

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat dan terjadi dalam berbagai situasi serta tempat yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap makhluk hidup. Ki Hajar Dewantara, yang dikenal sebagai Bapak Pendidikan Indonesia, menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses untuk membimbing segala potensi alamiah yang dimiliki anak agar mereka dapat mencapai kehidupan yang aman dan bahagia secara optimal. Ia juga menekankan bahwa pendidikan harus mampu membebaskan individu baik secara jasmani, intelektual, maupun moral. Gagasannya dikenal melalui semboyan *Ing Ngarso Sung Tuladha*, yang berarti menjadi teladan saat berada di depan. *Ing Madyo Mangun Karso*, yang bermakna membangun semangat saat berada di tengah, dan *Tut Wuri Handayani* yang berarti memberi dorongan dari belakang (Febriyanti, 2021: 1635). Pendidikan sebagai proses pembentukan karakter, kesadaran sosial, dan keterampilan berpikir kritis, serta sarana pemberdayaan individu untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial.

Pembelajaran sejarah bukan hanya sekadar mempelajari fakta-fakta masa lalu, tetapi juga proses untuk memahami pola-pola peristiwa yang dapat memberikan makna terhadap perkembangan kehidupan manusia. Ia menekankan bahwa pembelajaran sejarah harus mengajak peserta didik berpikir kritis dan reflektif, serta mampu menghubungkan masa lalu dengan masa kini untuk mempersiapkan masa depan (Kuntowijoyo, 2018: 32). Sejarah harus diajarkan sebagai suatu proses yang dinamis. Pembelajaran sejarah tidak boleh hanya berfokus pada narasi kronologis peristiwa, tetapi juga pada analisis perubahan sosial dan ekonomi. Pendekatan multi-perspektif dalam pembelajaran sejarah agar peserta didik memahami bahwa sejarah dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan interpretasi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah menurut para ahli adalah proses yang lebih dari sekadar menghafal peristiwa masa lalu, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kritis, analisis sosial, dan pemahaman budaya. Pendekatan ini diharapkan mampu menghubungkan masa lalu dengan konteks

kontemporer dan membentuk identitas serta pemahaman peserta didik terhadap dunia yang terus berkembang.

Ketertarikan peserta didik dalam belajar merupakan salah satu aspek krusial yang berperan dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, yang pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap pencapaian akademik mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat menarik dan interaktif. Minat belajar merupakan kesediaan seseorang untuk menunjukkan perhatian, keterlibatan, dan ketekunan dalam kegiatan pembelajaran. Minat belajar penting sebagai indikator keberhasilan proses pendidikan, yang mempengaruhi hasil akademik dan keberlanjutan pendidikan peserta didik.

Slameto (2010: 24) menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta aktivitas sehari-hari peserta didik. Tingginya minat belajar memiliki hubungan yang signifikan dengan peningkatan prestasi akademik, sehingga penting untuk mengenali dan memahami faktor-faktor yang dapat mendorong tumbuhnya minat belajar pada diri peserta didik. Minat belajar merupakan aspek krusial dalam proses pendidikan yang dipengaruhi oleh berbagai aspek lingkungan dan memiliki korelasi langsung dengan prestasi akademik peserta didik.

Konteks pembelajaran modern dalam penggunaan teknologi informasi telah berkembang pesat dan mulai diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan. Di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat, pemanfaatan media pembelajaran menjadi elemen penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Salah satu media yang tengah populer saat ini adalah Educandy, sebuah platform digital interaktif yang dirancang untuk memperkaya pengalaman belajar di dalam kelas. Dengan menggunakan media pembelajaran Educandy, diharapkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah Indonesia, dapat meningkat.

Educandy merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui permainan yang menyenangkan, seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata (Lestari, 2020). Pendekatan ini diharapkan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik karena memiliki karakter interaktif dan menyenangkan. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik dalam berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan Educandy, peserta didik tidak hanya belajar melalui teks, tetapi juga melalui elemen visual dan audio, sehingga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar. Selain itu, media ini juga menyediakan umpan balik secara langsung, yang membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta segera memperbaiki kesalahan yang mereka buat.

Observasi awal yang telah dilakukan dengan guru sejarah kelas X di SMAN 3 Kuningan, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional dan berfokus pada bacaan teks. Selain itu, terdapat permasalahan mengenai minat peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa tidak fokus dalam pembelajaran sejarah terutama di jam terakhir pembelajaran. Penerapan media pembelajaran Educandy sangat relevan dalam pendidikan modern yang menekankan pada personalisasi dan efektifitas dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Educandy pada mata pembelajaran Sejarah Indonesia telah menjadi topik yang menarik perhatian para pendidik dan peneliti. Educandy, sebagai platform interaktif, menawarkan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Dengan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran aktif dan partisipatif, Educandy memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara lebih mendalam dengan materi yang diajarkan. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti Educandy dapat meningkatkan minat peserta didik dengan menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi

sejauh mana media pembelajaran ini berdampak pada minat belajar peserta didik, khususnya di mata pembelajaran sejarah Indonesia.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wayu Isrova (2024) mengenai pengaruh media Educandy terhadap hasil belajar, dalam penelitian tersebut menggunakan mata pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MA, Sementara itu, penelitian yang akan dilakukan difokuskan pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di tingkat SMA. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada pengukuran hasil belajar peserta didik, sedangkan penelitian ini akan berfokus pada pengukuran minat belajar peserta didik. Selain itu, terdapat pula penelitian oleh Shiska Sumawinata (2022) yang membahas tentang penggunaan aplikasi Educandy untuk meningkatkan minat belajar. Namun, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaan penggunaan metode tersebut akan memberikan hasil yang berbeda karena adanya teknik pengumpulan data dan teknis analisis yang berbeda.

Penelitian ini dilakukan karena kurangnya minat belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran Sejarah, cenderung rendah akibat metode pembelajaran yang monoton. Dengan adanya media pembelajaran interaktif seperti Educandy, diharapkan proses belajar dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui unsur permainan serta mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih variatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu “Apakah terdapat pengaruh media Educandy terhadap minat belajar peserta didik kelas X SMAN 3 Kuningan?”.

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang menetapkan instrumen dan prosedur pengukuran yang digunakan dalam penelitian untuk memastikan variabelnya dapat direproduksi dan diukur secara konsisten. Definisi operasional penelitian ini yaitu:

1.3.1 Media Educandy

Educandy adalah salah satu aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis kuis. Aplikasi ini terdapat 3 fitur permainan seperti, *matching pars*, *words* dan *quiz questions*. Namun dalam fitur tersebut juga dapat dikreasikan kembali menjadi berbagai permainan yaitu *hangman*, *word search*, *nought & crosses*, *anagrams*, *match-up*, *crossword*, *multiple choice* dan *memori*.

1.3.2 Minat Belajar

Minat belajar merupakan rasa ketertarikan yang dimiliki oleh peserta didik terhadap materi pembelajaran. Minat juga dapat mendorong peserta didik mendalami dan mengeksplorasi materi pembelajaran. Minat belajar pada peserta didik cenderung mengalami perubahan yang terdapat pada dirinya dengan ditandai perasaan antusias, senang yang timbul karena adanya keaktifan dan keikutsertaan dalam mengikuti pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Mengetahui pengaruh penggunaan media Educandy terhadap minat belajar peserta didik kelas X di SMAN 3 Kuningan”.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Bagi Peserta Didik

Peserta didik di SMAN 3 Kuningan diharapkan dengan adanya penerapan media Educandy dapat membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Indonesia.

1.5.2 Bagi Pendidik

Memberikan kontribusi pemikiran bagi para pendidik, khususnya dalam memilih media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran sejarah saat ini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendorong semangat guru dalam memanfaatkan media Educandy sebagai sarana pendukung dalam proses pengajaran mata pelajaran sejarah di SMAN 3 Kuningan.

1.5.3 Bagi Sekolah

Mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar peserta didik guna menunjang peningkatan kualitas individu di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memperkaya ragam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar serta mendorong pihak sekolah agar lebih aktif dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran.