

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan universal yang sering dilakukan kapanpun dan dimanapun dalam kehidupan. Menurut UU No.20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Hasan dkk., 2021: 24).

Belajar merupakan proses atau kegiatan yang berlangsung seumur hidup bagi manusia. Hasil yang ditimbulkan oleh proses belajar adalah perubahan tingkah laku. Sedangkan pembelajaran merupakan usaha sadar dan terencana dengan maksud agar terjadi proses belajar pada diri seseorang. Dalam proses belajar, banyak hal-hal penting yang harus diketahui dan dipahami oleh pendidik mengenai apa saja yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar proses belajar peserta didik dapat berjalan dengan baik.

Menurut Sanjaya (dalam Nasution, 2017: 19) keberhasilan implementasi dari suatu strategi pembelajaran akan bergantung pada kepiawaian pendidik dalam menggunakan metode, teknik, dan taktik dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pendidik harus memiliki kompetensi dan menguasai perangkat pembelajaran. Salah satunya adalah dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran karena dalam proses pembelajaran peserta didik dituntut untuk aktif belajar. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang nantinya akan mempengaruhi hasil belajar. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat menjadi salah satu hal penting yang harus diperhatikan agar dapat menciptakan iklim atau suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Proses belajar yang dijalankan dengan cara menyenangkan dapat

menjadikan peserta didik memiliki tingkat retensi yang lebih kuat atau mampu untuk mengingat materi lebih banyak dan lebih lama.

Kurikulum merdeka resmi diterapkan pada 11 Februari 2022 dan mulai diberlakukan pada Tahun Ajaran 2022/2023. Merdeka belajar tidak bermakna segala sesuatu yang menyangkut belajar diberikan kebebasan dan kelonggaran, namun merdeka belajar menekankan pada kebebasan berfikir dan berinovasi (Siswoyo, 2021: 55). Pendidik memiliki keleluasaan dalam memilih dan mengembangkan perangkat pembelajaran.

Paradigma baru mengenai penerapan kurikulum merdeka, belajar menjadi bukan hanya sekedar mendengar, mencatat atau seperti yang sebagaimana pola pembelajaran lama, melainkan belajar adalah berbuat, berfikir, dan pada akhirnya belajar bagaimana belajar (Hapudin, 2021: 17). Maka dari itu peran pendidik bukan hanya sebagai sumber belajar yang memberikan penjelasan materi terhadap peserta didik, melainkan pendidik sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan dorongan pada peserta didik untuk berkreaitivitas. Selain itu, pendidik perlu mengintegrasikan serta menciptakan kondisi belajar yang kondusif dengan suasana yang menyenangkan, menarik, serta memberi rasa aman dan ruang bagi peserta didik untuk dapat berfikir aktif, kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya tepatnya di kelas XI-10, permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya keaktifan belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung di kelas, terbukti dengan tidak terpenuhinya indikator keaktifan belajar peserta didik. Menurut Sinar (2018: 18-19) terdapat tiga indikator keaktifan belajar, di antaranya yaitu aktif belajar yang terjadi dengan proses mengalami (keterlibatan peserta didik), aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi atau peristiwa belajar aktif, dan keaktifan belajar yang terjadi melalui proses mengatasi masalah (pemecahan masalah).

Indikator keaktifan belajar peserta didik di kelas XI-10 tidak terpenuhi terlihat dari kurangnya keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik lebih banyak diam dan kurang antusias serta jarang menanggapi pendidik. Peserta didik hanya mendengarkan tanpa berani bertanya perihal apa yang

belum mereka pahami, pendidik sesekali memberikan pertanyaan namun peserta didik cenderung kurang peduli dan tidak mau ikut berpartisipasi terutama peserta didik yang duduk di bangku bagian belakang. Terlihat dari 31 peserta didik hanya beberapa peserta didik saja yang berani menjawab pertanyaan pendidik, sebagian dari mereka terlihat mengantuk, melamun, dan tidak memperhatikan pendidik.

Interaksi belajar peserta didik juga cenderung kurang, hal itu ditandai dengan peserta didik yang cenderung diam dan tidak bekerjasama dengan temannya. Peserta didik cenderung bekerja sendiri dalam mengerjakan tugas, namun hanya beberapa peserta didik saja yang benar-benar mengerjakan tugasnya, dan sisanya hanya mengandalkan teman. Peserta didik tidak bekerjasama dalam memahami dan mencari informasi terkait materi atau tugas pembelajaran, sehingga dengan begitu tidak ada diskusi diantara mereka dan interaksi belajar menjadi tidak tercipta.

Kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pemecahan masalah juga terbukti dari hanya sebagian peserta didik yang rajin mengerjakan dan mengumpulkan tugas serta tidak banyak terlibat dalam mengikuti diskusi, tidak mencatat materi, tidak banyak memanfaatkan sumber belajar, tidak berusaha mencari informasi tambahan terkait materi, peserta didik hanya mendapatkan materi dari satu sumber saja yaitu pendidik.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, pendidik hanya menggunakan metode ceramah saja, hal itu membuat proses pembelajaran menjadi terlalu konvensional sehingga interaksi diantara peserta didik dan pendidik menjadi berkurang yang mengakibatkan keaktifan belajar yang seharusnya ada dalam proses pembelajaran menjadi tak terlihat dan membuat peserta didik menjadi cepat jenuh dan tak tertarik pada pembelajaran. Hal tersebut dapat menghambat peserta didik dalam mengembangkan dirinya dan menghambat kreativitas dan menjadikan dirinya tidak dapat berperan aktif serta tidak dapat belajar secara mandiri.

Alternatif untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan metode permainan *treasure hunt*. Metode belajar melalui bermain memberikan dorongan atau impuls bermain dan aktivitas yang dihasilkan ialah aktivitas yang serius, intens, dan spontan (Hughes & Hughes, 2012: 467). Peserta

didik dapat belajar melalui bermain dan pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, bereksplorasi, menemukan sendiri, mempraktekkan, belajar mengambil keputusan, memilih, menentukan, mencoba, mencipta, mengeluarkan pendapat, mengerjakan sesuatu hingga tuntas, dan berinteraksi dengan teman (Kustiawan, 2016: 191).

Melalui metode permainan, materi pembelajaran juga disampaikan dengan kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Erna, 2022: 46). Metode belajar melalui bermain memiliki banyak macam, salah satunya ialah metode *treasure hunt* atau dalam bahasa Indonesia berarti berburu harta karun. Metode *treasure hunt* merupakan kegiatan berburu benda yang disembunyikan untuk ditemukan oleh setiap tim, *treasure hunt* dapat dimainkan oleh peserta didik di tingkat sekolah dasar hingga menengah (Kim & Yao, 2010: 1856).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dilapangan serta metode pembelajaran yang dianggap tepat untuk dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada, maka peneliti mengangkat judul penelitian ini yakni “Pengaruh Metode Permainan *Treasure Hunt* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode permainan *treasure hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya semester genap tahun ajaran 2023/2024”? Dari rumusan masalah tersebut kemudian dituangkan lagi kedalam beberapa pertanyaan penelitian, diantaranya yakni sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *treasure hunt* pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024?

- 2) Apakah terdapat pengaruh metode permainan *treasure hunt* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Metode Permainan Treasure Hunt

Kamus Inggris Indonesia yang ditulis oleh John M. Echols dan Hassan Shadily (2006:602) *treasure* memiliki arti harta karun, sedangkan *hunt* berarti berburu atau mencari. *Treasure hunt* merupakan kegiatan pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mencari rangkaian petunjuk yang mengarah pada penemuan informasi yang baru dan dalam pelaksanaannya membutuhkan waktu yang cukup banyak baik untuk persiapan maupun eksekusi dan pesertanya harus mengikuti banyak langkah untuk menyelesaikan (Bell & James, 2006: 8). Sedangkan menurut Kim dan Yao (2010:1856) dalam (Hutomo, 2016: 27) metode *treasure hunt* merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Untuk melakukan perburuan harta karun disiapkan daftar benda yang harus dicari oleh setiap tim, dan pemenangnya adalah tim yang pertamakali menemukan semua harta karun yang ada dalam daftar.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Aktif berarti giat sedangkan keaktifan merupakan hal atau keadaan dimana peserta didik dapat aktif (Sinar, 2018: 8). Sedangkan menurut Sardiman (dalam Sinar, 2018: 9) keaktifan merupakan kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Nana Sudjana (dalam Sinar, 2018: 12) menyebutkan bahwa keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keikutsertaan peserta didik dalam melaksanakan tugas belajarnya. Sehingga indikator dari keaktifan belajar peserta didik terlibat dalam keikutsertaan peserta didik dalam memecahkan masalah, bertanya kepada temannya (peserta didik lainnya) atau kepada pendidik apabila terdapat persoalan yang kurang dimengerti atau dipahami.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh metode permainan *treasure hunt* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024 sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan *treasure hunt* pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui adanya pengaruh metode permainan *treasure hunt* terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah materi proklamasi kemerdekaan di kelas XI-10 SMA Negeri 10 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2023/2024.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu:

- a) Manfaat Teoritis
 - 1) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya yang terkait dengan metode pembelajaran yang berbasis permainan. Selain itu diharapkan pula dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya terkait metode pembelajaran terhadap keaktifan belajar peserta didik.
- b) Manfaat Praktis
 - 1) Untuk pendidik mata pelajaran sejarah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pendidik dan membantu pendidik dalam menghadapi permasalahan terkait kurang aktifnya peserta didik di kelas.
 - 2) Untuk peserta didik, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi motivasi untuk meningkatkan keaktifan belajarnya di kelas.
 - 3) Untuk sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam penggunaan metode pembelajaran yang berbasis

permainan *treasure hunt* untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah.

c) Manfaat Empiris

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam melangsungkan penelitian selanjutnya dibidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan metode pembelajaran dan keaktifan peserta didik.