

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Definisi Pendidikan dalam arti sempit merupakan segala efektivitas yang dilakukan oleh sebuah lembaga untuk memberikan pengajaran kepada peserta didik supaya mereka dapat mengembangkan kompetensi yang baik serta memiliki kesadaran tinggi terhadap ikatan sosial dan permasalahan yang ada dalam masyarakat (Pristiwanti dkk., 2022:7913). Pendidikan dilaksanakan dengan sengaja dan perencanaan yang matang guna membentuk suasana serta proses pembelajaran yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan serta potensi yang dimilikinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sari & Armanto, 2022:2006). Berdasarkan uraian diatas, bahwa pendidikan merupakan upaya mengembangkan kemampuan dan potensi diri peserta didik yang baik serta memiliki kesadaran tinggi terkait permasalahan sosial dengan perencanaan yang sistematis untuk mencapai lingkungan dan proses belajar peserta didik yang mendukung.

Pendidikan bertujuan untuk menyiapkan individu yang tidak hanya terampil, tetapi memiliki pemahaman yang mendalam terhadap kondisi sosial yang berkembang di sekitarnya. Salah satu pendidikan yang dapat memberikan pemahaman mengenai permasalahan sosial yaitu Pendidikan sejarah, karena memuat pelajaran tentang peristiwa di masa lalu yang dapat dijadikan pembelajaran dan refleksi untuk menghadapi tantangan di masa sekarang dan masa depan.

Pendidikan sejarah memberikan pemahaman mendalam tentang masa lalu dan membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, kritis,

analitis, dan kreatif sehingga mampu menghadapi tantangan kehidupan di zaman sekarang. Tujuan pendidikan sejarah untuk masa depan menurut Hamid Hasan dalam Purni (2023:193) adalah membangun nasionalisme, toleransi, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis untuk mengatasi masalah sosial, politik, ekonomi, dan budaya serta mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berbagi informasi, memahami perubahan masyarakat dan menanamkan nilai-nilai positif dengan mengikuti sifat teladan dari para tokoh sejarah.

Pembelajaran merupakan interaksi guru, sumber belajar dan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif (Djamaluddin & Wardani, 2019:13). Untuk meningkatkan daya tarik Peserta didik dapat dilakukan dengan penerapan metode dan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta kemampuan guru dalam mengelola prosesnya menurut Suryani dalam Fajri dkk (2023:120). Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar untuk mencapai tujuan yang efektif. Penerapan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan serta kemampuan guru dalam mengelola prosesnya dapat meningkatkan daya tarik dan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Salah satu aspek dinamis yang sangat krusial dalam pembelajaran adalah motivasi belajar.

Motivasi merupakan penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang dan mendorong seseorang untuk bertindak, baik secara sadar maupun tidak sadar dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Hal ini sejalan dengan Woodworth dalam Agustia (2024:12), menjelaskan bahwa motivasi sebagai sekumpulan faktor yang mendorong individu untuk melaksanakan kegiatan tertentu guna mencapai suatu

tujuan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang mendorong individu untuk berusaha mencapai tujuan tertentu, baik dalam kehidupan pribadi, akademis maupun profesional.

Pembelajaran sejarah di kelas XI IPAS SMAN 1 Bantarkalong berdasarkan hasil wawancara bersama guru sejarah di sekolah tersebut menjelaskan bahwa peserta didik kurang memperhatikan materi pelajaran yang diajarkan bahkan beberapa peserta didik mudah terdistraksi oleh hal lain saat belajar seperti mengobrol dengan teman sebangku atau bermain game. Peserta didik sering mengeluh atau menawar ketika diberikan tugas oleh guru. Beberapa dari mereka bahkan jarang mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang telah diberikan. Peserta didik enggan bertanya kepada guru ketika tidak memahami materi atau menemukan soal yang sulit. Peserta didik juga tidak antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka dapat dilihat adanya penurunan motivasi belajar peserta didik berdasarkan indikator motivasi belajar menurut Uno (2016:10), motivasi belajar dapat dilihat melalui beberapa indikator yang mencerminkan sikap dan perilaku positif dalam proses pembelajaran. Pertama, adanya keinginan untuk berhasil yang meggerakkan individu untuk mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Kedua, adanya dorongan dan kebutuhan belajar. Ketiga, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, di mana individu tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan. Keempat, pantang menyerah saat menghadapi kesulitan, yang menunjukkan sikap gigih dalam mengatasi hambatan. Terakhir, adanya ketertarikan dalam belajar.

Peneliti menggunakan media pembelajaran *History Detective Game* sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah penurunan motivasi belajar siswa di kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong. Penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran *History Detective Games* terhadap motivasi belajar salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sunarti (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan detektif membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik dengan hasil rata-rata 4,6/5. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran detektif memberikan hasil yang positif.

Penelitian Yusfa Meiriandra Audy memiliki kesamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Yusfia yaitu menggunakan media pembelajaran permainan detektif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan permainan detektif dalam pembelajaran berbicara bahasa Perancis. Sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan media pembelajaran *History Detective Game* dalam pembelajaran sejarah untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, inti permasalahan dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong?”

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong?
2. Apakah terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong pada pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *History Detective Game*?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan mengenai variable yang dimaksud atau aspek yang diukur oleh variable tersebut. Definisi operasional berguna untuk memberi arahan dalam mengukur atau mengamati variabel terkait serta pengembangan instrumen yang digunakan (Notoatmodjo, 2010:85). Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *History Detective Game* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong” maka definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. History Detective Game

History Detective Game adalah permainan edukatif yang berbentuk fisik berupa kartu dan peta di dalamnya. Permainan ini bertujuan untuk membuat siswa

lebih terlibat dan antusias dalam mempelajari sejarah dengan cara yang interaktif. Siswa akan menyelidiki peristiwa dan tokoh penting, serta mencari misteri berdasarkan informasi yang mereka pelajari. Setelah menyelesaikan permainan tersebut, masing-masing kelompok akan mempersentasikan hasil temuannya. Melalui persentasi ini, peserta didik bersama guru akan melakukan analisis terhadap temuan setiap kelompok, sehingga terjadi proses diskusi aktif yang memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran.

1.3.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan yang timbul dari dalam maupun faktor eksternal yang mempengaruhi keinginan seseorang untuk belajar. Hal ini juga mencakup segala upaya yang disadari untuk mendorong dan menjaga perilaku individu supaya tetap termotivasi untuk bertindak dan melakukan usaha guna mencapai tujuan atau hasil tertentu (Karo, 2024:14). Motivasi belajar merujuk pada proses yang memicu partisipasi peserta dalam belajar dan berusaha mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan. Motivasi yang kuat akan meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, pengalaman belajar yang positif juga dapat memperkuat motivasi seseorang.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penulisan proposal penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *History Detective Game* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong
2. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong pada pembelajaran sejarah menggunakan media pembelajaran *History Detective Game*

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap dunia Pendidikan khususnya dalam penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dalam pembelajaran sejarah, baik untuk meningkatkan motivasi peserta didik serta memberikan informasi pengaruh penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dalam pembelajaran sejarah.

1.5.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru

Diharapkan melalui penelitian ini dapat memberi wawasan bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dalam mata pelajaran sejarah sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru untuk mengembangkan dan menyesuaikan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif.

2. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini memuat informasi valid mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dalam pembelajaran sejarah terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan kurikulum yang relevan, menyesuaikan kegiatan pembelajaran dan membantu guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang lebih efektif.

1.5.3. Kegunaan Empiris

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *History Detective Game* dalam pembelajaran sejarah terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI IPAS 3 SMAN 1 Bantarkalong. Penelitian ini memberikan bukti nyata mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik sehingga penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi penelitian sebelumnya dan menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang akan mengkaji pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pembelajaran sejarah atau mata pelajaran lainnya.