

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di era globalisasi lebih menekankan peserta didik dan juga guru berkolaborasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik harus memiliki peran yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan mereka bisa mencari konsep pembelajaran yang dibutuhkan. Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang meliputi interaksi antara peserta didik dan juga guru sehingga tercipta suatu proses pembelajaran berupa perolehan ilmu pengetahuan, pengalaman, pembentukan sikap sehingga hasil yang didapatkan dalam proses pembelajaran bisa dialami untuk menjadi pembelajaran sepanjang hidup (Suardi, 2018: 07). Proses sosial yang didapatkan peserta didik dari proses pembelajaran menciptakan tingkah laku seorang peserta didik untuk menciptakan pemahaman belajar dan mampu memiliki nilai – nilai yang tertuang dalam UUD 1945. Nilai – nilai pembelajaran bisa dipelajari dalam berbagai pelajaran salah satunya dengan memahami pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah menjadi pembelajaran yang memiliki posisi penting diantara berbagai macam mata pelajaran karena pembelajaran sejarah memiliki arti yang mendalam. Tanpa pemahaman sejarah, kita sebagai bangsa Indonesia tidak akan mengetahui rencana sistem pendidikan yang setiap tahunnya memiliki kebijakan – kebijakan baru. Pembelajaran sejarah yang kita ketahui bukan hanya tentang menghafal tempat, waktu dan tokoh dalam sejarah, tetapi pembelajaran sejarah memiliki arti penting dalam memahami hal umum dalam kehidupan sehari

– hari. Tanpa adanya pembelajaran sejarah peserta didik tidak akan menyadari bahwa proses sosial merupakan kompleksitas masalah yang besar. Pembelajaran sejarah di ruang lingkup Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat diperlukan, karena selain menciptakan pemahaman peserta didik tetapi mampu melatih jiwa sosial. Di SMA pembelajaran sejarah didapatkan dari mata pelajaran sejarah.

Mata pelajaran sejarah merupakan pengetahuan yang membahas kejadian masa lampau sesuai dengan konsep tokoh, ruang dan waktu dan telah terjamin fakta sejarahnya. Mata pelajaran sejarah mengajarkan peserta didik tentang upaya yang dilakukan oleh para pahlawan yang telah mengorbankan harta, tahta dan nyawa, serta menyebabkan timbulnya rasa menghargai jerih payah pahlawan serta nilai kemanusiaan yang tinggi. Mata pelajaran sejarah menjadi bagian mata pelajaran sosial yang berisi tentang pengantar umum sejarah seperti mengetahui tujuan dan makna dari pelajaran sejarah. Tugas guru dalam menyampaikan mata pelajaran sejarah cukup rumit, karena sejarah diajarkan harus dengan fakta. Guru sebagai perantara dalam menyampaikan ilmu memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik (Kochhar, S., K., 2008: 38).

Minat belajar merupakan kecenderungan peserta didik untuk berusaha lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat yang diharapkan (Sardiman, A, M., 2015: 38). Perasaan minat belajar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, karenanya minat belajar dapat tumbuh dan berkembang dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pembelajaran, peserta didik dapat mempelajari dan mampu menganalisis informasi – informasi berbagai objek

kehidupan termasuk dengan kemampuan berbicara, menulis, menggambar yang berguna untuk melatih rasa minat belajar peserta didik.

Salah satu permasalahan yang ditemukan ketika pembelajaran sejarah kelas X – 2 di SMAN 2 Singaparna yaitu minat belajar masih tergolong rendah. Disimpulkan minat belajar tergolong rendah karena pada pelaksanaan observasi, peserta didik belum memenuhi indikator minat belajar. Indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik dan keterlibatan siswa (Rahmawati, 2024: 27-31). Pertama yaitu perasaan senang. Selama pembelajaran berlangsung, masih ditemukan beberapa peserta didik tidak mempersiapkan pembelajaran dengan optimal, mereka justru berbaring di meja dan bermalas – malasan tidak mendengarkan materi dan perintah guru atau beberapa peserta didik memainkan handphone. Indikator kedua yaitu perhatian. Permasalahan yang ditemukan di kelas X – 2 yaitu peserta didik bukan melakukan diskusi dengan rekan kelompoknya, tetapi lebih memilih mengobrol. Ketika guru menegur mereka diam beberapa saat dan melanjutkan kegiatan mengobrol.

Ketiga yaitu perasaan ketertarikan. Ketika melakukan observasi, kebanyakan peserta didik tidak memiliki catatan pribadi untuk merangkum hasil pembahasan yang guru ajarkan. Mereka mempunyai catatan, namun hanya sekedar tugas yang diberikan guru. Keempat yaitu keterlibatan peserta didik. Faktanya, masih banyak peserta didik di kelas X – 2 mengandalkan rekannya untuk kegiatan presentasi karena kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi dan pembagian tugas kelompok mengandalkan satu orang, peserta didik yang lain lebih

memilih diam dan membantu seperlunya saja tanpa ada inisiatif ingin melakukan tugas kelompok bersama – sama.

Solusi yang dilakukan yaitu memberikan metode pembelajaran menarik yaitu dengan metode permainan detektif. Guru memerlukan penggunaan metode pembelajaran yang menarik sehingga bisa menyesuaikan dengan karakteristik pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengimplementasikan dengan cara tindakan atau usaha nyata sehingga tercipta suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan (Sudrajat, 2008: 2). Tujuan dari metode pembelajaran adalah diharapkan peserta didik bisa meningkatkan kualitas pendidikan sehingga tercapai pedoman pendidikan yang tinggi, terlebih dalam mata pelajaran sejarah yang memerlukan metode pembelajaran.

Metode permainan detektif merupakan metode pembelajaran yang bertujuan bukan hanya bermain saja, namun dalam permainan tersebut peserta didik dapat mencari pengetahuan dengan cara menginvestigasi permasalahan yang telah ditentukan. Metode permainan detektif mampu menjadikan peserta didik membangun ketertarikan dalam belajar, timbulnya rasa senang, perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan berkelompok (Palendera dkk, 2019: 46). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusfa Meiriandra Audy dengan judul “Penggunaan Teknik Permainan Detektif Berbasis Media Kartu dalam Pembelajaran Berbicara Bahasa Perancis Niveau Ai Junior”. Hasil penelitian tersebut mengatakan bahwa teknik bermain detektif ini dapat meningkatkan rasa ketertarikan dalam pembelajaran. Penelitian tersebut menjadi acuan secara ilmiah bahwa metode permainan detektif bisa digunakan dan memberikan peluang untuk

peserta didik saling bekerjasama memecahkan suatu masalah sehingga pembelajaran dengan menggunakan metode permainan detektif ini bisa lebih tersusun dalam rencana pembelajarannya. Namun yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini yaitu dalam mata pelajaran yang dilakukan, jika Yusfa Meiriandra Audy digunakan dalam penelitiannya untuk mata pelajaran bahasa Prancis sedangkan penelitian ini digunakan dalam pelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh metode permainan detektif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X - 2 di SMAN 2 Singaparna? ”, maka memfokuskan rumusan masalah tersebut menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari metode permainan detektif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X - 2 di SMAN 2 Singaparna?
2. Apakah metode permainan detektif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X – 2 di SMAN 2 Singaparna?

1.3 Definisi Operasional

1. Metode Permainan Detektif

Metode permainan detektif merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dengan cara peserta didik belajar menginvestigasi kasus permasalahan yang ditentukan. Metode ini merupakan metode yang memiliki tujuan untuk melatih peserta didik untuk meningkatkan minat belajar. Peserta didik akan menginvestigasi

kasus yang telah diberikan oleh guru secara berkelompok dan menyusun kronologi topik permasalahan yang terjadi (Hakim & Sukartiningsih, 2023: 1905).

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan perasaan gemar terhadap apa yang akan atau sedang dipelajari. Seseorang yang gemar terhadap pembelajaran akan memiliki sikap tekun belajar dan terus memahami ilmu yang berhubungan dengan sesuatu yang digemari. Ciri peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi di tandai dengan peserta didik pada proses pembelajaran berlangsung akan memiliki perasaan senang dan mampu membimbing dirinya sendiri mengikuti proses pembelajaran dengan khidmat (Muis, 2021: 194)

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui pengaruh dari metode permainan detektif terhadap minat belajar peserta didik kelas X - 2 di SMAN 2 Singaparna.
2. Mengetahui peningkatan dari metode permainan detektif terhadap minat belajar peserta didik kelas X – 2 di SMAN 2 Singaparna.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini penulis harapkan bisa menjadi sumber referensi untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya selain ini juga diharapkan untuk mendapat ilmu pengetahuan dan wawasan pemahaman pembelajaran sejarah

dengan menggunakan metode permainan detektif yang bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sejarah.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru

Diharapkan dari hasil penelitian ini bisa meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan materi yang mudah dipahami sehingga pembelajaran akan lebih menarik.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan bisa membantu sekolah dalam meningkatkan kualitas belajar dan memanfaatkan sarana prasarana yang ada di sekolah.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan bisa mengembangkan dan berkolaborasi dengan teori dan model pembelajaran lainnya.