

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kecerdasan bangsa dan mendorong masyarakat menuju era kemajuan. Fungsi utama pendidikan adalah menyadarkan manusia agar mampu memahami realitas kehidupan sehari-hari dan beradaptasi dalam menghadapi perubahan zaman. Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat (Hutagalung & Andriany, 2024:91–92). Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan harus dirancang sebagai proses sadar yang melibatkan kegiatan pembelajaran secara menyeluruh dan terstruktur.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan secara sadar dan terencana melalui berbagai kegiatan pendidikan, seperti bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Tujuannya adalah membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti, berpengetahuan, terampil, serta sehat jasmani dan rohani (Makki & Aflahah, 2019:41). Pelaksanaan tujuan ini sangat bergantung pada bagaimana proses belajar dan mengajar dirancang dan diterapkan di lingkungan pendidikan.

Belajar dan mengajar merupakan dua hal yang memiliki keterkaitan dalam proses pendidikan. Pembelajaran bukan hanya soal penyampaian materi, tetapi merupakan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi dan

perkembangan keterampilan peserta didik (Suardi, 2018:7). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh interaksi aktif antara pendidik dan peserta didik, termasuk dalam pembelajaran sejarah yang menekankan pemahaman mendalam terhadap peristiwa masa lalu.

Pembelajaran sejarah memerlukan keaktifan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran sejarah dilakukan dengan menjelaskan gambaran kehidupan masyarakat di masa lalu yang mencakup peristiwa-peristiwa penting yang memiliki makna khusus. Proses pembelajaran sejarah sebaiknya berlangsung dinamis, dengan dialog antara peserta didik dan guru yang mendorong peran aktif peserta didik secara menyeluruh (Santosa & Irawan, 2020:83). Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan pendekatan yang melibatkan keaktifan peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung efektif.

Keaktifan belajar merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti menemukan ide, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari (Septiawati, dkk., 2022:2). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran sejarah sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang mendorong keaktifan peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah kelas X SMAN 1 Sariwangi, diperoleh informasi bahwa rendahnya keaktifan belajar peserta didik masih menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran Sejarah. Permasalahan ini terlihat dari beberapa indikator keaktifan belajar yang belum terpenuhi. Dalam

aktivitas visual, sebagian peserta didik tidak membaca atau mengamati materi dengan saksama. Dalam aktivitas lisan seperti bertanya, berpendapat, atau memberi saran, mereka cenderung pasif dan tidak terlibat dalam diskusi. Aktivitas mendengarkan pun belum optimal karena sebagian peserta didik kurang menyimak penjelasan guru. Dalam aktivitas menulis, mereka tidak mencatat poin-poin penting atau menyelesaikan tugas secara lengkap dan tepat waktu. Aktivitas motorik juga menunjukkan kurangnya keterlibatan dalam kegiatan yang menuntut kerja sama langsung. Selain itu, dalam aktivitas mental, peserta didik tampak ragu dalam mengambil keputusan, dan pada aktivitas emosional, mereka menunjukkan antusiasme serta kepercayaan diri yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut menggambarkan kebiasaan belajar peserta didik yang masih pasif. Sebagian dari mereka cenderung menunggu arahan dari guru dan belum terbiasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik mengungkapkan rasa tidak percaya diri yang menimbulkan keraguan untuk bertanya atau menyampaikan pendapat, serta takut salah dan khawatir pendapatnya tidak diterima oleh guru maupun teman sekelas.

Rendahnya keaktifan belajar peserta didik dapat diatasi, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran *Question Card*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Question Card* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Iswanti, 2017:106). Pendapat serupa menyebutkan bahwa media pembelajaran *Question Card* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik,

ditandai dengan terpenuhinya seluruh indikator keaktifan belajar (Putri, dkk., 2023:8).

Question Card adalah media visual berbentuk potongan kertas berisi pertanyaan yang dirancang untuk menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, serta suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan (Kholipah, dkk., 2022:44). Dalam penelitian ini, *Question Card* dimodifikasi dengan penambahan *QR-Code* pada sisi depan kartu yang dapat dipindai menggunakan ponsel untuk mengakses video atau sumber belajar digital yang relevan. Inovasi ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya aktif dalam kelas, tetapi juga terdorong untuk belajar mandiri dan memperluas pemahamannya melalui teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan penelitian berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Question Card* Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi” penting dilakukan untuk dapat memecahkan permasalahan rendahnya keaktifan belajar peserta didik yang sedang dihadapi oleh guru sejarah. Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi?”. Rumusan tersebut kemudian diuraikan menjadi pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan yang dirumuskan oleh peneliti mengenai istilah-istilah dalam penelitian, dengan tujuan menyamakan pemahaman antara peneliti dan pihak terkait agar tidak terjadi perbedaan (Widodo, 2021:261). Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Media Pembelajaran *Question Card*

Media pembelajaran *Question Card* merupakan media visual berupa kertas berukuran 10 x 10 cm yang berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran. Penggunaan *Question Card* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam menjawab dan mendiskusikan pertanyaan yang disediakan. Dalam penerapannya, *Question Card* digunakan setelah guru memberikan penjelasan singkat mengenai materi (Izzah & Hadi, 2024:51). Media pembelajaran *Question Card* tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk visual, tetapi juga dirancang untuk membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan kondisi di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan ini dapat terlihat dari partisipasi mereka dalam berbagai kegiatan, seperti berdiskusi, mendengarkan penjelasan, menyelesaikan masalah, mengerjakan tugas, menyusun laporan, serta mempresentasikan hasil laporan dengan baik. Keaktifan belajar dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif (Sholihah, dkk., 2023: 97). Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah terhadap keaktifan belajar peserta didik di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi.
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah di Kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan gambaran dan informasi mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Question Card* pada mata pelajaran Sejarah di

kelas X-6 SMAN 1 Sariwangi. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan tentang cara meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dan menjadi bahan kajian lebih lanjut terkait pengembangan media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan membantu peserta didik untuk berperan aktif sehingga menciptakan suasana belajar yang dinamis, dan mendorong semangat belajar.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan mendorong peserta didik lebih aktif.
3. Penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh sekolah untuk mendorong guru mengembangkan media pembelajaran Sejarah lainnya dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.