

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia karena memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan adalah proses pengembangan budi pekerti, yang mencakup pembentukan karakter, penguatan spiritual, serta pengembangan kemampuan intelektual dan jasmani anak (Sanga & Wangdra, 2023: 84). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut meliputi aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan dapat dimaknai sebagai suatu proses yang bertujuan untuk membentuk dan mengubah perilaku manusia secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotorik (keterampilan).

Pembelajaran Sejarah merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang membahas peristiwa-peristiwa masa lalu yang relevan dengan kondisi masa kini Widja (1989:23) dalam Hartono & Huda, (2019:5) meskipun berlandaskan pada fakta-fakta Sejarah, pembelajaran Sejarah tetap mengacu pada tujuan Pendidikan secara umum. Pembelajaran Sejarah yang bersifat kontekstual

dinilai lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan konvensional. Permasalahan dewasa ini, mata pelajaran sejarah identik dengan menghafal sebuah kejadian yang sama dari dahulu dan sekarang. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan melalui berbagai strategi yang bervariasi. Guru sejarah memiliki peran penting dalam mendesain pembelajaran. Upaya tersebut perlu didukung oleh penerapan model pembelajaran yang inovatif serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan satuan pendidikan. Dengan demikian, minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah dapat tumbuh dan berkembang secara optimal (Muis dkk, 2023:13485).

Minat merupakan kecenderungan individu untuk merasa tertarik dan memberikan perhatian terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu, yang muncul sebagai hasil interaksi antara potensi bawaan (bakat) dan pengaruh lingkungan. Menurut Depdiknas yang dikutip oleh (Achru, 2019:206) Minat dapat dimaknai sebagai kecenderungan hati yang kuat terhadap suatu hal, yang disertai dorongan, gairah, atau keinginan untuk terlibat di dalamnya. Adapun istilah 'berminat' merujuk pada kondisi di mana seseorang memiliki atau menunjukkan kecenderungan hati terhadap sesuatu, serta keinginan untuk melakukannya.

Hasil observasi awal di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Laksbok, Kabupaten Ciamis, serta wawancara dengan pihak terkait guru menunjukkan adanya permasalahan dalam minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah. Rendahnya kemauan belajar tercermin dari perilaku siswa yang sering mengobrol, dan kurangnya konsentrasi saat guru menyampaikan materi. Beberapa siswa terlihat mencoret-coret buku, tertidur, dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Partisipasi aktif juga

rendah, ditunjukkan dengan minimnya respons terhadap pertanyaan guru, bahkan ada yang menjawab dengan gurauan. Selain itu, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok pun masih rendah mereka cenderung pasif dan kurang berkontribusi dalam kerja sama tim. Perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran pun tidak tampak, terutama ketika materi disampaikan secara monoton. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi kurang kondusif dan membuat siswa cepat merasa bosan. Dalam satu pertemuan berdurasi dua jam, konsentrasi siswa umumnya hanya bertahan pada jam pertama, sementara pada jam kedua mulai menurun secara signifikan.

Salah satu alternatif Solusi untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Sejarah adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, seperti Educaplay. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Asri dkk. (2025: 208) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendekatan yang interaktif dan menyenangkan mendorong peserta didik. Temuan ini juga diperkuat oleh Lestari, dkk (2024:30) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti educaplay, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Educaplay merupakan media pembelajaran berbasis online yang menyajikan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan memori. Penggunaannya membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Sejarah. Namun,

pemanfaatannya masih sering terbatas sebagai media *game*, padahal Educaplay memiliki potensi besar untuk mendukung pemahaman materi dan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Sudarta, 2022:345).

Educaplay merupakan media pembelajaran digital yang bersifat interaktif dan dapat diakses langsung melalui peramban tanpa memerlukan instalasi perangkat tambahan. Keunggulan utama media ini terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan interaksi pembelajaran, keterlibatan aktif peserta didik, minat terhadap materi yang disampaikan, serta mendorong peningkatan hasil belajar secara menyeluruh. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Educaplay Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakkok”

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah pada kelas XI IPS 2? Rumusan tersebut kemudian diuraikan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Apakah terdapat pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakkok?
2. Apakah terdapat peningkatan media Educaplay terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakkok

1.3 Defisini Operasional

1.3.1 Media *Educaplay*

Surachmi & Sison (2021:2) menyebutkan bahwa platform *educaplay* ini dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, termasuk pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi, minat belajar serta interaksi antara guru dan peserta didik. Berbagai fitur *educaplay* secara aktif memantik pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran terutama pelajaran sejarah dengan cara yang lebih menarik dan seru.

1.3.2 Minat Belajar

Susanto (2013:57) menjelaskan bahwa minat belajar merupakan dorongan internal atau factor yang menumbuhkan ketertarikan dan perhatian seseorang secara afektif terhadap suatu objek atau kegiatan yang dianggap menyenangkan dan bermanfaat, sehingga pada akhirnya memberikan rasa kepuasan dalam diri individu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh media *Educaplay* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakhok.
2. Mengetahui peningkatan media *Educaplay* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakhok.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan, khususnya terkait

pengaruh media Educaplay terhadap minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Sejarah kelas XI IPS 2 SMAN 1 Lakkok. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa inovasi dalam proses pembelajaran Sejarah yang lebih efektif dan inovatif.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. SMAN 1 Lakkok, khususnya Kepala Sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media game Educaplay.
2. Bagi Guru, dapat digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah yang inovatif, kreatif di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dengan media pembelajaran Educaplay terutama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan terkait proses pembelajaran serta mengasah keterampilan dalam penulisan karya ilmiah. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat ketika peneliti terjun langsung ke dunia Pendidikan sebagai pendidik di sekolah.