

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berarti mendidik dan memberikan pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan spiritual. Sementara itu, Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan, dan kemampuan fisik anak, serta untuk menjalani kehidupan yang selaras dengan lingkungan dan masyarakat. Dalam definisi ini, pendidikan didefinisikan sebagai proses membimbing perkembangan fisik dan kognitif anak dalam hubungannya dengan lingkungan alam dan sosial, sejak lahir hingga dewasa (Nurkholis., 2013 : 2-3).

Pembelajaran adalah proses di mana guru membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, dan keyakinan. Dengan kata lain, pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara efektif. Pembelajaran adalah proses seumur hidup yang dapat terjadi dalam berbagai lingkungan dan situasi (Sartika., 2022 : 6-7).

Adapun Pembelajaran Sejarah adalah proses mempelajari peristiwa masa lalu dalam kaitannya dengan masa kini dan masa depan. Pembelajaran sejarah mencakup beragam topik, termasuk politik, hukum, militer, isu sosial, agama, seni, dan budaya (Anggelia., 2022 : 12).

Pada kegiatan belajar mengajar keaktifan merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran. Wibowo (2016 : 3), menyatakan bahwa kegiatan tersebut meliputi partisipasi dalam diskusi kelompok yang dipimpin

guru, pembelajaran mandiri, serta penerapan pembelajaran untuk menyelesaikan tugas dan mengatasi masalah. Peserta didik belajar melalui interaksi dengan guru dan materi pembelajaran yang berkaitan dengan lingkungan belajar. Guru membantu peserta didik menyerap informasi, memperoleh keterampilan, membentuk sikap, dan memperkuat keyakinan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, proses pembelajaran dirancang untuk membantu peserta didik belajar seefektif mungkin. Definisi lain tentang pembelajaran peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan penuh di mana peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan belajar adalah pengajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik secara aktif mencari ide dari materi pembelajaran, memecahkan masalah, dan menerapkan instruksi guru dalam praktik. Dalam setiap proses pembelajaran, sikap aktif sangat penting untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Saat pembelajaran peserta didik dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti mendengarkan guru saat berceramah atau berdiskusi dengan guru dan teman sekelas. Oleh karena itu, pembelajaran aktif adalah ketika peserta didik secara aktif belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar sekolah, yang mengarah pada peningkatan prestasi akademik (Septiawati., 2022 : 2).

Observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sariwangi, mengindikasikan bahwa rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Hal ini tercermin dari tidak terpenuhinya beberapa

indikator, antara lain kurangnya perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru serta rendahnya interaksi dalam kerja sama menyelesaikan masalah.

Pada saat pembelajaran, peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, yang terlihat dari minimnya aktivitas seperti bertanya atau mencatat poin-poin penting. Selain itu, interaksi dalam kerja sama juga rendah, karena peserta didik cenderung pasif, tidak berkontribusi dalam diskusi kelompok, dan lebih sering hanya mengikuti arahan tanpa memberikan pendapat pribadi. Kondisi ini diperparah oleh rasa kurang percaya diri serta keterbatasan pemahaman materi, sehingga mereka enggan meminta bantuan kepada teman maupun guru ketika menghadapi kesulitan.

Penggunaan media pembelajaran Gimkit dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Gimkit merupakan platform digital yang dikemas dalam bentuk permainan interaktif sehingga mampu memfasilitasi penilaian pembelajaran. Media ini dapat diakses dengan mudah melalui ponsel pintar, tablet, maupun PC, serta memungkinkan peserta didik menyelesaikan proyek secara daring. (Rohimat, dkk., 2023 : 3).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media Gimkit pada mata pelajaran sejarah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ditandai dengan peningkatan dari nilai pretest ke posttest di setiap serinya. Gimkit dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan kognitif serta metakognitif dari memahami, mengaplikasikan hingga menganalisis. Penggunaan media gamifikasi gimkit dapat menjembatani kesulitan peserta didik dalam memahami materi

pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan membuat mereka lebih fokus karena aktif terlibat dalam pembelajaran melalui elemen game yang terkandung di dalamnya sehingga hasil belajar meningkat (Agustina, dkk., 2024 : 8).

Pemanfaatan Gimkit dalam pembelajaran sejarah masih relatif baru karena belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Di SMA Negeri 1 Sariwangi, Gimkit bahkan belum pernah diterapkan sehingga penggunaannya memiliki nilai kebaruan. Sebagai media pembelajaran, Gimkit tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga berperan dalam memperkuat pemahaman materi secara aktif. Desain tampilan yang menarik membuat peserta didik lebih antusias, percaya diri, dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Dengan demikian, Gimkit dapat dianggap sebagai alternatif inovatif yang mendukung pembelajaran sejarah yang lebih aktif sekaligus relevan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan menunjukkan rendahnya keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, penelitian berjudul 'Pengaruh Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI-8 SMA Negeri 1 Sariwangi' dianggap penting untuk dilaksanakan guna mengatasi permasalahan tersebut. Melalui penelitian ini diharapkan peserta didik terdorong untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran sejarah di sekolah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat Pengaruh Media Gimkit Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI-8 SMA Negeri 1 Sariwangi?”

## **1.3 Definisi Operasional**

### **1.3.1 Media Gimkit**

Media Gimkit adalah permainan yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses pembelajaran. Game ini memadukan elemen bermain dan belajar, memberikan peserta didik pengalaman yang menarik dan menyenangkan (Brilliant, dkk., 2024 : 3). Menurut Rohimat, dkk., (2023 : 6) dalam gimkit terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan untuk permainan game yang interaktif di antaranya Asesmen Pilihan Ganda, Asesmen Essay, Trust No One (seperti detektif), Human Vs Zombies Floor Is Lava, Snowball, Fishtopia Capture, The Flag (seperti permainan benteng) Farmchain, dan Tag Domination.

### **1.3.2 Keaktifan belajar**

Hamalick mengemukakan bahwa pembelajaran aktif mengacu pada situasi atau keadaan tertentu. Keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran ditunjukkan dengan berbagai cara, seperti kemampuan mereka menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan kepada guru atau peserta didik lain ketika menghadapi kesulitan, mengikuti instruksi guru, berpartisipasi dalam diskusi kelas, dan mempresentasikan hasil pembelajaran mereka di depan kelas (Hasanah & Himami., 2021 : 10-11).

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “Mengetahui pengaruh media gimkit terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI-8 SMA Negeri 1 Sariwangi”.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti Gimkit dalam upaya meningkatkan Keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kerja sama tim dan pemecahan masalah, menumbuhkan kecintaan belajar, dan menumbuhkan minat terhadap sejarah.
2. Bagi Pendidik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan strategi pengajaran agar pembelajaran sejarah lebih menarik dan dinamis, serta meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik.
3. Bagi Pihak Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memandu pengembangan program pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.
4. Bagi Mahasiswa, penelitian ini menyediakan cara untuk mengembangkan pemahaman melalui penerapan praktik penelitian langsung membantu

menjelaskan bagaimana pengaruh media Gimkit terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Sariwangi.

5. Bagi Peneliti, sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) Program Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi. Memberikan pengalaman yang bermanfaat untuk mengembangkan dan memperkuat pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan.