

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam kehidupan bagi manusia, Menurut Alpian, dkk. (2019:67-68), Setiap individu berhak mendapatkan akses pendidikan, baik melalui jalur formal maupun nonformal. Pendidikan memegang peran krusial dalam memfasilitasi pengembangan diri serta penggalian potensi internal seseorang. Selain mempersiapkan individu agar mampu berkompetisi secara sehat dan bersosialisasi dengan baik, ilmu yang diperoleh juga berfungsi memperluas cakrawala berpikir global. Lebih dari itu, pendidikan berkontribusi signifikan dalam mentransformasi cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupannya.

Keaktifan belajar peserta didik masih terbilang rendah akibat metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Efektivitas proses pembelajaran memegang peranan krusial dalam menentukan keberhasilan pendidikan, dengan tingkat keaktifan peserta didik sebagai indikator utamanya. Hidayat & Abdillah (2019:24), Sebagai sebuah proses yang terstruktur dan disengaja, pendidikan bertujuan untuk membimbing serta memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan potensi fisik maupun mental mereka secara optimal.

Menurut Muhson (2010:7), Perkembangan teknologi informasi saat ini kedepannya menuntut kegiatan belajar mengajar untuk melibatkan media berbasis digital sebagai kebutuhan standar. Hal ini menegaskan bahwa teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk menunjang efektivitas pembelajaran modern. Dalam konteks ini, Media pembelajaran berbasis website menawarkan solusi strategis yang mampu mengatasi dinamika permasalahan tersebut. Dengan kemampuan adaptifnya, media digital mampu menjangkau berbagai gaya belajar peserta didik dan mengurangi ketimpangan akses pendidikan, Salah satu media yang tengah populer dan memiliki keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran adalah permainan khususnya melalui website BookWidgets.

Nurlisda, dkk. (2024:1821), BookWidgets merupakan Media pembelajaran daring berbasis website yang mengintegrasikan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, dan penugasan digital. Fitur-fitur di dalam media ini dirancang untuk memicu motivasi belajar peserta didik. Pendidik dapat memanfaatkan website ini untuk menyusun simulasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi dalam meningkatkan minat serta keterlibatan aktif peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran sejarah. BookWidgets efektif untuk merevitalisasi narasi peristiwa bersejarah melalui simulasi timeline interaktif atau permainan seperti teka teki silang, cari kata dan *jigsaw*, yang pada akhirnya meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran berkelompok.

Menurut Gui, dkk. (2024:122), Hambatan krusial dalam dunia pendidikan kontemporer berpusat pada penyesuaian sistem pembelajaran agar mampu mencetak generasi yang kompeten di tengah dinamisnya perkembangan teknologi, tanpa mengesampingkan nilai-nilai kemanusiaan yang mendasar. Permainan edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menstimulasi peserta didik untuk berpikir kritis serta aktif berpartisipasi, Minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah sangatlah penting karena mata pelajaran ini sering kali dianggap abstrak dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga rendahnya minat dapat menghambat pemahaman konsep sejarah serta pengembangan sikap kritis terhadap peristiwa masa lalu. Dengan meningkatkan minat melalui pendekatan interaktif, peserta didik lebih termotivasi untuk mengeksplorasi narasi sejarah secara mendalam, menghubungkannya dengan konteks kontemporer, dan membangun rasa memiliki terhadap warisan budaya bangsa. Efek penggunaan permainan edukatif berbasis website BookWidgets terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah masih belum banyak diteliti secara spesifik, meskipun potensi dari model pembelajaran interaktif ini sebenarnya sangat besar.

Observasi awal di SMAN 1 Sidangkasih menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran jarang dilengkapi dengan permainan edukasi atau media interaktif, karena sering kali menggunakan ceramah dan media PowerPoint, hal ini

mengakibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah masih tergolong rendah. Hasil observasi lebih lanjut mengungkap bahwa peserta didik kelas XI menunjukkan minat belajar yang rendah

Peserta didik secara aktif bertanya atau berdiskusi selama pelajaran, sementara sisanya cenderung pasif dan kurang antusias terhadap materi sejarah yang disajikan secara monoton. Hasil wawancara dengan 20 peserta didik dan 2 Pendidik mata pelajaran sejarah mengonfirmasi kondisi ini, di mana peserta didik, menyatakan bahwa sejarah terasa membosankan karena kurangnya media interaktif, dan pendidik mengakui tantangan dalam membangkitkan keaktifan dan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah. Kondisi ini mendorong perlunya penelitian yang mendalam untuk melihat pengaruh nyata dari penggunaan pembelajaran website BookWidgets dalam konteks pembelajaran sejarah di sekolah tersebut, terutama di kelas XI.

Pada waktu belajar, Peserta didik kurang fokus pada penjelasan dari pendidik mata pelajaran sejarah, yang dapat dilihat dari sedikitnya aktivitas seperti bertanya atau mencatat hal-hal penting. Disamping itu, kerjasama dalam interaksi juga rendah, karena peserta didik cenderung pasif, tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok, dan lebih sering hanya mengikuti instruksi tanpa memberikan pandangan pribadi. Situasi ini semakin buruk karena rasa kurang percaya diri dan keterbatasan pemahaman terhadap materi, sehingga mereka ragu untuk meminta bantuan dari teman atau pendidik ketika menghadapi kesulitan. Untuk meninjau sejauh mana siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, tingkat keaktifan mereka dikelompokkan ke dalam empat indikator utama yang saling menunjang. Indikator tersebut diawali oleh aktivitas lisan (*oral activities*) yang ditunjukkan melalui inisiatif peserta didik dalam bertanya, berpendapat, merespons pertanyaan, dan melakukan presentasi. Berikutnya adalah aktivitas mendengarkan (*listening activities*) yang menuntut fokus peserta didik untuk mengingat penjelasan pendidik, mematuhi instruksi, dan menyimak pandangan peserta didik lain. Indikator ketiga berupa aktivitas menulis (*writing activities*), di mana peserta didik terlibat dalam merangkum esensi materi, mengisi lembar kerja, serta menyelesaikan tugas tertulis. Sementara itu, indikator aktivitas visual (*visual activities*) memantau keterlibatan

siswa dalam membaca referensi, mencermati tayangan media, dan mendesain bagan pikiran (*mind mapping*). Melalui integrasi keempat indikator ini, peneliti dapat memperoleh parameter yang jelas untuk menilai dinamika perubahan perilaku belajar siswa di kelas. Pemanfaatan website BookWidgets dapat menjadi salah satu alternatif solusi dalam mengoptimalkan partisipasi aktif peserta didik yang sebelumnya masih tergolong rendah. BookWidgets adalah media online yang disajikan dalam bentuk website sehingga bisa membantu dalam penilaian pembelajaran. Website dapat diakses dengan mudah melalui smartphone, tablet, atau komputer, dan memungkinkan peserta didik untuk menyelesaikan proyek baik langsung maupun melalui secara online (Rohimat, dkk., 2023: 3).

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu Hesti, dkk. (2023:10-12), dengan judul penelitian "Penerapan media BookWidgets untuk meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI di SMAN 2 Tanggul (Materi Sistem Reproduksi)" penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media BookWidgets mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pra tindakan dan sesudah tindakan, yaitu pra (73,8), siklus I (80,8), dan siklus II (87,7). Keterbaruan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni terdapat dalam variabel dependent, dalam penelitian terdahulu variabel dependent adalah hasil belajar sedangkan penelitian ini menggunakan keaktifan belajar.

Penelitian Mutaqin, dkk. (2025:52-62) berjudul "Efektivitas penggunaan media pembelajaran BookWidgets untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Cendekia Cianjur" memiliki kesamaan utama dengan penelitian ini, yaitu penggunaan BookWidgets sebagai media digital untuk meningkatkan variabel non-kognitif motivasi belajar dengan keaktifan belajar. Namun, terdapat perbedaan signifikan pada variabel terikat penelitian sebelumnya motivasi sedangkan penelitian ini keaktifan, metodologi sebelumnya deskriptif kualitatif studi kasus sedangkan penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen kuantitatif, dan subjek penelitian sebelumnya tingkat sekolah menengah pertama (SMP) pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) penelitian ini sekolah menengah atas (SMA) Pada mata pelajaran sejarah.

Meskipun efektivitas pembelajaran serupa telah banyak diuji, riset terkait pengaruh BookWidgets terhadap materi sejarah di jenjang SMA sejauh ini masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting guna mengatasi kesenjangan antara kebutuhan metode instruksional yang kreatif dengan rendahnya keaktifan peserta didik kelas XI F-11 SMAN 1 Sindangkasih dalam pelajaran sejarah. Penerapan website ini diprediksikan dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif.

Minimnya keaktifan belajar peserta didik dipicu oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Di ranah pendidikan, kendala bersumber dari rendahnya minat, motivasi, dan disiplin diri, serta kurangnya keteraturan dalam belajar. Hal ini diperparah oleh adanya rasa malas akibat persepsi bahwa materi sejarah membosankan dan sulit dipahami, yang pada akhirnya rendahnya partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, faktor eksternal meliputi minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang disebabkan oleh keterbatasan kompetensi pendidik dalam mengoperasikan perangkat pembelajaran berbasis digital (Muliani & Arusman, 2022: 133-139).

Penelitian ini mengambil fokus pada pengaruh website BookWidgets terhadap keaktifan belajar peserta didik terhadap pelajaran sejarah di sekolah menengah atas (SMA). Tujuan utamanya adalah untuk menganalisis efektivitas penerapan BookWidgets ini dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Diharapkan hasil penelitian memberikan kontribusi praktis berupa rekomendasi website pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif bagi Pendidik serta meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan produktif.

Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk menggali sejauh mana penggunaan website pembelajaran yang interaktif melalui permainan berbasis BookWidgets dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan pedoman bagi para pengajar dan lembaga pendidikan dalam merancang metode pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang terdapat dalam dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran interaktif melalui permainan edukasi berbasis website BookWidgets dalam pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Sindangkasih, Rumusan masalah tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan-pertanyaan penelitian diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar sejarah yang signifikan antara peserta didik yang menggunakan website pembelajaran digital *BookWidgets* (kelas eksperimen) dengan peserta didik yang menggunakan *PowerPoint* (kelas kontrol) di SMAN 1 Sindangkasih?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan website pembelajaran digital berbasis game edukatif *BookWidgets* terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Sindangkasih?

## 1.3 Definisi Operasional

Ada beberapa hal yang harus dijelaskan yang berkaitan dengan penelitian ini, agar tidak terjadi kesalahan persepsi maka digunakanlah definisi operasional.

### 1.3.1 Website BookWidgets

BookWidgets adalah sebuah website pembelajaran digital yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai macam media pembelajaran interaktif, seperti kuis, lembar kerja, dan permainan edukasi berbasis website, untuk mendukung proses belajar mengajar baik secara daring maupun *hybrid*. Website ini menyediakan lebih dari 10 jenis permainan dan kegiatan interaktif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, Fitur unggulannya mencakup penilaian otomatis yang memudahkan pendidik dalam memberikan umpan balik instan kepada peserta didik serta dasbor pelaporan yang memungkinkan pemantauan progres belajar secara *real-time*.

### 1.3.2 Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar mencerminkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran, Keaktifan belajar peserta didik adalah segala bentuk

kegiatan fisik dan mental yang dilakukan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat diamati dan diukur. Keaktifan meliputi keterlibatan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, menyimak penjelasan Pendidik, mengerjakan tugas, dan mencari informasi tambahan terkait materi pelajaran.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif melalui permainan edukasi berbasis website BookWidgets dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.

1. Untuk mengetahui pengaruh BookWidgets terhadap keaktifan belajar peserta didik Kelas XI Pada mata pelajaran sejarah.
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar Peserta didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah setelah menggunakan Media pembelajaran BookWidgets.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi informatif mengenai pemanfaatan BookWidgets untuk memicu keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Selain itu, luaran dari riset ini diproyeksikan sebagai rujukan teoretis bagi pengembangan media website pembelajaran digital berbasis BookWidgets di masa mendatang, baik pada materi sejarah tingkat SMA maupun ruang lingkup edukasi yang lebih luas.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

###### **1.5.2.1 Bagi Pendidik**

Penelitian ini mencakup media pembelajaran BookWidgets sebagai website utama untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Website ini menciptakan suasana belajar efektif melalui aktivitas seperti kuis dan permainan edukasi, sehingga pendidik dapat mempertimbangkan penggunaannya untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam mata pelajaran dan membuat suasana baru didalam kelas.

### **1.5.2.2 Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini diharapkan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui media interaktif website BookWidgets, yang menciptakan pengalaman pembelajaran menyenangkan dan mendukung keterlibatan fisik serta mental dalam mata pelajaran. Peserta didik memperoleh pemahaman lebih dalam tentang materi pelajaran melalui aktivitas seperti kuis dan permainan edukasi, yang merangsang keterlibatan aktif seperti bertanya, diskusi, dan mengerjakan tugas.

### **1.5.2.3 Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan kurikulum dan kebijakan pendidikan yang berorientasi pada penggunaan media pembelajaran digital, sehingga sekolah dapat menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan tuntutan zaman.

### **1.5.2.4 Bagi Penelitian Selanjutnya**

Penelitian ini memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya dengan menyediakan data empiris dan referensi yang dapat dijadikan dasar pengembangan penelitian lanjutan mengenai penerapan website BookWidgets dalam mata pelajaran lain atau tingkat pendidikan berbeda. Hasil temuan tentang pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar dapat menjadi acuan untuk membandingkan efektivitas media interaktif serupa seperti kahoot atau educaplay dalam konteks pembelajaran sejarah. Selain itu, rekomendasi praktis dari penelitian ini, termasuk instrumen pengukuran dan desain eksperimen quasi, memudahkan replikasi atau modifikasi penelitian di institusi pendidikan lain, sehingga memperkaya literatur pendidikan teknologi di tingkat nasional.