

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi sarana utama dalam membentuk manusia berkualitas untuk mengubah perilaku dan cara bertindak individu atau kelompok melalui proses pembelajaran dan pelatihan. Manusia dapat memperoleh pendidikan melalui jalur pendidikan formal, pendidikan non-formal dan pendidikan informal. Semua jalur pendidikan memiliki tujuan sama untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam membantu individu berkembang secara menyeluruh bagi kehidupan di era global yang semakin kompleks. Sementara itu, melalui kebijakan program belajar 12 tahun, pemerintah menetapkan pendidikan formal sebagai kewajiban. Pendidikan menjadi tempat bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara individu dengan lingkungan sekitarnya. Interaksi tersebut melibatkan komponen inti yaitu pendidik, peserta didik, bahan ajar serta sarana dan prasaran (Ariani, 2022: 6).

Pembelajaran menjadi inti dari proses pendidikan yang bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, membentuk sikap, serta mengembangkan keterampilan peserta didik. Proses pembelajaran tidak hanya berlangsung secara satu arah, tetapi menekankan pada partisipasi aktif peserta didik dalam mengeksplorasi, memahami, dan menerapkan materi yang dipelajari. Era digital saat ini, pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran

yang efektif tidak hanya meningkatkan capaian akademik, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian belajar.

Implementasi dari pembelajaran yang bermakna dapat terlihat dari pembelajaran sejarah, sebab pembelajaran sejarah tidak hanya menyampaikan pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan membentuk cara berpikir kritis peserta didik sebagai harapan bangsa dimasa depan. Selain itu, didalamnya mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air serta memperkuat semangat kebangsaan. Materi ajar dalam pembelajaran sejarah menjadi konten yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, yang mencakup informasi, pengetahuan dan keterampilan. Fokusnya pada pemahaman mengenai transformasi dan evolusi masyarakat indonesia serta dunia dari masa lalu hingga sekarang (Wahyuni, 2018: 55).

Fondasi penting dalam pembelajaran sejarah adalah minat belajar peserta didik, karena berperan besar dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Sehingga pencapaian tujuan belajar lebih optimal. Minat menurut pengertiannya merupakan suatu ketertarikan dalam diri individu terhadap aktivitas tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan tanpa ada paksaan, minat termanifestasikan melalui partisipasi dalam aktivitas tertentu (Slameto, 2015: 180). Sementara itu, belajar adalah perubahan tingkah laku. Oleh sebab itu, minat belajar merupakan ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan tindakan belajar guna mengadakan perubahan. Minat belajar yang rendah dapat menghambat keterlibatan dan pencapaian hasil belajar (Kompri, 2017: 138).

Aryani & Tarunasena dalam penelitiannya (2021: 72) menemukan bahwa rendahnya minat belajar sejarah peserta didik diakibatkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran sejarah dengan alasan sejarah pelajaran yang sulit, harus menghafal tanggal, tahun peristiwa masa lalu, sehingga pembelajaran sejarah membosankan. Permasalahan serupa ditemukan di kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya, berdasarkan hasil observasi pra-penelitian melalui wawancara dan pengamatan pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan perilaku peserta didik tidak sesuai dengan indikator minat belajar seperti yang dikemukakan oleh Lestari & Yudhanegara (2015: 93) Pertama, perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, ketertarikan terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Ketiga, pemusatan perhatian serta pikiran terhadap proses pembelajaran. Keempat, keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Pada setiap indikator permasalahannya dijabarkan sebagai berikut: Pertama, Sebagian peserta didik menuturkan kurang tertarik terhadap pembelajaran sejarah, dengan alasan materi yang dipelajari membosankan. Hal ini mengindikasikan kurangnya keterlibatan emosional peserta didik terhadap pembelajaran. Kedua, peserta didik tidak mengerjakan tugas tepat pada waktunya dan bahkan meminta perpanjangan waktu untuk pengumpulan tugas yang telah ditentukan. Hal ini mencerminkan kurangnya antusiasme peserta didik dalam menyelesaikan tugas. Keterlambatan penyelesaian tugas menandakan bahwa peserta didik tidak merasa tertantang dan tidak dijadikan sebagai kesempatan untuk menggali pengetahuan.

Ketiga, saat kegiatan pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik tidak fokus memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, pasalnya beberapa

peserta didik justru menunjukkan aktivitas yang berbeda seperti mengobrol bersama teman sebangkunya. Kemudian, sebagian dari peserta didik bergiliran meminta izin untuk ke toilet dengan alasan ingin mencuci muka sebab merasa mengantuk. Hal ini mencerminkan kurangnya perhatian serta pikiran berupa kurangnya kesiapan fisik dan mental peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran. Keempat, peserta didik kurang terlibat aktif saat pembelajaran berlangsung pasalnya ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik bersikap pasif dan apabila diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, cenderung peserta didik tidak ada yang bertanya. Sikap pasif menunjukkan bahwa peserta didik tidak terdorong secara internal maupun eksternal untuk mengambil bagian dalam proses pembelajaran.

Permasalahan minat belajar sejarah yang rendah memunculkan kebutuhan akan variasi metode, model dan bahkan media pembelajaran. Salahsatu alternatif solusi yang dipertimbangkan oleh peneliti adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik. Hamalik dalam Indrawan, dkk (2020: 105) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat menumbuhkan minat baru, meningkatkan motivasi serta merangsang kegiatan belajar bahkan memberikan dampak psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran juga penting dalam membangkitkan rasa senang, memperbaharui semangat, menghidupkan kegiatan pembelajaran, membantu memperkuat pengetahuan peserta didik. Media interaktif tersebut adalah Crossword Puzzle Online.

Media Crossword Puzzle Online dipilih sebagai solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar sejarah peserta didik kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Sababalat, dkk., dalam penelitiannya pada tahun 2021 dengan judul Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa di kelas XI IPA SMA Widya Manggala. Hasil penelitiannya memberikan bukti bahwa penggunaan Media Teka-Teki Silang Online berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar Fisika. Penelitian terdahulu menjadi dasar ilmiah yang mendukung bahwa media Crossword Puzzle Online cocok untuk digunakan pada materi ajar, permasalahan dan desain penelitian yang berbeda.

Penelitian ini memiliki kebaharuan dari penelitian relevan yaitu terletak pada penggunaan metode penelitian. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis kuasi eksperimen bentuk *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilakukan pada mitra yang belum menggunakan media pembelajaran Crossword Puzzle Online, sehingga digunakan sebagai solusi bagi permasalahan rendahnya minat belajar di kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2024/2025. Media pembelajaran Crossword Puzzle Online diterapkan pada materi ajar kehidupan masyarakat pada masa kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Crossword Puzzle Online atau Teka-Teki Silang Online adalah permainan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk secara vertikal maupun horizontal yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan dimainkan secara *online* (Sababalat, dkk., 2021: 208).

Penggunaan media pembelajaran Crossword Puzzle Online dapat menciptakan pengalaman belajar, membangkitkan semangat dan memberikan kesenangan dalam proses belajar tanpa menghadapi situasi yang membosankan. Crossword Puzzle Online simpel untuk digunakan sebab peserta didik tidak perlu mendaftar hanya mengisikan identitas nama. Pengerjaan Crossword Puzzle Online dapat mengasah otak, melatih ketelitian dan pengerjaan secara berkelompok akan mendorong kerjasama. Dengan demikian, melalui media Crossword Puzzle Online diharapkan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah Terdapat Pengaruh Media Crossword Puzzle Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya". Rumusan masalah tersebut disajikan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media crossword puzzle online dalam pembelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh media crossword puzzle online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi oprasional adalah suatu penjelasan yang diberikan pada variabel untuk memberikan makna atau menjelaskan secara spesifik. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

1.3.1 Media Crossword Puzzle Online

Crossword Puzzle Online atau Teka-Teki Silang Online adalah permainan mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk secara *vertikal* maupun *horizontal* yang berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan dan dimainkan secara *online*. Crossword Puzzle Online digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik (Sababalat, dkk., 2021: 208).

1.3.2 Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan yang muncul dalam diri seseorang untuk melakukan tindakan belajar guna mengadakan perubahan. Minat belajar termanifestasi dalam bentuk kesukaan, pemusatan perhatian, dan keaktifan dalam kegiatan belajar. Minat belajar menjadi pangkal kesuksesan peserta didik dalam proses pembelajaran (Ariani, dkk., 2022: 28).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan dalam menentukan arah dan langkah dalam kegiatan penelitian. Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media crossword puzzle online dalam pembelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.
2. Mengetahui pengaruh media crossword puzzle online terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-4 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih efektif, efisien dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di *era modern*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Guru, Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, khususnya dalam memilih media yang efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Bagi Kepala Sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam mengembangkan program dan kurikulum agar lebih adaptif terhadap teknologi dan metode pengajaran terkini dan tidak tertinggal dari sekolah lain.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengkaji secara mendalam mengenai Crossword Puzzle Online.