

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang dilaksanakan secara sadar dan dirancang dengan tujuan memberikan arahan serta bantuan dalam mengembangkan kemampuan fisik dan spiritual peserta didik. Proses ini dilakukan oleh individu yang telah dewasa guna mendukung peserta didik mencapai tingkat kedewasaan serta mampu menjalani kehidupan secara mandiri. Pada hakikatnya, pendidikan juga dapat dimaknai sebagai usaha manusia untuk mendorong terjadinya perubahan dan pertumbuhan diri menuju ke arah yang lebih baik, dalam rangka mencapai kehidupan yang lebih maju dan berkualitas (Hidayat dkk, 2019 : 23-24).

Tujuan pendidikan nasional diarahkan pada peningkatan kualitas kecerdasan bangsa melalui pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Hal ini mencakup pembentukan individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian yang tangguh dan mandiri, serta memiliki tanggung jawab sosial dan semangat kebangsaan yang tinggi (Hidayat dkk, 2019 : 25).

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang berlangsung secara sistematis. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang saling terkait dan tak terpisahkan dalam pendidikan, dimana keduanya berperan penting dalam proses pembelajaran. Proses

pembelajaran merupakan elemen utama dalam kegiatan pendidikan. Pembelajaran sendiri adalah rangkaian aktivitas yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam suasana yang bersifat edukatif, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang efektif merupakan proses belajar yang memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi secara menyenangkan, serta memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Efektivitas pembelajaran tercermin dari kualitas proses belajar yang terjadi, di mana siswa terlibat secara aktif dan berpartisipasi penuh dalam kegiatan pembelajaran (Ifan, 2019 : 24).

Keaktifan belajar siswa merujuk pada partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran guna mencapai keberhasilan dalam memahami materi. Keaktifan ini memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena siswa tidak hanya dituntut untuk berpikir secara kognitif, tetapi juga berperan aktif dalam setiap aktivitas belajar. Ketika siswa terlibat secara aktif, maka pengetahuan yang diperoleh cenderung lebih mudah dipahami dan bertahan lebih lama dalam ingatan (Ummah, 2019:1).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI SMAN 1 Talaga, ditemukan permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator keaktifan belajar yang belum terpenuhi. Pertama, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebagian peserta didik terlihat terlambat masuk dan juga tidak menyelesaikan tugas.

Kedua, berani mengajukan pertanyaan selama pembelajaran, sebagian peserta didik cenderung diam pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya.

Ketiga, berani menjawab pertanyaan yang diberikan, sebagian peserta didik cenderung menunduk dan diam saja tidak mengangkat tangan atau diem saja saat pertanyaan diajukan. Keempat, berani mempresentasikan hasil pemahamannya di depan kelas, sebagian peserta didik ketika diminta untuk berbicara, peserta didik berbicara dengan suara yang sangat pelan, hampir tidak terdengar atau suara mereka bergetar karena rasa gugup.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya penguasaan materi oleh siswa, rasa enggan atau takut untuk mengajukan pertanyaan kepada guru, serta belum adanya keberanian untuk bekerja sama dalam kegiatan kelompok. Salah satu upaya telah dilakukan oleh guru untuk mengatasi permasalahan ini, yaitu melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi guna mendorong siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuannya adalah agar pembelajaran tidak hanya terfokus pada peran guru semata (Fitrianingrum & Tamam, 2023: 356). Penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memperkuat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik, serta meningkatkan interaksi di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dapat diatasi, salah satunya adalah dengan menggunakan media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Istiherah (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pencarian harta karun dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Permainan Pencarian Kotak Harta Karun adalah permainan berbasis

eksplorasi yang dirancang untuk menggabungkan edukasi sejarah dengan permainan yang menyenangkan. Permainan ini melibatkan aktivitas mencari “harta” atau objek tertentu yang telah disembunyikan di suatu lokasi atau tempat. Tujuan permainan ini adalah untuk menemukan “harta karun”.

Perbedaan permainan dalam penelitian ini terletak pada bentuknya yang berbasis offline dan dirancang selaras dengan konteks pembelajaran yang nyata, dengan tujuan untuk mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media digital berbasis daring (online), Games ini memungkinkan pelibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga interaksi dan aktivitas siswa dapat lebih optimal. Selain itu tujuan dari permainan ini yaitu mengembangkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, melatih dan meningkatkan kemampuan fisik dan mental peserta didik, mempelajari sikap hati-hati dalam bertindak dan berlatih patuh terhadap aturan. Manfaat dari permainan ini yaitu menumbuhkan sikap kerja sama, menimbulkan antusias untuk memecahkan petunjuk, dan menumbuhkan semangat siswa dalam mencari informasi dengan menggunakan petunjuk.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan penelitian berjudul “Pengaruh Media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMAN 1 Talaga” penting dilakukan untuk dapat memecahkan permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik yang sedang dihadapi oleh guru sejarah. Penelitian ini diharapkan

dapat membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat perpengaruh penerapan media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 1 Talaga? Rumusan masalah tersebut kemudian diuraikan menjadi pertanyaan penelitian berikut ini :

1. Apakah terdapat pengaruh media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI-8 di SMAN 1 Talaga?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun pada mata pelajaran sejarah kelas XI-8 di SMAN 1 Talaga?

1.3 Definisi Oprasional

1.3.1 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar agar penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien. Media ini dapat berupa objek tidak hidup seperti buku, presentasi slide, video, audio, hingga media interaktif seperti simulasi, permainan edukatif, dan teknologi realitas virtual (Wijaya, 2023:24).

1.3.2 Permainan Pencarian Kotak Harta Karun

Permainan Pencarian Kotak Harta Karun adalah permainan berbasis eksplorasi yang dirancang untuk menggabungkan edukasi sejarah dengan permainan yang menyenangkan. *Games* ini melibatkan aktivitas mencari “harta” atau objek tertentu yang telah disembunyikan di suatu lokasi atau tempat. Tujuan permainan ini adalah untuk menemukan “harta karun” tersebut dengan memanfaatkan kemampuan berfikir logis, kerja sama, serta kejelian peserta didik.

1.3.3 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa adalah keterlibatan aktif peserta didik dalam proses membangun pengetahuan secara mandiri, mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif, dengan tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Ummah, 2019:11). Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang sangat memiliki pengaruh besar pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui pengaruh media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas XI-8 di SMAN 1 Talaga

2. Untuk mengetahui peningkatan dan efektifitas terhadap keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun pada mata pelajaran sejarah kelas XI-8 di SMAN 1 Talaga

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis, Sebagai penguat teori tentang adakah pengaruh media Permainan Pencarian Kotak Harta Karun terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas XI-8 di SMAN 1 Talaga.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi siswa, dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong partisipasi aktif, dan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
 - b. bagi guru, memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang mampu menumbuhkan keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - c. bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran lebih menarik yang dapat berdampak pada peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan.
 - d. bagi mahasiswa, diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan dengan melakukan praktik penelitian langsung untuk memahami lebih dalam mengenai pengaruh media Permainan Pencarian Kotak Harta

Karun terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI-8 di SMAN 1 Talaga.

- e. bagi peneliti, Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) pendidikan sejarah fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi, menambah pengetahuan serta pengalaman penulis agar bisa mengembangkan ilmu yang pernah di pelajari