

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala hal yang mempengaruhi perkembangan, perubahan, dan keadaan setiap manusia. Perubahan ini berfokus pada pengembangan potensi peserta didik, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam menjalani kehidupannya (Pristiwanti, 2022: 7911). Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar dan mengajar yang menentukan dalam keberhasilan belajar siswa, dengan pembelajaran akan terjadi sebuah interaksi kegiatan timbal balik antara guru dan siswa tentunya untuk mencapai tujuan tertentu ke arah yang lebih baik (Nurfaizah & Oktavia, 2020: 47).

Salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Keaktifan siswa tidak hanya ditandai dengan kehadiran fisik di kelas, tetapi juga dengan partisipasi mental dan emosional yang tinggi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Tanpa keterlibatan siswa, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang efektif (Nooviar, dkk., 2024: 2). Oleh karena itu, pendidik memiliki peranan penting pada segala kegiatan pembelajaran, pendidik berperan sebagai pendorong utama dalam berjalannya proses pembelajaran, sehingga setiap pendidik harus mampu menciptakan suasana dan lingkungan belajar yang efektif, menarik, serta tentunya dapat memberi motivasi bagi peserta didik, agar peserta didik dapat ikut berpartisipasi aktif di dalam kelas.

Permasalahan keaktifan belajar juga menjadi perhatian dalam pembelajaran sejarah, yang merupakan mata pelajaran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Sejarah tidak hanya memberikan pengetahuan tentang masa lalu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai nasionalisme, toleransi, serta membangun kepribadian siswa (Purni, 2023: 193). Namun, dalam prakteknya, banyak guru menghadapi tantangan karena rendahnya minat dan keaktifan siswa saat mengikuti pembelajaran sejarah (Ba'in, dkk., 2020: 95).

Keaktifan belajar sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah agar siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi. Keaktifan tersebut ditunjukkan melalui keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyampaikan pendapat, serta menggali informasi secara mandiri (Sari, dkk., 2022: 3253). Tanpa adanya keaktifan ini, pembelajaran sejarah akan terasa monoton dan kurang menggugah minat siswa untuk belajar lebih dalam.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 16 Januari 2025, menunjukkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas X-1 SMAN 1 Darma. Idealnya, peserta didik tidak hanya pasif atau diam selama pembelajaran, melainkan harus aktif dengan cara mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari guru, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Selain itu, siswa yang aktif juga akan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, baik melalui membaca buku, membaca informasi di internet maupun berdiskusi dengan teman. Namun, siswa di kelas X-1 SMAN 1 Darma tidak menunjukkan adanya keaktifan dalam belajar. Selama proses pembelajaran berlangsung, mereka tampak kurang

bersemangat, bahkan mengantuk. Tidak ada siswa yang mengajukan pertanyaan meskipun guru telah memberikan kesempatan untuk bertanya. Selain itu, mereka juga tidak memberikan tanggapan ketika guru memberikan pertanyaan. Ketika diminta mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, banyak siswa saling mendorong satu sama lain karena tidak mau maju ke depan.

Dari temuan-temuan yang telah dikumpulkan selama observasi dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas X-1 SMAN 1 Darma tidak menunjukkan keaktifan belajar berdasarkan indikator keaktifan belajar yaitu, bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran, berani mengajukan pertanyaan selama proses pembelajaran, berani menjawab pertanyaan guru pada saat proses pembelajaran, berani mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas, melakukan diskusi kelompok dengan baik sesuai petunjuk guru (Sari, dkk., 2022: 3253). Pada saat pembelajaran berlangsung, guru menggunakan media Power Point dan memberikan penjelasan kepada siswa dengan penuh antusias dan semangat. Namun, siswa tetap kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini bisa terjadi karena setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan beberapa mungkin lebih tertarik pada pembelajaran yang lebih interaktif. Menurut keterangan guru sejarah di SMAN 1 Darma telah beberapa kali menggunakan media-media digital yang interaktif seperti Quizizz dan Kahoot, dan terbukti memang siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran menggunakan media tersebut. Meskipun demikian, masih diperlukan variasi dalam penggunaan media interaktif lain terlebih guru sejarah di SMAN 1 Darma masih fokus dan mendalami media-media yang digunakan saja, hal ini perlu

dilakukan agar siswa tidak merasa jenuh dan siswa bisa lebih aktif belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

Salah satu solusi yang akan diterapkan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas X-1 SMAN 1 Darma adalah dengan gamifikasi berbantuan media Educaplay. Gamifikasi merupakan penerapan elemen dan prinsip permainan dalam konteks non-permainan pada pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. (Ariani, 2020: 145).

Educaplay adalah platform yang menyediakan berbagai alat untuk membuat aktivitas pembelajaran interaktif berbasis permainan, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan. Dengan menggunakan Educaplay, pendidik dapat mengintegrasikan elemen gamifikasi ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa. Implementasi gamifikasi menggunakan media Educaplay dipilih sebagai solusi hal ini didasarkan dari penelitian oleh Putri Atika dkk (2024) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa di SDN Dupak 1 Surabaya. Penelitian lain oleh Febrianti dkk (2024) juga menunjukkan bahwa sistem gamifikasi berbasis Educaplay dapat meningkatkan antusiasme belajar, konsentrasi, kerja sama, dan keaktifan mahasiswa. Selain itu, penelitian lain oleh Fadillah dan Susanti (2024) menemukan bahwa penggunaan media gamifikasi berbasis Educaplay berpengaruh positif terhadap motivasi belajar akuntansi dasar siswa SMK Negeri di Surakarta. Hasil analisis menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelas yang menggunakan media ini dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya.

Penelitian diatas menunjukan gamifikasi menggunakan media Educaplay efektif meningkatkan keaktifan belajar siswa. Meskipun sudah ada penelitian mengenai gamifikasi menggunakan media Educaplay tetapi tentunya terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam konteks mata pelajaran, lokasi, dan karakteristik siswa yang diteliti.

Gamifikasi dan media Educaplay memiliki berbagai kelebihan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Gamifikasi memungkinkan proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif melalui penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana, dan papan peringkat, yang mampu memicu motivasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Ariani, 2020: 14).

Sejalan dengan hal tersebut, Educaplay sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan pencocokan, yang dirancang untuk melibatkan siswa baik secara individu maupun dalam kelompok. Selain interaktivitasnya, kelebihan lain dari Educaplay adalah fleksibilitas aksesnya yang dapat dijangkau secara daring kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang beragam. Dengan demikian, integrasi antara gamifikasi dan media Educaplay tidak hanya mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman materi

dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis secara lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan gamifikasi berbantuan media Educaplay Mode Froggy Jumps terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-1 SMAN 1 Darma. Adapun fokus penelitian ini adalah mengukur sejauh mana penggunaan gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam diskusi, penyelesaian tugas, serta interaksi dengan guru dan sesama siswa dalam pembelajaran sejarah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dari penerapan gamifikasi berbantuan Educaplay Mode Froggy Jumps terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dikelas X-1 SMAN 1 Darma pada semester genap tahun ajaran 2024/2025?”.

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Berbantuan Gamifikasi Educaplay Mode Froggy Jumps Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X-1 SMAN 1 Darma”. Maka definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan prinsip permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna.

gamifikasi adalah penggunaan estetika dan pemikiran permainan untuk membuat orang lain terlibat, memotivasi tindakan, mempromosikan pembelajaran, dan memecahkan masalah (Ariani, 2020: 145).

2. Media Educaplay

Educaplay adalah platform pembelajaran daring yang menawarkan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Platform ini menyediakan beragam permainan dan kegiatan interaktif yang cocok untuk berbagai mata pelajaran. Beberapa contoh permainan dan aktivitas di Educaplay mencakup *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *Abc Game*, *Memory Game*, *Quiz*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quiz*, *Dialogue Game* serta masih banyak lagi. Media Educaplay dapat diakses dengan membuka situs <https://Educaplay.com/> melalui browser pada laptop, komputer, atau handphone yang digunakan, kemudian melakukan pendaftaran untuk membuat akun Educaplay.

3. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar merupakan suatu hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran, keaktifan belajar merupakan kegiatan pada saat pembelajaran berlangsung yang tidak hanya mendengar atau memahami apa yang diberikan oleh guru saat pembelajaran melainkan juga ikut aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, ataupun memecahkan masalah dengan mencari berbagai informasi yang berbeda (Sari, dkk., 2022: 3253).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari adanya penerapan gamifikasi berbantuan *Educaplay Mode Froggy Jumps* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dikelas X-1 SMAN 1 Darma.

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang konstruktif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media berbasis gamifikasi. Temuan dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai acuan atau bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi penerapan media pembelajaran *Educaplay mode Froggy Jumps* dalam kaitannya dengan peningkatan keaktifan belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan tidak monoton. Dengan adanya variasi dalam penyampaian materi, guru memiliki lebih banyak pilihan untuk menyesuaikan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.