

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk menumbuhkan minat dan bakat yang mengharuskan setiap manusia untuk bisa beradaptasi dengan zaman, terutama bagi setiap generasi penerus bangsa, dan harus diterapkan sejak sehingga bisa diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat supaya memiliki kecerdasan dalam beragama, kepribadian, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, dan mempunyai keterampilan yang berguna dalam masyarakat dan Negara (Rini & Tari, 2013: 1).

Pembelajaran merupakan hal penting dalam menempuh proses pendidikan karena isi dari pembelajaran mencakup beberapa komponen komponen yang bersifat mengikat dan terstruktur demi mencapai tujuan yang diharapkan, dalam dunia pendidikan pendidikan diartikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang mana pendidik harus mempunyai kemampuan yang mumpuni sebagai fasilitator untuk melatih dan mengarahkan peserta didik. Menurut Farista & Ali, (2018: 1) pembelajaran adalah aktivitas secara sistematis atau teratur juga terdapat banyak komponennya, dari setiap komponen tidak bersifat berurutan dan tidak terpisah, dan saling bergantung satu sama lain. Dapat di artikan merupakan proses belajar yang memiliki aspek penting bertujuan agar siswa lebih aktif memahami mengingat, materi yang disampaikan. Oleh karena itu pembelajaran menjadi hal yang penting untuk mencapai tujuan dan hasil yang

diharapkan. terutama pada mata pelajaran yang berada di sekolah formal maupun non formal.

Pembelajaran sejarah merupakan perantara sebagai penyampai pesan pesan mengenai peristiwa yang sudah terjadi pada zaman dulu dan disampaikan zaman ke zaman dengan dibarengi referensi yang sudah diuji supaya menghindari kesalahpahaman, dan sudah menjadi tugas pendidik memfasilitasi peserta didik sehingga pesan pesan sejarah yang disampaikan dapat dimengerti dan dipahami. Namun seringkali menjadi hal yang paling kurang diminati oleh peserta didik, hal ini dikarenakan beberapa faktor dari segi praktisi, kurangnya fasilitas, strategi, maupun media yang digunakan. Adapun Menurut Sardiman, (2017:14) Pembelajaran sejarah yaitu tahapan atau proses yang berguna untuk mengembangkan potensi, kemampuan, kepribadian melalui pesan pesan sejarah supaya menjadi bangsa yang bermartabat.

Menurut Matitaputty, (2016:185) Pembelajaran sejarah merupakan cara yang tepat untuk menyampaikan nilai-nilai tradisi bangsa, agar setiap orang dapat memahami perjuangan dan pergerakan bangsa baik dari segi fisik, politik, ekonomi maupun dalam skala global. Adapun Menurut Matitaputty, (2016:187) Fungsi dari pembelajaran sejarah berguna sebagai sarana mengembangkan pemahaman identitas bangsa, menumbuhkan wawasan, dan hubungan antar bangsa, dan perkembangan masyarakat secara luas

Pendidik memiliki peran yang sangat signifikan dalam keberlangsung proses pembelajaran, terutama pembelajaran sejarah, dikarenakan pendidik harus bisa berinovasi dan kreatif dimulai strategi yang digunakan maupun media

pembelajaran apa yang digunakan untuk menyampaikan materi materi pembelajaran supaya dapat dicerna dengan mudah oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2024 MAN 3 Kota Tasikmalaya, peneliti mendapatkan informasi yang diperoleh dari guru sejarah di MAN 3 Kota Tasikmalaya. fenomena yang terjadi ketika pembelajaran, peserta didik terlihat lesu dan tidak bersemangat ketika guru sedang menyampaikan materi, hanya ada beberapa murid saja yang memperhatikan, tidak ada yang salah dengan cara penyampaian guru, karena peneliti melihat bahwa cara menyampaikan materi guru dengan cara yang mudah dipahami, dan dibantu dengan media papan tulis mencatat point point penting mengenai materinya. Kemudian siswa kurang aktif dalam bertanya ketika diberi kesempatan oleh guru, kurang adanya kerja sama dalam kelompok tersebut karena hanya mengandalkan satu atau dua orang dan yang lainnya hanya mengikuti, peneliti juga melihat guru membagikan media gambar saat kerja kelompok berlangsung.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan diatas bahwa terdapat permasalahan terhadap keaktifan belajar kelas X.2 MAN 3 Kota Tasikmalaya pada mata pelajaran sejarah Indonesia, permasalahan tersebut juga diungkapkan oleh guru sejarah yang bersangkutan yaitu ibu Rida Alwiyah S.Pd, beliau mengatakan bahwa permasalahan keaktifan sering kali terjadi pada kelas X.2, peneliti melihat bahwa kurangnya variasi media pembelajaran untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah, strategi dan media pembelajaran pun juga menjadi faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik. dari

permasalahan tersebut peneliti mencoba untuk memberikan solusi dengan media pembelajaran yang akan memunculkan keaktifan belajar peserta didik supaya ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran

Latar belakang diatas didasarkan pada penelitian relevan terdahulu yang ditulis oleh Nadya Cintya Paramita,dkk pada tanggal 26 november 2018 yang berjudul, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA Kelas XI pada Materi Jaringan Tumbuhan*, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas(PTK) dengan model kemmis dan taggart, yang menjadi subjek siswa kelas XI MIPA 6 SMA 1 Muhamadiyah Karanganyar. dengan jumlah 66 siswa. Berdasarkan penelitian ini keaktifan belajar menjadi meningkat dengan skor kualifikasi tinggi lebih dari sama dengan $\geq 60\%$, dan terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik,

Upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar sangat bervariasi, serta banyak faktor yang membedakan, Adapun kebaharuan pada penelitian ini menawarkan inovasi penggunaan media puzzle dalam sistem bermainnya yaitu dengan basis petualangan pada materi sejarah indonesia, dikarenakan belum ada yang penelitian serupa yang memadukan antara puzzle dan petualangan, sehingga ini bisa menjadi terobosan baru dalam penggunaan media puzzle untuk terus bisa dikembangkan dengan konsep atau sistem yang berbeda, dipilih karena dapat merangsang peserta didik menjadi aktif dan dominan terlibat dalam pembelajaran serta interaktif, sehingga bisa melatih kemampuan kognitif dan motorik peserta didik. Dengan demikian peneliti tertarik pada penelitian ini dengan mengangkat judul:

Pengaruh Media Pembelajaran Fun Puzzle Quest Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas X.2 MAN 3 Kota Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah indonesia di kelas X. 2 MAN 3 Kota Tasikmalaya?

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis membatasi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas X. 2 pada mata pelajaran sejarah indonesia MAN 3 Kota Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat peningkatan media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas X. 2 pada mata pelajaran sejarah indonesia MAN 3 Kota Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Fun Puzzle Quest

Fun Puzzle Quest merupakan salah satu jenis permainan yang terdiri dari potongan gambar yang jumlahnya bisa ditentukan dari seberapa rumit gambar yang akan disusun, sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh, puzzle digunakan sebagai media pembelajaran guna untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam memahami, memecahkan masalah, kerja sama serta ikut terlibat aktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator dalam meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran, segala bentuk keterlibatan peserta didik baik secara fisik maupun non fisik seperti mengajukan pendapat, menjawab pertanyaan guru dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sehingga proses pembelajaran bersifat interaktif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang dirumuskan dalam pertanyaan penelitian maka terdapat pengaruh media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas X.2 pada mata pelajaran sejarah indonesia MAN 3 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas X. 2 pada mata pelajaran sejarah indonesia MAN 3 Kota Tasikmalaya.
2. Untuk mengetahui peningkatan media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap keaktifan belajar peserta didik di kelas X. 2 pada mata pelajaran sejarah indonesia MAN 3 Kota Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis dapat memberikan pengembangan konsep pembelajaran sejarah dan memberikan wawasan baru bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneliti tentang pengaruh media pembelajaran *Fun Puzzle Quest* terhadap

keaktifan belajar peserta didik di kelas X. 2 pada mata pelajaran sejarah indonesia MAN 3 Kota Tasikmalaya tahun ajaran 2024/2025.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Sebagai sumbangan terhadap dunia pendidikan, terutama pada proses pembelajaran sejarah, untuk menambah pemahaman, wawasan dan pengetahuan pada peneliti mengenai media pembelajaran *Fun Puzzle Quest*.

2. Bagi Pendidik

Adanya penelitian ini diharapkan mampu memahami lebih dalam mengenai pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap keaktifan belajar. Serta sebagai alternatif media pembelajaran sejarah, sehingga proses pembelajaran dapat lebih beragam.

3. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Pesert Didik

Peneliti berharap bahwa penelitian ini bisa meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga bisa tercipta suasana pembelajaran yang aktif.