

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk membuat suasana pembelajaran dimana siswa bisa menggali potensi yang ada pada diri mereka. Dengan pendidikan maka manusia dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual dan keterampilan yang berguna bagi dirinya dan Masyarakat (Prawiro, 2023:2). Pendidikan juga merupakan kegiatan vital yang mempersiapkan anak-anak muda untuk kehidupan masa depan mereka. Walaupun prosedur pelaksanaannya masih sederhana, namun gejala proses pembelajaran ini sudah ada sejak lama.

Penyelenggaran pendidikan di Indonesia telah diatur pada pasal 31 ayat (1) Undang-Undang Dasar 1945 yang berbunyi “setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan” (Sujatmoko, 2010:183). Penyelenggaran pendidikan bisa dicapai melalui proses pembelajaran yang ada di sekolah. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyediakan fasilitas penyelenggaraan untuk kegiatan pembelajaran yang merupakan suatu kesatuan antara kebutuhan belajar dan aktivitas mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang asal-usul manusia di masa lampau dengan segala aspek kegiatannya. Pembelajaran sejarah mempunyai peran yang penting dalam mempengaruhi pembentukan sikap dan karakter siswa sehingga mampu menjadi bangsa yang memiliki rasa kebangsaan dan menghargai perjuangan bangsa. Pembelajaran

sejarah bertujuan untuk membangun kesadaran siswa terhadap relevansi peristiwa sejarah yang menjelaskan jati diri bangsa dan nilai-nilai kebangsaan (Santosa & Hidayat, 2020: 95). Pembelajaran sejarah akan berjalan secara maksimal apabila siswa yang menjadi peran penting dalam pembelajaran memiliki tingkat minat belajar yang baik.

Minat merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat sendiri merupakan proses perkembangan dan juga pengarahan perilaku atau kelompok, agar individu atau kelompok itu bisa menghasilkan keluaran yang diharapkan, sesuai sasaran yang ingin dicapai organisasi (Sumanto, 2014:168). Minat pada dasarnya merupakan perhatian khusus yang muncul dari siswa melalui adanya perhatian yang mempunyai fungsi sebagai pendorong agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Adanya ketertarikan siswa dalam pembelajaran menjadi landasan munculnya rasa suka dan senang dalam proses pembelajaran. Suasana belajar yang bersifat interaktif dapat diciptakan oleh guru melalui peningkatan minat belajar dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai.

Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran dapat dilihat melalui beberapa indikator minat belajar yang belum terpenuhi. Kondisi yang terjadi di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya dengan hasil observasi awal yang dilakukan, teridentifikasi bahwa minat belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru sejarah, ditemukan bahwa beberapa indikator dari minat belajar memang belum sepenuhnya tercermin dalam perilaku siswa. Pertama, selama proses pembelajaran

sejarah berlangsung, siswa tidak menunjukkan perasaan senang yang bisa dilihat ketika siswa kurang antusias dalam menyimak pelajaran dan cenderung mengantuk. Kedua, siswa kurang aktif dalam bertanya dan berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa juga bersifat sangat pasif dalam pembelajaran, yang membuat guru kesulitan untuk mengetahui apakah siswa sudah paham penjelasan yang sudah guru jelaskan. Ketiga, siswa mengeluh mengenai pembelajaran Sejarah yang membosankan, hal ini dikarenakan mereka kurang memperhatikan materi yang telah diberikan oleh guru. Keempat, siswa kurang memperhatikan guru dalam pembelajaran, hal ini dilihat dari hanya sebagian dari mereka yang mencatat materi. Selain keempat Faktor ini, faktor lingkungan dan juga penempatan jam pelajaran sejarah yang berada diakhir, tentunya juga menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa.

Solusi yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar yaitu dengan menggunakan metode permainan bowling. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang membuktikan bahwa permainan bowling berpengaruh positif dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sesuai penelitian yang dilakukan oleh Maula, dkk. (2025:820). Adapun *novelty* pada penelitian ini adalah pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh guru BK dan variabel terikat nya adalah prestasi belajar, sementara penelitian ini akan mengangkat variabel tentang minat belajar dan akan diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

Metode permainan bowling merupakan metode pembelajaran yang menggunakan botol plastik dan dimodifikasi menyerupai pin dalam olahraga bowling, yang dirancang khusus untuk digunakan dalam pembelajaran Sejarah

Indonesia. Permainan bowling sendiri merupakan permainan yang dilakukan dengan menggelindingkan bola dengan tujuan untuk menjatuhkan pin sebanyak mungkin dalam jumlah tertentu (Nopita, 2019:349). Dalam permainan bowling akan diaplikasikan beberapa soal dan informasi yang terkait dengan materi yang dikemas di dalam botol. Peneliti memodifikasi teknis permainan bowling agar bisa dimainkan secara berkelompok, sehingga diharapkan masing-masing kelompok bisa bekerjasama dalam melakukan permainan ini.

Bowling merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, metode permainan bowling yang digunakan dengan berbasis permainan akan membuat siswa berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya proses belajar mengajar akan terasa lebih menarik dan menyenangkan. Tujuan dari penggunaan metode permainan bowling adalah untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar yang efektif (Maula, dkk. 2025: 819).

Metode permainan bowling digunakan untuk membantu siswa yang memiliki minat belajar rendah, sehingga nantinya siswa akan termotivasi. Permainan bowling memberikan pengalaman yang berbeda dengan metode ceramah yang cenderung membosankan. Dengan suasana yang lebih santai, interaktif dan kompetitif, siswa akan lebih mudah berkonsentrasi, merasa dihargai dan mampu menyerap materi dengan baik. Selain itu, dalam permainan bowling siswa akan didorong untuk berinteraksi sosial yang nantinya dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Metode permainan bowling ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu

pembelajaran tetapi juga sebagai sarana untuk membangun motivasi, keterlibatan dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Maula, dkk. 2025: 821).

Permasalahan rendahnya minat belajar dan upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Sejarah membuat peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Permainan Bowling terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa di Kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya?”. Rumusan masalah tersebut akan dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, diantaranya:

1. Apakah terdapat pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode permainan bowling pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya?

### **1.3 Definisi Operasional**

#### **1.3.1 Metode Permainan Bowling**

Bowling adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerakan, konsentrasi dan memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan kaleng atau botol (Gunawan, 2019:40). Permainan bowling merupakan permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola menggunakan tangan. Bola akan digelindingkan ke sepuluh pin yang dibentuk menjadi segitiga. Permainan ini dimodifikasi yang awalnya merupakan bola bowling, menjadi bola plastik agar lebih mudah menggelindingkannya dan juga pin bola akan diganti dengan botol plastik yang didalamnya terdapat soal dan informasi yang berkaitan dengan materi yang nantinya harus dikerjakan oleh setiap kelompoknya.

#### **1.3.2 Minat Belajar**

Minat belajar merupakan cara atau upaya yang dilakukan oleh siswa untuk menangkap adanya suatu informasi melalui adanya proses berpikir dan juga mengingat sehingga soal akan terpecahkan (Akrim, 2021:18). Minat belajar merupakan cara yang dilakukan secara terus menerus oleh siswa dalam menangkap stimulus yang mendorong adanya penerimaan informasi yang di proses melalui pemikiran yang menghasilkan pemecahan masalah. Minat belajar juga merupakan cara seseorang untuk berkonsentrasi dalam menyerap, memproses, dan juga menampung informasi yang baru diketahui.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh metode permainan bowling terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode permainan bowling pada pembelajaran sejarah Indonesia materi sistem politik dan ekonomi Indonesia pada masa orde baru di kelas XII IPS 6 MAN 1 Kota Tasikmalaya.

#### **1.5 Kegunaan Penelitian**

##### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi guru sejarah dalam menggunakan permainan bowling pada mata pelajaran sejarah dan juga sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar.

##### **1.5.2 Kegunaan Empiris**

Penggunaan metode permainan bowling dapat diterapkan pada pembelajaran sejarah karena dapat menarik perhatian siswa dari interaksi sosial yang dilakukan serta memberi siswa kemampuan dalam bekerja dalam sebuah kelompok. Permainan bowling juga diharapkan dapat diterapkan pada materi pelajaran sejarah lainnya.

### **1.5.3 Kegunaan Praktis**

#### **1. Bagi Guru**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih metode pembelajaran yang menarik dan beragam khususnya dalam pembelajaran sejarah.

#### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kepala sekolah dalam memilih dan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Penelitian ini juga diharapkan mendorong pihak sekolah untuk menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung penerapan metode pembelajaran tersebut secara optimal.

#### **3. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau acuan untuk peneliti lain dalam penelitian yang akan datang dan semoga dapat diteliti dan dikembangkan kembali untuk mendapatkan suatu penemuan yang baru dalam bidang Pendidikan.