

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses yang dilakukan oleh manusia dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuannya, selaras dengan norma serta nilai yang dianut oleh masyarakat dan lingkungannya. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah proses yang dijalankan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang aktif, sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara maksimal. Tujuan pendidikan meliputi pembentukan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pengembangan kepribadian, kecerdasan, akhlak yang luhur, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu maupun masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini, kegiatan belajar mengajar menjadi elemen krusial dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Semakin tinggi mutu pendidikan suatu negara, maka semakin besar pula peluang negara tersebut untuk berkembang dan maju. Salah satu bentuk pendidikan yang berkontribusi penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan adalah pembelajaran Sejarah.

Pembelajaran sejarah adalah kegiatan yang mempelajari peristiwa sejarah dan perkembangan masyarakat di zaman dahulu. Mata pelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan peradaban sebuah bangsa yang bermartabat, serta dalam membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta akan tanah air (Hidayat, 2020:33). Mempelajari sejarah juga

akan menimbulkan kesadaran tentang hakikat perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia, hasil pembelajaran tersebut kemudian dikenal dengan kesadaran sejarah.

Kesadaran tentang sejarah maka dengan seiring waktu, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi, seorang pendidik harus mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan terus berkembang secara berkesinambungan agar proses belajar mengajar dapat ditingkatkan dan masalah dalam belajar dapat teratasi. (Pamungkas, 2020:2082-2089). Seorang guru yang baik harus bersedia untuk terus belajar, berkembang, dan menciptakan hal-hal baru agar bisa menjalankan tugasnya secara efektif. Beberapa metode pengajaran dan media dipraktekkan untuk menentukan yang terbaik bagi peserta didik. Guru bahkan harus tetap terkini dalam membuat media pembelajaran dengan inovasi teknologi yang sedang berkembang sekarang ini. Seorang guru perlu menguasai berbagai aplikasi yang relevan saat ini agar bisa menarik minat dan perhatian peserta didik. (Widiastuti, 2021:2082-2089).

Guru yang mampu menarik perhatian peserta didik tersebut, pada kenyataannya, masih ada banyak peserta didik yang kurang minat untuk belajar. Kurangnya minat peserta didik disebabkan oleh lingkungan belajar yang kurang mendukung, partisipasi peserta didik yang minim saat pembelajaran, dan kurangnya pengaruh model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar yang optimal (Lestari, 2018:115-125). Salah satu masalah yang terkait dengan pembelajaran Sejarah di kelas X SMAN 1 Ciamis adalah minat peserta didik dalam belajar mata pelajaran tersebut tergolong rendah, seperti yang terlihat dari respons mereka

selama proses belajar mengajar, di mana mereka tidak menunjukkan tanda-tanda ketertarikan, perhatian, atau rasa antusias dan keterlibatan aktif antara guru dan peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, media yang tidak tepat justru dapat mengurangi perhatian peserta didik dan membuat mereka mudah teralihkan oleh berbagai gangguan. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat menentukan dalam menarik minat peserta didik terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Minat belajar peserta didik menurut Trygu (2021:50) merupakan faktor penting yang memengaruhi keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat dilihat dari indikator seperti perhatian, ketekunan, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional terhadap materi pelajaran. Dalam pembelajaran sejarah di kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis, penggunaan media PowerPoint yang bersifat satu arah dan kurang interaktif sering kali belum mampu membangkitkan minat belajar secara optimal. Hal ini tercermin dari rendahnya partisipasi aktif, cepatnya peserta didik kehilangan fokus, serta minimnya antusiasme saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan interaktif dan menyenangkan, seperti Educandy, yang menawarkan aktivitas berbasis permainan edukatif digital. Penggunaan Educandy sebagai media alternatif diharapkan dapat meningkatkan perhatian, ketekunan, dan rasa antusias peserta didik dalam mempelajari sejarah melalui pendekatan yang lebih atraktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Rendahnya minat belajar tersebut ada ketika seorang guru kurang variasi dalam mengajar. Sebagai hasilnya peserta didik menjadi malas untuk belajar karena proses pembelajaran yang masih kurang menarik. Guru-guru masih menggunakan metode mengajar dengan ceramah saja menyebabkan peserta didik menjadi pasif, kurang fokus pada penjelasan guru, ribut, tidak ingin bertanya, tidak bisa menyampaikan pendapat, dan cepat bosan saat belajar. Guru tersebut juga pernah menggunakan media pembelajaran lain seperti *power point* dan buku atau media cetak, tetapi alternatif tersebut dirasa belum cukup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik merasa kurang senang dan kurang menarik. Penyelesaian masalah itu adalah dengan memanfaatkan media yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, masalah umum yang sering terjadi adalah keterbatasan akses terhadap teknologi yang cukup memadai serta kurangnya pelatihan yang memadai bagi para guru dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif, serta kurangnya variasi dalam penggunaan media, yang menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi. Tidak hanya itu, tidak semua kelas memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang menggunakan media digital, sehingga menjadi kendala tersendiri bagi guru dalam berinovasi. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengevaluasian dan pengidentifikasian masalah yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh para guru, sehingga dapat ditemukan solusi yang sesuai dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung (Tafonao, 2018:103). Media yang digunakan harus meningkatkan minat belajar, membuat pembelajaran lebih efektif, melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan mampu seimbang dengan teknologi yang berkembang pesat (Setiyorini, 2013:1-10). Aplikasi Educandy sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa Educandy adalah aplikasi permainan kata yang bisa dimainkan oleh siapa saja, termasuk peserta didik, karena memiliki fitur yang mudah digunakan (Lestari, 2020:12).

Educandy adalah salah satu aplikasi *e-learning* yang bisa dipakai sebagai sarana belajar untuk menilai metode pelajaran sebelumnya. Educandy yaitu satu aplikasi edugame yang bisa dipakai oleh guru saat proses belajar mengajar. Permainan ini dapat membantu peserta didik mengatasi kebosanan selama proses belajar. Kemajuan teknologi berdampak besar pada semangat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran memerlukan bantuan media.

Temuan lain menunjukkan bahwa permainan pendidikan berdampak signifikan pada meningkatkan minat belajar peserta didik (Ulya, 2021:55). Dengan menggunakan game Educandy, kita bisa membuat permainan belajar yang interaktif dalam waktu singkat. Educandy memiliki tampilan yang ramah dan mudah digunakan, sehingga sangat cocok untuk pemula. Dengan terhubung ke internet, semua model permainan Educandy dapat digunakan, memungkinkan guru untuk membuat permainan menarik yang disukai oleh para peserta didik. Salah satu cara

guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan memanfaatkan akses internet dan memanfaatkan teknologi (Mardhiyah, 2021:187-193). Dengan menggunakan aplikasi Educandy, guru bisa membuat dan mengatur bank soal yang berhubungan dengan materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Bank soal ini nantinya bisa dipakai kembali saat melakukan evaluasi, seperti kuis atau latihan. Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan semangat belajar mereka untuk menjawab pertanyaan.

Hasil analisis data dari Zenobia (2023:34) dengan judul Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah peserta didik Kelas XI IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi 2023, yaitu penelitian sebelumnya ditemukan bahwa Media pembelajaran yang diuji coba yaitu media educandy berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Dengan menerapkan media tersebut, tampak adanya dampak positif terhadap semangat belajar peserta didik. Pembelajaran menggunakan media Educandy membuat proses belajar lebih nyaman, efektif, dan efisien dibandingkan dengan cara belajar hanya menggunakan buku. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses mengajar dan belajar yang perlu diperhatikan oleh guru (Septiani, 2020:64). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji hipotesis apakah ada perbedaan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Educandy dan peningkatan minat belajar peserta didik kelas X E 4 di SMAN 1 Ciamis.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik yang

bertujuan untuk meningkatkan minat belajarnya. Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis".

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran Educandy memiliki dampak terhadap peningkatan minat belajar sejarah peserta didik kelas X E 4 di SMAN 1 Ciamis?

Berdasarkan masalah tersebut, rumusan pertanyaan penelitian yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Educandy terhadap minat belajar pada pembelajaran sejarah di kelas X E 4 di SMAN 1 Ciamis?
2. Apakah terdapat peningkatan minat belajar pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan Educandy bagi peserta didik kelas X E 4 di SMAN 1 Ciamis?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan dari urgensi dari topik penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran Educandy terhadap peningkatan minat belajar sejarah peserta didik kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis, definisi operasionalnya sebagai berikut.

1.3.1 Educandy

Educandy adalah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis web yang digunakan sebagai stimulasi dalam penelitian. Media ini memungkinkan guru membuat soal berbentuk permainan (seperti teka-teki silang, mencocokkan kata, dan kuis) yang menarik untuk meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik (Mardhiyah, 2021:183).

1.3.2 Minat Belajar

Minat belajar didefinisikan sebagai dorongan atau kecenderungan peserta didik untuk memberikan perhatian dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sejarah (Lestari, 2018:112). Minat ini diukur melalui empat indikator utama: (1) perasaan senang dan semangat, (2) perhatian penuh saat belajar, (3) ketertarikan pada materi atau media, dan (4) partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh penggunaan Educandy dalam pembelajaran sejarah bagi peserta didik kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis.
2. Mengetahui peningkatan minat belajar dari adanya penggunaan Educandy pada pembelajaran sejarah di kelas X E 4 SMAN 1 Ciamis.

1.5 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap penelitian-penelitian lain di masa mendatang. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan pengetahuan dan pemahaman mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan atau sekolah dalam mengeksplorasi berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah di dalam kelas.

2. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai referensi dan sarana refleksi diri guna meningkatkan kompetensi kepemimpinan kepala sekolah di masa mendatang

3. Bagi Guru

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berupa game Educandy dengan harapan dapat memberikan inspirasi bagi para guru, terutama guru sejarah Indonesia, dalam memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menyampaikan materi sejarah kepada peserta didiknya.