

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mencakup seluruh pengetahuan yang dipelajari manusia sepanjang hidupnya dengan dampak positif terhadap perkembangan individu maupun kelompok. Pendidikan merujuk pada serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja (Pristiwanti, dkk., 2022: 7912). Pendidikan merupakan rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dengan sadar, sengaja, serta penuh tanggung jawab dengan tujuan agar peserta didik mencapai kedewasaan yang ditargetkan dan berkesinambungan (Ahmadi dan Uhbiyati dalam Hidayat dan Abdillah, 2019: 24). Pendidikan penting sebagai suatu proses yang berkelanjutan yang dapat berpengaruh langsung pada perkembangan peserta didik, yang menjadi dasar pentingnya pembelajaran aktif.

Pembelajaran merupakan komunikasi peserta didik dan guru dengan memanfaatkan sumber belajar di lingkungan belajar. Pembelajaran adalah tahapan guna mengarahkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam kehidupannya. Ariani, dkk. (2022: 6) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses yang menggabungkan berbagai komponen seperti peserta didik, guru, sumber belajar, dan lingkungan belajar. Pembelajaran yang ideal harus melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik, sehingga menciptakan suasana yang lebih aktif. Kondisi ideal dalam pembelajaran sejarah

terjadi ketika peserta didik aktif dalam berdiskusi, berkolaborasi, bertanya, menyampaikan pendapat, serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Muhtarom, dkk. (2020: 30) mengemukakan bahwa pembelajaran sejarah dapat membentuk sikap sosial pada diri peserta didik, seperti saling menghargai dan menghormati perbedaan, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya peristiwa bersejarah. Pembelajaran yang aktif diharapkan membuat peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, namun kondisi pembelajaran di kelas X.1 MA Al-Fadllyyah menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih kurang aktif dan menunjukan ketidaksesuaian dengan kondisi ideal pembelajaran sejarah.

Pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah pada umumnya masih bersifat statis dan kurang bervariasi. Hal ini terlihat dari penggunaan media pembelajaran yang terbatas sehingga menyebabkan peserta didik menjadi kurang terlibat dan cenderung pasif. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di MA Al-Fadllyyah pada tanggal 9 September 2024, diketahui bahwa selama proses pembelajaran, peserta didik cenderung mengantuk, berbicara dengan teman, merasa bosan, bahkan ada yang tertidur. Hal ini menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif dari peserta didik dalam pembelajaran. Sementara itu, hasil pengamatan yang dilaksanakan oleh peneliti menunjukkan bahwa peserta didik juga kurang aktif dalam bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Mereka jarang menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru terkait materi yang sedang dipelajari, yang mengindikasikan kurangnya keaktifan dan perhatian terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Permasalahan ini disebabkan oleh dua faktor utama yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dan waktu pelajaran yang berdekatan dengan akhir hari sekolah. Pada waktu tersebut peserta didik cenderung merasa lelah, jenuh, atau bahkan mengantuk. Permasalahan ini menciptakan kesenjangan antara kondisi ideal yang diinginkan dalam pembelajaran sejarah dan kenyataan di lapangan yaitu kelas X.1. kondisi ini sejalan dengan pendapat Rahmadani, dkk. (2023: 46) yang menyatakan bahwa faktor internal seperti kondisi fisiologis (keadaan fisik peserta didik) dan faktor psikologis (seperti perhatian dan tanggapan) sangat berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik. Selain itu, faktor eksternal juga turut berperan, baik non sosial seperti sarana dan prasarana maupun strategi pembelajaran yang digunakan harusnya mampu menstimulus keaktifan belajar peserta didik. Faktor sosial seperti guru dan teman sebaya pun harus menjadi faktor yang mendukung dalam proses pembelajaran

Keaktifan belajar peserta didik di kelas X.1 tidak sesuai dengan indikator keaktifan belajar menurut Wibowo (2016: 135) mencakup perhatian, interaksi sosial, mengemukakan pendapat, pemecahan masalah, dan disiplin. Peserta didik sering kali kurang fokus, tidak responsif ketika guru bertanya, dan tidak terlibat dalam kerja kelompok. Selain itu, faktor psikologis seperti tingkat kecerdasan, motivasi belajar, dan kondisi fisik peserta didik juga mempengaruhi keaktifan mereka dalam belajar. Faktor eksternal, seperti kurangnya sarana, prasarana, dan sumber belajar yang memadai turut berperan dalam masalah ini. Permasalahan internal dan eksternal ini semakin memperburuk kondisi keaktifan belajar peserta

didik, yang menunjukkan bahwa upaya perbaikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

Pentingnya variasi dalam media pembelajaran menjadi semakin jelas. Kurangnya variasi media menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik, yang membuat peserta didik cenderung pasif. Guru lebih sering mengandalkan media pembelajaran yang terbatas seperti papan tulis, sehingga peserta didik lebih banyak mencatat dan mendengarkan saja. Dengan demikian, media pembelajaran ideal yang lebih menarik dan variatif sangat diperlukan untuk mengatasi permasalahan ini, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan membuat peserta didik lebih terlibat. Media pembelajaran yang ideal merupakan media yang efektif, efisien, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penelitian ini menawarkan solusi dengan menggunakan media pembelajaran *Ancient Domino* untuk mengatasi permasalahan ini. Media ini merupakan permainan kartu yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana yang lebih aktif dan menyenangkan. Melina dalam Wiratni, dkk. (2021: 123) menjelaskan bahwa media kartu domino menarik bagi peserta didik karena mereka dapat belajar sambil bermain. Media ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memperbaiki hasil belajar, mengurangi kebosanan, serta melatih kolaborasi dan interaksi antara peserta didik. Penggunaan media pembelajaran *Ancient Domino* menawarkan solusi yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, yang telah terbukti efektif dalam penelitian sebelumnya.

Beberapa penelitian mendukung penggunaan media kartu domino dalam pembelajaran. Penelitian oleh Dwi Arum Aprilianti, Muzani, dan Asma Irma Setianingsih di SMAN 3 Tangerang dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Domino Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa” tahun 2023 menunjukkan bahwa media kartu domino dapat meningkatkan antusiasme, responsivitas, dan kerja sama peserta didik, serta hasil belajar yang lebih baik. Penelitian lain oleh Nursanti Idapitasari di SMAN 1 Bodeh dengan judul “Penggunaan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Logaritma” tahun 2021 juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dalam materi logaritma. Penelitian ini memperkuat argumen bahwa media kartu domino tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan keaktifan peserta didik yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi di kelas X.1 MA Al-Fadliah.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penerapan media pembelajaran *Ancient Domino*. Sistem bermain yang diterapkan dalam media ini memiliki perbedaan signifikan dengan media pembelajaran lain yang serupa. Pada satu putaran permainan, peserta didik bermain secara individu untuk memicu pemikiran mandiri. Putaran berikutnya, permainan beralih ke format kelompok di mana peserta didik bekerja sama untuk memecahkan tantangan dan berdiskusi. Perubahan dinamika ini memungkinkan transisi antara pembelajaran mandiri dan kolaboratif, memberikan variasi dalam proses belajar yang dapat meningkatkan keaktifan dan interaksi antar peserta didik. Dengan cara ini, *Ancient Domino* memungkinkan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan

berkesinambungan dibandingkan media pembelajaran lainnya yang cenderung menggunakan satu format saja. Inilah yang menjadikan sistem gameplay pada media ini sebagai elemen baru dan membedakan penelitian ini dari studi-studi sebelumnya dengan media serupa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Ancient Domino* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X.1 MA Al-Fadllyyah Tahun Ajaran 2024-2025”. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang dihadapi dengan menguji apakah media pembelajaran *Ancient Domino* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Paramita, dkk. (2021: 30) menyebutkan bahwa rumusan masalah merupakan isu spesifik yang jelas, ringkas, dan tepat yang ingin kita cari jawabannya. Bisa disimpulkan bahwa rumusan masalah adalah pernyataan spesifik terkait ruang lingkup yang akan kita bahas. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025?

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025 ?

2. Apakah terdapat peningkatan media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyah tahun ajaran 2024-2025?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 *Ancient Domino*

Domino merupakan sebuah permainan kartu generic dengan bulatan berwarna merah sebagai ciri khasnya. Domino harus disusun berdasarkan angka yang tertera pada kartu yang telah dimainkan oleh pemain pada giliran sebelumnya, sehingga kartu domino bisa tersusun dengan sistematis. Kartu domino yang dimainkan dalam pembelajaran sejarah memiliki perbedaan dengan kartu domino biasa, pada pembelajaran kartu domino disusun berdasarkan clue yang tertera pada kartu yang dimainkan sebelumnya (Nurhamidin dan Suprijono, 2018: 2). *Ancient Domino* merupakan nama yang diberikan untuk media ini, kata *ancient* dipilih untuk menggambarkan materi pelajaran sejarah khususnya yang berkaitan dengan masa lampau.

Ancient Domino merupakan sebuah permainan kartu generic dengan dua bidang yang berisi clue dan jawaban. Aturan pada permainan ini yaitu dengan menyusun kartunya berdasarkan berdasarkan clue yang ada pada kartu tersebut yang mana saling berkaitan satu kartu dengan yang lainnya. Permainan *Ancient Domino* ini berorientasi pada kecepatan dan ketepatan setiap kelompok untuk menyusunnya.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu kegiatan yang secara fisik dan psikis yang disertai berfikir dan berbuat, keduanya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Maharani dan Kristin (2017: 4) menjelaskan bahwa keaktifan belajar peserta didik adalah suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik, dimana dia ikut berpartisipasi secara aktif dan berperan dalam pembelajaran di kelas. Dari proses tersebut kemudian diperoleh pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman serta berbagai aspek yang telah dilakukan. Keaktifan belajar di kelas bisa terjadi apabila peserta didik dan guru melakukan suatu kegiatan. Yang dimaksud dengan keaktifan belajar adalah keaktifan secara fisik maupun psikis dapat menunjang kegiatan peserta didik dalam pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025.

1. Untuk mengetahui Pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025.
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyyah tahun ajaran 2024-2025 dengan media pembelajaran *Ancient Domino*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi mengenai Penerapan media pembelajaran *Ancient Domino* sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyah tahun ajaran 2024-2025.
2. Diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap pengetahuan dan dunia pendidikan terutama dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah dengan menerapkan media pembelajaran *Ancient Domino* serta dapat menjadi referensi bagi penelitian dimasa mendatang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber informasi serta referensi untuk guru dan instansi pendidikan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif.
2. Diharapkan mampu membantu peserta didik agar terlibat dan berperan lebih aktif pada proses pembelajaran sejarah, sehingga tujuan dan capaian pembelajaran lebih mudah terlaksana.
3. Sebagai sumber pengetahuan terkait penggunaan media pembelajaran *Ancient Domino* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

1.5.3 Manfaat Empiris

1. Diharapkan memberikan bukti pengaruh media pembelajaran *Ancient Domino* sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik pada proses pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X.1 MA Al-Fadllyah tahun ajaran 2024-2025.

2. Penelitian berpotensi memberikan alternatif media pembelajaran variatif dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik saat pembelajaran sejarah berlangsung.
3. Media pembelajaran *Ancient Domino* diharapkan menjadi bukti empiris tentang efektifitasnya dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Jika terbukti efektif, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk penelitian yang akan datang tentang media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.