatan sadar dan bertanggung jawab yang dilakukan orang dewasa pada anak untuk membentuk kedewasaan dan kemandirian secara berkelanjutan (Hidayat, 2019:24). Secara umum Pendidikan adalah interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu dalam lingkungan belajar. Proses ini mencakup penyaluran pengetahuan, sikap, dan kebiasaan. Pembelajaran yang baik tercermin dari suasana kelas dan kualitas interaksi antara guru dengan peserta didik (Rizki & Nugrahini, 2015:167). Namun demikian, pencapaian tujuan pendidikan yang ideal tersebut dalam praktiknya menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pembelajaran sejarah dianggap kurang menarik oleh peserta didik.

Pembelajaran sejarah menuntut adanya motivasi belajar yang baik dari peserta didik. Namun, sejarah sering dianggap membosankan karena dipersepsikan hanya menekankan pada aspek kronologi dari suatu peristiwa. Selain itu, peserta

didik cenderung menganggap pembelajaran sejarah kurang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan sosial (Kollo, 2020 : 558). Maka dari itu, Guru berperan sebagai instrumen yang paling fundamental dalam mencapai tujuan pembelajaran di kelas, dan untuk membangun stimulus pada peserta didik dalam pembelajaran sejarah guru perlu mengemas kegiatan belajar secara menarik dan menyenangkan. Kreativitas guru dalam merancang proses pembelajaran menjadi faktor penting agar peserta didik dapat tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan bahan ajar serta media pembelajaran yang relevan dan menarik mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Kondisi pembelajaran sejarah yang kurang menarik akan mempengaruhi tingkat motivasi belajar peserta didik.

Motivasi belajar dapat menurun akibat munculnya kejenuhan dan rasa malas yang timbul dari pembelajaran yang kurang menarik serta penggunaan media yang kurang atraktif dan inovatif. Kondisi tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran dan akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, hal tersebut timbul karena adanya dorongan untuk melakukan perubahan (Rahman, 2016:148). Motivasi belajar yang tinggi akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan motivasi yang rendah cenderung menghasilkan pencapaian belajar yang kurang optimal. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan strategi serta media yang tepat guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Guru bertanggung jawab memilih perangkat pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses belajar mengajar. Perangkat yang umum digunakan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, program tahunan, program semester, kurikulum, dan media pembelajaran. Selain itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi agar peserta didik lebih mudah memahami materi dan suasana kelas menjadi lebih hidup (Kristanto, 2016:83). Tetapi fakta di lapangan berkata lain, Beberapa guru masih menggunakan media pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga berdampak terhadap suasana kelas yang kurang efektif. Pemilihan perangkat pembelajaran yang tidak tepat dapat menimbulkan kejenuhan dan menurunkan semangat belajar peserta didik.

Guru perlu mempertimbangkan banyak hal dalam proses memilih media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan dari berbagai aspek seperti aksesibilitas, jenis penilaian, desain media, anggaran, serta fitur yang tersedia pada platform yang digunakan (Alti, 2022:4). Media pembelajaran memiliki posisi penting dalam pembelajaran, yakni menjadi perantara penyampaian informasi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran juga bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk materi pembelajaran dan mampu mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Media belajar yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar serta mempermudah peserta didik menangkap pelajaran yang disampaikan oleh guru (Pagarra H & Syawaludin, 2022:13).

Hasil observasi di kelas XI SMA Negeri 8 Garut, menunjukkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah. Peserta didik kurang memperhatikan

penjelasan guru dan minim terlibat dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran, peserta didik jarang menanggapi pertanyaan, tidak aktif mengajukan pertanyaan, serta jarang memberikan argumen terhadap pernyataan guru. Selain itu, sebagian peserta didik lebih memilih berbicara dengan teman atau bahkan tertidur saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat terjadi karena dalam pembelajaran, guru tidak menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik minat dan fokus terhadap pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Solusi efektif dalam menghadapi permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan memastikan keterlibatan mereka secara konsisten dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memusatkan perhatian peserta didik sehingga sasaran pembelajaran dapat diwujudkan.

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan solusi efektif untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keterlibatan peserta didik, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, salah satunya adalah media jumanlly. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mega (2024:1324) hasil dari penelitian tersebut menunjukkan

adanya peningkatan motivasi belajar sejarah pada peserta didik setelah diterapkannya media Genially. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penggunaan media Genially terbukti efektif dalam motivasi belajar peserta didik. Namun peneliti masih belum menemukan penelitian yang membahas terkait penggunaan media Jumanlly yang berdampak pada peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk menggunakan media Jumanlly dalam penelitian ini guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Media Jumanlly merupakan media permainan papan berbasis web seperti Ludo atau Jumanji yang dapat dimainkan oleh empat peserta atau kelompok, dan setiap kotak berisi pertanyaan dan penjelasan tentang materi tersebut. Jumanlly Media sendiri terinspirasi dari permainan papan yang terkenal, yaitu permainan papan Jumanji. Perbedaan antara media Jumanlly dan media Jumanji terletak pada bentuk dan format kedua media permainan tersebut. Media Jumanlly berbentuk seperti papan permainan digital, sedangkan Jumanji berbentuk fisik atau nyata. Dengan menggunakan media Jumanlly, guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Karnada, 2020:16).

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka judul penelitian adalah **“Pengaruh Media Jumanlly Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 8 Garut”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh media Jumanlly terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik di kelas XI SMAN 8 Garut?”.

Berikut ini merupakan pertanyaan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas:

1. Apakah terdapat pengaruh media Jumanlly terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 8 Garut?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan media Jumanlly pada mata pelajaran sejarah kelas XI SMA Negeri 8 Garut?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kondisi dalam diri individu yang mengandung hasrat untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai suatu tujuan. Motivasi ini merupakan daya penggerak internal yang mampu mendorong, mempertahankan, dan mengarahkan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.3.2 Media Jumanlly

Media jumanlly merupakan media boardgame berbasis website yang tampilannya mirip seperti ludo dan jumanji yang dapat dimainkan oleh 4 peserta atau kelompok yang di dalamnya dilengkapi dengan pertanyaan atau penjelasan materi di setiap kotaknya. Media Jumanlly sendiri terinspirasi dari boardgame game

terkenal yaitu boardgame jumanji. Perbedaan dari media Jumanlly dengan jumanji adalah bentuk dan format dari kedua media game tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh media Jumanlly terhadap motivasi belajar sejarah peserta didik.
2. Mengetahui apakah terdapat peningkatan motivasi belajar sejarah peserta didik setelah penerapan media Jumanlly.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan antara kegunaan teoritis dan praktis sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat dan menguji efektivitas penggunaan media Jumanlly dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian ini memberikan masukan bagi pengembangan penelitian sejenis di masa mendatang.
3. Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya literatur dalam bidang pendidikan sejarah, khususnya terkait penggunaan media pembelajaran inovatif seperti Jumanlly dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.6.1 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini memotivasi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih media pembelajaran sejarah yang menarik dan bervariasi guna mendorong motivasi belajar peserta didik. Selain itu, materi ini juga berperan sebagai sarana pengetahuan tentang media pembelajaran Jumanlly.

2. Bagi Peserta didik

Penggunaan media Jumanlly diharapkan mampu membuat proses pembelajaran sejarah lebih interaktif, menyenangkan, dan menarik. Media ini dapat meningkatkan sikap positif peserta didik, mendorong motivasi belajar, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis dalam memahami materi. Selain itu, media ini membantu peserta didik mempertahankan fokus dan semangat belajar.

3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat langsung menerapkan media Jumanlly pada seluruh materi pembelajaran sejarah. Selain itu, peneliti diharapkan semakin mahir dalam menggunakan berbagai media pembelajaran lainnya dalam pembelajaran sejarah ke depannya.