

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah landasan utama untuk menciptakan generasi pembelajaran yang cerdas, karismatik, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Selain meningkatkan pengetahuan, pendidikan juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan prinsip - prinsip moral dan keterampilan hidup yang relevan (Yunizar dkk., 2024:20). Hasil pendidikan sangat berkontribusi pada kualitas guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran dan pengembangan karakter peserta didik. Diharapkan dengan menerapkan kurikulum Merdeka, pendidikan mampu menghasilkan generasi muda yang kreatif dan mampu beradaptasi dengan tantangan global. Dengan demikian, pendidikan menjadi investasi berharga bagi kesejahteraan bangsa dan masyarakat.

Upaya pembelajaran di sekolah tidak hanya berfokus pada aspek akademik tetapi juga pada pengembangan karakter dan perkembangan sosial peserta didik. Setiap peserta didik memiliki peran penting dalam mengembangkan kepribadian yang cerdas dan kompetitif. Dalam kaitan ini, mata pelajaran sejarah menjadi komponen yang strategis karena itu yang dapat mempengaruhi jati diri bangsa dan nilai-nilai kebangsaan. Dalam hal ini, mata pelajaran sejarah menjadi komponen strategis karena mampu menanamkan kesadaran identitas nasional dan nilai-nilai kebangsaan. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diajak memahami perjalanan bangsa serta mengambil pelajaran dari peristiwa masa lalu, sehingga terbentuk generasi yang berkarakter dan bertanggung jawab.

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, memiliki kesadaran diri, serta peka terhadap lingkungan sosial dan budaya. Proses pembelajaran ini menekankan pada penguasaan konsep, pengembangan peserta didik, dan pemahaman terhadap nilai-nilai historis. Agar tujuan tersebut tercapai, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan mendorong keaktifan belajar peserta didik (Ahmad dkk., 2014: 271). Rendahnya

keaktifan dalam belajar sejarah sering kali disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, inovasi dalam strategi pembelajaran sejarah sangat penting untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan, bermanfaat, dan efektif.

Keaktifan belajar peserta didik menjadi tolak ukur penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Peserta didik yang aktif tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap mandiri, bertanggung jawab, dan kreatif dalam proses pembelajaran. Aktivitas seperti bertanya, berdiskusi, serta bekerja sama menunjukkan tingkat partisipasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Tegeh dkk., 2019: 165). Berdasarkan teori behavioristik, keaktifan tersebut muncul sebagai respons terhadap stimulus dari guru yang diperkuat melalui penghargaan dan motivasi positif. Oleh karena itu, pencapaian indikator keaktifan belajar menjadi hal penting agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan efektif (Desmita 2009:44).

Menurut Sinar (2018:15), Terdapat lima indikator yang menunjukkan keaktifan belajar peserta didik. Indikator tersebut meliputi (1) berpartisipasi aktif dalam diskusi, yang menunjukkan keterlibatan peserta didik secara kognitif dan sosial. (2) Menjawab dan mengajukan pertanyaan, yang mencerminkan rasa ingin tahu dan pemahaman yang mendalam. (3) Menyelesaikan tugas dengan serius, yang menandakan adanya motivasi dan tanggung jawab dalam belajar. (4) Kemampuan untuk bekerja sama dengan teman sekelompok, yang menunjukkan keterampilan sosial dan kolaboratif dalam belajar. (5) Memberikan tanggapan terhadap hasil belajar, yang mencerminkan kemampuan reflektif dan evaluatif terhadap proses dan hasil belajar, sebagai bentuk kesadaran diri dalam belajar. Dengan terpenuhinya kelima indikator tersebut, kelas dapat dianggap aktif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil observasi di SMAN 1 Singaparna kelas X-2, dan wawancara dengan guru Sejarah, Bapak Didin Mukromin, S.Pd. Dari total 45 peserta didik kelas X-2 SMAN 1 Singaparna, sebanyak 32 orang (71,1%) tergolong tidak aktif dalam pembelajaran sejarah, sedangkan hanya 13 orang (28,9%) yang menunjukkan keaktifan pada beberapa indikator. Selanjutnya peserta didik belum memenuhi

indikator keaktifan, seperti kurang berpartisipasi dalam diskusi, cenderung pasif, berleha-leha di meja, serta sering membuka ponsel ketika guru menjelaskan materi. Mereka juga jarang mengajukan atau menjawab pertanyaan karena kurang percaya diri. Selain itu, peserta didik belum menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh dan lebih berorientasi pada nilai semata. Kemampuan bekerja sama dalam kelompok pun masih rendah akibat kurangnya pemahaman terhadap materi. Peserta didik juga belum terbiasa memberikan tanggapan maupun kesimpulan terhadap hasil belajar yang telah dicapai. situasi tersebut menunjukkan bahwa perlu ada strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif agar peserta didik lebih aktif dan lebih memahami materi Sejarah (Sinar, 2018: 44).

Rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah mengakibatkan proses belajar menjadi kurang menarik dan menghambat pemahaman materi. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan penerapan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan menggunakan media ular tangga, dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik. Melalui fitur visual yang menarik dan mekanisme permainan yang mendorong keaktifan, media ini yaitu ular tangga digital dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat membantu peserta didik lebih terlibat dalam pembelajaran pada mata pelajaran sejarah secara efektif (Amita dkk., 2020: 72). Dalam penelitian Ubaidillah dkk (2024: 8748) juga menunjukkan bahwa media ular tangga berpengaruh positif terhadap peningkatan keaktifan belajar. Cara yang bagus untuk mengajar adalah dengan permainan ular tangga, yang dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

Penelitian terdahulu tentang media permainan ular tangga umumnya berfokus pada versi tradisional dan diterapkan pada mata pelajaran eksakta. Kajian mengenai penerapan media ini di tingkat SMA, khususnya pada pembelajaran sejarah, masih sangat terbatas sehingga menimbulkan *research gap*. Selain itu, Canva selama ini lebih dikenal sebagai alat desain visual seperti

poster atau presentasi, bukan sebagai media interaktif untuk permainan edukatif. penelitian ini menyajikan inovasi dengan mengintegrasikan unsur- unsur permainan, interaktivitas, dan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah. *Novelty* penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan ular tangga yang dibuat canva untuk membuat pembelajaran lebih aktif bagi peserta didik SMA yang berfokus pada keaktifan belajar melalui kegiatan bertanya, menjawab, dan berdiskusi.

Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian yang relevan untuk mengkaji secara spesifik bagaimana Permainan ular tangga dapat membantu peserta didik belajar sejarah dengan lebih aktif. Penelitian ini penting dilakukan di tingkat SMA karena sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada jenjang SD dan SMP serta belum menjadikan keaktifan belajar sebagai variabel utama. Dalam penelitian ini, peneliti memiliki tujuan yang utama yaitu untuk menganalisis secara statistik bagaimana permainan ular tangga digital berdampak pada keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Pendekatan kuantitatif digunakan karena mampu memberikan hasil yang objektif, terukur, dan berbasis data empiris. Maka dari itu, penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Digital Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X-2 SMAN 1 Singaparna”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh dan peningkatan media ular tangga digital terhadap keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X-2 SMAN 1 Singaparna?”

Berdasarkan tahapan selanjutnya, disusun beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah di kelas X-2 SMAN 1 Singaparna?

2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X-2 di SMAN 1 Singaparna melalui penggunaan media ular tangga?

1.3 Definisi Operasional

1.3.1 Media Permainan Ular Tangga

Dalam penelitian ini media ular tangga sudah dimodifikasi melalui aplikasi Canva untuk menyesuaikan dengan materi pelajaran Sejarah. Permainan ini tidak hanya terdiri dari kotak-kotak bernomor, tetapi juga dilengkapi dengan pertanyaan dan tantangan yang berhubungan dengan topik sejarah. Setiap langkah dalam permainan ini mengandung elemen edukatif yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama, berdiskusi, dan lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyampaikan pesannya kepada peserta didik melalui media pembelajaran agar mereka berpikir, berdiskusi, dan lebih aktif dalam belajar. konteks pembelajaran modern, media juga berperan sebagai sumber belajar mandiri dengan memanfaatkan teknologi (Anwar, 2025: 45). Oleh karena itu, permainan ular tangga menjadi sebuah inovasi yang secara efektif memadukan hiburan dengan pembelajaran sejarah.

1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar adalah bagian penting dari proses pendidikan karena mencakup keterlibatan peserta didik secara keseluruhan maksimal, baik dari segi intelektual, emosional, maupun fisik. Dalam konteks pembelajaran, keaktifan hal ini tidak hanya berarti hadir secara langsung, tetapi juga ditunjukkan melalui tindakan nyata seperti membaca, menulis, mendengarkan, berlatih keterampilan, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, hingga menyelesaikan masalah yang dihadapi. Nur, (2017: 7) Menekankan bahwa keaktifan dalam belajar adalah perilaku yang timbul dari motivasi untuk mencapai tujuan tertentu. Partisipasi aktif ini dapat diartikan sebagai proses di mana semua potensi peserta didik dimanfaatkan secara optimal untuk mengolah, memproses, dan mengembangkan pengalaman belajarnya. Keaktifan belajar ini juga menjadi penanda keberhasilan pembelajaran, karena tanpa keterlibatan yang aktif, pengetahuan dan keterampilan tidak akan terinternalisasi dengan efektif.

1.4 Tujuan Penelitian

Menurut rumusan masalah, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh media ular tangga mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik di kelas X-2 dalam pelajaran sejarah di SMAN 1 Singaparna.
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik di kelas X-2 pada mata pelajaran sejarah setelah menggunakan media ular tangga di SMAN 1 Singaparna.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Dalam manfaat penelitian ini dapat memperluas pengetahuan tentang penggunaan permainan ular tangga, yang disediakan oleh canva, untuk membantu bidang pendidikan, meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Pada penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi kreatif tidak hanya mempermudah penyampaian materi sekaligus meningkatkan interaksi, keaktifan, dan keterlibatan belajar. Secara keseluruhan, penelitian ini menyatakan bahwa media permainan edukatif ular tangga membuat pembelajaran menyenangkan, bermakna, dan juga inovatif, serta berpotensi menjadi media pengembangan strategi pembelajaran modern.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini menyediakan beberapa manfaat praktis yang signifikan yaitu:

1. Untuk para guru, penelitian ini mendorong untuk memilih strategi pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan media permainan seperti ular tangga. Dengan media ini, diharapkan para guru dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, interaktif, dan dinamis.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Media ini diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin tahu, motivasi, keaktifan belajar, serta kemampuan kerja sama dan keberanian peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

3. Untuk sekolah, penelitian ini memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi media, sehingga pembelajaran lebih efisien, efektif, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.
4. Untuk peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti yang akan datang untuk memperdalam penelitian tentang efektivitas media permainan dalam pembelajaran, baik dalam pelajaran sejarah maupun pelajaran lainnya.