

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah dasar utama dalam pembentukan karakter dan perkembangan intelektual individu. Seiring dengan dinamika zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, pendidikan terus mengalami perubahan dan penyesuaian. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa kini dan masa mendatang. Pendidikan tetap menjadi kebutuhan fundamental bagi manusia sepanjang hidupnya, hal ini sejalan dengan pendapat Pristiwanti, dkk. (2022: 7912) yang menyatakan bahwa pendidikan dalam pengertian luas diartikan sebagai kehidupan itu sendiri. Pendidikan mencakup seluruh proses belajar yang terjadi sepanjang hidup, di berbagai tempat dan situasi yang memberikan dampak positif terhadap perkembangan individu.

Pada era sekarang, pendidikan dapat diperoleh melalui berbagai jalur yaitu pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur yang paling umum ditempuh oleh masyarakat dan merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang mencakup pendidikan sekolah dasar, menengah, hingga tinggi (Syaadah, dkk., 2022: 127). Pendidikan formal dilaksanakan melalui sistem pendidikan di sekolah. Lembaga ini menjadi wadah berlangsungnya proses pembelajaran dan pengajaran secara terstruktur sesuai dengan jenjang dan kurun waktu tertentu, dengan harapan dapat menciptakan generasi yang cerdas serta mampu mengembangkan potensi diri secara menyeluruh.

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta potensi diri mereka secara optimal. Anisa, dkk. (2020: 159) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam lingkungan belajar yang mendukung. Pembelajaran yang dilaksanakan secara efektif perlu menciptakan suasana yang kondusif agar perkembangan potensi peserta didik dapat berlangsung secara maksimal. Lingkup kegiatan pembelajaran dalam lingkungan sekolah mencakup berbagai jenis mata pelajaran, salah satunya yaitu sejarah. Mata pelajaran ini diajarkan pada jenjang pendidikan menengah dan atas, serta memiliki status sebagai mata pelajaran wajib di kedua jenjang pendidikan tersebut dan ditempatkan dalam kelompok mata pelajaran teras.

Sejarah sebagai bagian dari kurikulum inti memiliki peran penting di dalamnya. Hasan (2007: 2) menyatakan bahwa mata pelajaran sejarah bertujuan untuk membekali peserta didik dengan wawasan dan pemahaman mengenai jati diri bangsa serta identitas nasional secara menyeluruh, sekaligus menjadi sarana untuk menganalisis realitas kehidupan masa kini. Peserta didik dapat memahami peristiwa serta tokoh-tokoh di masa lalu yang berkontribusi terhadap terbentuknya dunia saat ini. Tidak hanya itu, pembelajaran sejarah pun mampu menumbuhkan kesadaran akan identitas nasional dan nilai-nilai kebangsaan, memberikan pemahaman terkait perkembangan sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang membentuk masyarakat, menganalisis perubahan-perubahan yang terjadi sepanjang waktu, menghubungkan masa lalu dengan masa kini, serta menumbuhkan kesadaran kritis terhadap berbagai fenomena yang mempengaruhi kehidupan di era modern.

Pembelajaran sejarah pada intinya penting dalam membangun karakter dan kesadaran sejarah peserta didik, namun rendahnya minat belajar seringkali menjadi hambatan yang signifikan dalam praktiknya. Sejarah memang merupakan mata pelajaran wajib, tapi kebanyakan peserta didik kurang berminat untuk mendalami subjek ini (Agus & Salleh, 2009: 2). Bagi sebagian besar peserta didik mata pelajaran sejarah sering kali dipandang kurang menarik dan dianggap tidak memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan mereka. Pandangan ini bukan disebabkan oleh isi materi sejarah yang tidak bermakna atau tidak layak dipelajari, melainkan lebih kepada pendekatan dan unsur-unsur pembelajarannya yang belum sepenuhnya menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan generasi saat ini (Asmara, 2019: 107). Akibatnya, sejarah sering dianggap membosankan dan berujung pada rendahnya minat belajar peserta didik.

Minat belajar peserta didik merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran sejarah. Minat diartikan sebagai kecenderungan hati atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu (Kompri, 2017: 137). Minat adalah perasaan suka, rasa ingin tahu, dan ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan untuk melakukan suatu aktivitas tertentu, sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang menghasilkan perubahan dalam diri seseorang, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai-nilai yang terjadi melalui pengalaman dan keterlibatan aktif dengan lingkungan (Slameto, 2015: 2). Minat belajar merupakan kecenderungan hati dan keinginan yang kuat seseorang untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang muncul dari perasaan suka, rasa ingin tahu,

ketertarikan, serta diiringi dengan upaya untuk mencapai perubahan tingkah laku yang positif melalui interaksi dengan lingkungan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa indikator dari minat belajar yang belum maksimal di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti. Pertama, selama proses pembelajaran sejarah berlangsung, beberapa peserta didik tidak menunjukkan tanda-tanda kesenangan, justru memperlihatkan gejala kurang antusias terhadap pembelajaran. Hal ini tercermin dari kebiasaan peserta didik yang sering bolos dan ketidaksempurnaan kehadiran. Kedua, rendahnya ketertarikan peserta didik terhadap materi sejarah yang disampaikan. Hal ini terlihat dari masih adanya peserta didik yang makan, mengobrol, bahkan tertidur di kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Ketiga, banyak peserta didik yang kurang fokus, tidak memperhatikan pelajaran, dan lebih tertarik pada hal-hal diluar konteks pembelajaran. Perilaku tersebut mencerminkan kurangnya perhatian dan ketertarikan mereka terhadap pelajaran sejarah. Keempat, tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong rendah. Saat guru memberikan ruang bagi peserta didik untuk bertanya maupun saat guru mengajukan pertanyaan, tidak ada tanggapan yang muncul, sehingga dinamika kelas cenderung pasif dan kurang interaktif.

Informasi lainnya berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah berkaitan dengan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Meskipun media pembelajaran sudah digunakan, keberagaman dan daya tariknya masih bisa ditingkatkan untuk membantu meningkatkan minat belajar

peserta didik. Arsyad yang dikutip oleh Faradila & Aimah (2018: 511), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan peserta didik untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan semangat peserta didik, menstimulasi kegiatan belajar, serta membawa pengaruh positif dari segi psikologis terhadap proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif solusi atas rendahnya minat belajar peserta didik di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti adalah dengan menggunakan media website Baamboozle. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media website Baamboozle berpengaruh positif terhadap minat belajar, seperti penelitian Mariani, dkk. (2022: 206-21) menggunakan metode *pre-experiment* untuk mengukur hasil belajar dan minat belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 25 Surabaya. Penelitian lain oleh Saffitri, dkk. (2024: 1233-1240) menerapkan metode penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meneliti minat belajar pada mata pelajaran PPKn di SMAN 3 Palembang. Penelitian Andini, dkk. (2024: 115-132) menggunakan metode *quasy experiment* dalam kajian minat belajar pada mata pelajaran SKI di SMPIT Al-Ridwan Karawang. Selain itu, Vicky, dkk. (2024: 9–14) juga melakukan penelitian di jenjang SMA dengan menggunakan media website Baamboozle pada mata pelajaran sejarah, namun berfokus pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, terutama pada aspek kajian dan konteks penerapannya. Meskipun telah ditemukan penelitian yang menggunakan metode *quasi experiment*, seperti

pada kajian mata pelajaran SKI di tingkat SMP oleh peneliti di Karawang. Namun berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan, belum ditemukan penelitian yang secara khusus menyoroti minat belajar pada mata pelajaran sejarah di tingkat SMA melalui media website Baamboozle dengan metode *quasi experiment design*. Keunikan ini menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya dan diharapkan menghasilkan pengukuran yang lebih akurat terkait pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

Baamboozle adalah platform digital berbasis web yang menggabungkan unsur permainan dan pendidikan dengan konsep yang menyerupai cerdas cermat (Sa'diyah, 2021: 201). Media website Baamboozle membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan dan menantang melalui kuis yang menarik. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, sehingga mereka tidak mudah merasa jenuh dalam proses pembelajaran karena harus berpikir cepat, tepat, dan bekerja sama dalam menjawab pertanyaan. Keunggulan lain dari media website Baamboozle yaitu peserta didik tidak perlu membuat akun pribadi atau login untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya perlu mengikuti arahan guru dan fokus pada tampilan layar yang disediakan, sehingga membantu menjaga konsentrasi mereka selama pembelajaran berlangsung. Format dalam media website Baamboozle yang dimainkan secara berkelompok juga turut mendorong terjalinnya kerja sama antar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Pada penelitian ini rumusan masalahnya adalah “Apakah terdapat pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata

pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti?”. Sejalan dengan rumusan tersebut, pertanyaan penelitiannya dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media website Baamboozle pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Website Baamboozle

Baamboozle adalah sebuah aplikasi atau platform digital berbasis web yang menggabungkan unsur pendidikan dan permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Marwah & Ain, 2024: 71). Media ini termasuk ke dalam salah satu jenis permainan edukatif yang menyerupai cerdas cermat. Keunggulan media website Baamboozle yaitu peserta didik tidak perlu melakukan login untuk dapat berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik cukup mengikuti arahan guru dan fokus pada tampilan layar yang disediakan, sehingga dapat membantu menjaga konsentrasi mereka selama pembelajaran. Selain itu, format permainan media website Baamboozle yang dimainkan secara berkelompok turut mendorong terjalannya kerja sama antar peserta didik.

1.3.2 Minat Belajar

Salsabilla, dkk. (2021: 278) menyatakan bahwa minat belajar adalah ketertarikan seseorang terhadap pembelajaran yang ditandai oleh kesungguhan

dalam mengikuti aktivitas yang dapat memicu perubahan tingkah laku. Minat belajar ini muncul dari keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu secara mendalam, sehingga mendorong peserta didik untuk berupaya lebih giat dan tekun dalam belajar (Achru, 2019: 208). Minat belajar dapat dilihat dari perilaku, sikap, dan partisipasi peserta didik. Indikatornya meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan. Dengan demikian, minat belajar berperan tidak hanya sebagai pendorong tetapi juga sebagai faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu untuk:

1. Mengetahui pengaruh media website Baamboozle terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media website Baamboozle pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Cihaurbeuti.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi di berbagai jenjang pendidikan. Selain itu, penelitian ini turut memberikan gambaran mengenai sejauh mana penggunaan media website Baamboozle berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1.5.2.1 Bagi Guru

Penelitian ini bisa menjadi sumber inspirasi dan referensi bagi guru dalam memahami bagaimana media website Baamboozle dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tambahan mengenai alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya minat belajar peserta didik melalui penggunaan media website Baamboozle.

1.5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan oleh kepala sekolah dalam memilih dan menerapkan berbagai media pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, sehingga mendorong pihak sekolah untuk menyediakan berbagai fasilitas yang mendukung penerapan media pembelajaran tersebut secara optimal.

1.5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi peneliti lain dalam melakukan kajian serupa di masa mendatang. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan secara lebih mendalam dengan topik, fokus, serta konteks yang berbeda, guna memperoleh hasil perbandingan yang lebih komprehensif dan memperkaya khazanah keilmuan di bidang pendidikan sejarah.