

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas bagi suatu bangsa, dengan majunya pendidikan maka akan maju juga pemikiran dan peradaban suatu bangsa tersebut (Kamza, dkk., 2020: 34). Dengan pendidikan yang baik, manusia akan tumbuh dengan karakter, kepribadian dan budi pekerti yang baik, pendidikan diperlukan bagi setiap manusia karena dengan pendidikan yang baik dapat menciptakan generasi yang kompeten dan bermoral (Alpian, dkk., 2019: 68). Pendidikan dalam upaya membentuk kecerdasan, pembentukan karakter dan kepribadian dapat diperoleh melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu studi yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu, pembelajaran sejarah memiliki potensi yang cukup besar dalam membangun pendidikan karakter, selain peserta didik dapat memperoleh pengetahuan mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lalu, pembelajaran sejarah juga mengajarkan nilai-nilai moral, memberikan contoh nyata dari tokoh-tokoh yang berintegritas. Pembelajaran sejarah juga dapat berperan dalam mengembangkan empati dan kesadaran sosial yang dimiliki oleh peserta didik sambil mendorong peserta didik untuk bisa berpikir reflektif dan kritis terhadap peristiwa yang terjadi, sehingga peserta didik dapat membentuk sikap yang

baik untuk masa depan (Sirnayatin, 2017: 313). untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan minat belajar yang tinggi dari peserta didik.

Minat belajar merupakan dorongan yang dimiliki individu untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa paksaan dari luar (Hanipa, dkk., 2019: 318). Minat belajar sangat penting dalam pembelajaran sejarah, karena materi pelajaran sejarah cukup kompleks melibatkan pemahaman waktu, peristiwa, tempat, serta kaitan antara sebab dan akibat dari berbagai peristiwa. Minat belajar menjadi penting bagi setiap peserta didik karena dengan minat yang tinggi peserta didik akan lebih termotivasi untuk memahami materi pembelajaran. Namun, rendahnya minat belajar sejarah sering kali terjadi karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton, menyebabkan pembelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan bagi peserta didik (Andarwati, 2019: 65). Karena itu, penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang tidak hanya untuk menyampaikan materi saja, tetapi memilih juga media yang dapat memunculkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu baik berupa fisik maupun non fisik yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik agar materi yang diajarkan dapat lebih mudah dipahami dan membuat pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien (Daniyati, dkk., 2023: 284). Menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran akan membuat peserta didik merasa lebih tertarik dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, menjadikan proses pembelajaran bukan hanya sekedar sarana

menyampaikan informasi, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Andarwati, 2019: 65).

Observasi yang dilaksanakan pada 5 Februari 2025 menghasilkan temuan adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Saat guru menjelaskan materi pembelajaran, peserta didik tidak fokus dan kurang memperhatikan penjelasan guru, beberapa peserta didik terlihat sibuk dengan kegiatan yang lain, seperti berbicara dengan temannya dan bermain ponsel. Selain itu, terlihat tidak ada peserta didik yang bertanya dan sebagian besar tampak enggan mengerjakan tugas maupun berpartisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan minat belajar peserta didik rendah. Hal ini berkaitan dengan indikator minat belajar yaitu, perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, keterlibatan (Hanipa, dkk., 2019: 317).

Perlakuan yang akan digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma adalah dengan menggunakan Blooket. Blooket merupakan platform digital berbasis kuis interaktif yang memadukan elemen permainan dan visualisasi menarik dalam proses pembelajaran. Blooket dipilih sebagai perlakuan yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik karena Blooket mampu menghadirkan tampilan visual yang menarik, seperti karakter animasi, papan skor langsung, dan desain kuis yang dapat memicu semangat bersaing secara sehat. Visualisasi ini menjadi penting dalam pembelajaran sejarah yang sering kali dianggap monoton karena berisi hafalan peristiwa, tokoh, dan tahun. Melalui fitur-fitur visual dan interaktif dalam Blooket,

materi sejarah seperti masuknya jepang dan jatuhnya hindia belanda dapat disajikan dalam bentuk soal yang dilengkapi ilustrasi dan konteks peristiwa, sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan Blooket dalam proses pembelajaran dapat menarik minat belajar peserta didik dan mendukung pembelajaran dengan sangat efektif (Nabila & Nurhamidah, 2024: 134). Selain itu, penggunaan Blooket juga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Nuraini & Jasiah, 2025: 145).

Blooket memiliki berbagai variasi mode permainan sehingga peserta didik dapat bebas memilih berbagai permainan seperti, *Gold Quest*, *Monster Brawl*, *Crypto Hack*, *Fishing Frenzy*, *Deceptive Dinos*, *Blook Rush*, *Battle Royale*, *Tower Defense*, *Café*, *Factory*, *Racing*, *Crazy Kingdom*, *Tower of Dom*, dan *Classic* (Nugroho, 2022: 153). Penggunaan Blooket dalam pembelajaran sejarah memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, menarik, dan tentunya relevan dengan kehidupan peserta didik yang sehari-hari dihadapkan dengan teknologi digital dan permainan. Blooket memiliki beberapa kelebihan jika diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Blooket memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi sesuai dengan kebutuhan kelas yang relevan dengan topik yang sedang dipelajari, Blooket dapat menampilkan gambar dalam setiap pertanyaan yang ada, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman peserta didik, Blooket juga dapat digunakan secara berkelompok sehingga peserta didik dapat berkolaborasi dan berdiskusi. Interaksi sosial ini sangat penting dalam

pembelajaran sejarah karena diskusi mengenai peristiwa sejarah dapat memperdalam pemahaman peserta didik.

Penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti diberbagai mata pelajaran sebelumnya. Namun, kajian mengenai penerapannya dalam konteks pembelajaran sejarah masih sangat terbatas. Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji pengaruh Blooket secara khusus terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Fokus utama penelitian ini adalah mengkaji pengaruh penggunaan Blooket sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma. Diharapkan dengan digunakannya Blooket sebagai media pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui proses pengumpulan data (Sugiyono, 2018:47). Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas XI.2 SMAN 1 Darma?”.

1.3 Definisi Operasional

1. Media pembelajaran Blooket

Media pembelajaran Blooket merupakan sebuah platform digital berbasis game yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Blooket memiliki berbagai mode game yang dapat digunakan oleh peserta didik,

sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Nugroho, 2022: 153).

2. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan atau kecenderungan yang dimiliki oleh seorang individu untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan dari luar. Minat belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena minat yang tinggi terhadap belajar akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Hanipa, dkk., 2019: 318).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Blooket terhadap minat belajar peserta didik di kelas XI.2 SMAN 1 Darma”

1.5 Kegunaan Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan landasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan Blooket pada pembelajaran sejarah dengan lebih lanjut

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menyarankan guru untuk menggunakan blooket sebagai media pembelajaran, karena Blooket dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran.