

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah landasan utama dalam membentuk manusia yang cerdas dan berkarakter. Tidak hanya pada pencapaian akademik, melainkan membentuk manusia seutuhnya. Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk berkembang secara seimbang dalam aspek pengetahuan, sikap, dan moral sehingga terbentuk pribadi berkarakter. Tilaar (2002: 105) memandang pendidikan sebagai proses humanisasi, yakni usaha sadar untuk mengembangkan seluruh potensi manusia baik dari aspek intelektual, emosional, maupun spiritual. Dengan demikian, pendidikan tidak cukup hanya menekankan pencapaian kognitif, tetapi juga harus menjangkau ranah afektif dan moral agar terbentuk pribadi yang utuh dan berintegritas. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 (Bab I Pasal 1 ayat 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya. Potensi peserta didik yang dimaksud dalam konteks pendidikan tersebut tidak hanya berupa kemampuan intelektual, tetapi juga mencakup potensi sosial, emosional, dan moral yang perlu diarahkan melalui proses pembelajaran. Potensi ini merupakan keseluruhan kemampuan dasar yang melekat dalam diri individu dan dapat berkembang optimal apabila difasilitasi oleh sistem pendidikan yang tepat, salah satunya adalah pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Sejarah tidak sekadar menyajikan rangkaian peristiwa masa lalu, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan pedoman hidup. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diajak untuk memahami perjalanan bangsa, mengenali jati diri sebagai bagian dari bangsa Indonesia, serta menumbuhkan semangat nasionalisme. Pembelajaran sejarah tidak hanya ditujukan untuk mengingat fakta-fakta masa lalu, melainkan juga

menanamkan nilai, sikap kritis, dan kesadaran sejarah sehingga peserta didik mampu memahami identitas bangsanya serta mengambil hikmah bagi kehidupan kini dan mendatang (Sumargono dan Ismanto, 2018: 27). Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, memperkuat identitas diri, dan menumbuhkan kesadaran kritis peserta didik terhadap perjalanan bangsa (Hamid, 2014: 21). Dalam upaya mencapai tujuan-tujuan tersebut, pembelajaran sejarah memerlukan partisipasi aktif dari peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Partisipasi tersebut tidak akan berkembang secara maksimal apabila peserta didik tidak memiliki minat belajar terhadap mata pelajaran sejarah. Dengan demikian, minat belajar berperan sebagai faktor penting yang menentukan sejauh mana peserta didik mampu memahami serta menginternalisasi nilai dan pengetahuan yang terkandung dalam pembelajaran sejarah.

Minat belajar dapat dipahami sebagai dorongan batin yang membuat peserta didik tertarik, terlibat, dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki minat tinggi biasanya lebih antusias mengikuti pelajaran, menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, serta berusaha memahami materi secara mendalam. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering membuat peserta didik bersikap pasif, kurang fokus, dan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi prestasi akademik. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual, melainkan juga seberapa besar minat peserta didik terhadap kegiatan belajar. Minat belajar termasuk faktor dari dalam diri peserta didik yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Jika seorang peserta didik memiliki minat, maka ia akan lebih fokus, rajin, serta antusias dalam menjalani proses pembelajaran (Slameto, 2015: 180).

Peserta didik yang memiliki minat belajar sejarah rendah ditemukan di kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Permasalahan ini teridentifikasi melalui hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kelas XI. Berdasarkan keterangan guru sejarah, minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah masih tergolong rendah karena kegiatan belajar belum berjalan optimal. Kondisi tersebut

terlihat dari beberapa perilaku yang menunjukkan rendahnya indikator minat belajar. Pertama, banyak peserta didik yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Kedua, selama kegiatan belajar berlangsung, sebagian peserta didik tampak kurang fokus dan tidak memperhatikan penjelasan. Ketiga, ada beberapa peserta didik yang bergantian keluar kelas dengan alasan ke toilet untuk mencuci muka karena merasa mengantuk. Keempat, partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran juga rendah, terlihat ketika guru memberikan pertanyaan, hanya sedikit peserta didik yang merespons, dan ketika diberi kesempatan bertanya, hampir tidak ada yang mengajukan pertanyaan. Kelima, beberapa peserta didik mengaku bahwa mereka kurang berminat pada pelajaran sejarah karena menganggap materinya terlalu membosankan dan sulit dipahami. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk mengatasi rendahnya minat belajar. Salah satu media yang dinilai memiliki karakteristik tersebut adalah Jigsaw Puzzle Digital. Kesesuaian antara permasalahan minat belajar peserta didik dengan karakteristik media Jigsaw Puzzle Digital disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 1. 1 Kesesuaian Permasalahan Minat Belajar dan Jigsaw Puzzle Digital

No	Permasalahan Minat Belajar	Karakteristik Jigsaw Puzzle Digital
1.	Banyak peserta didik tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.	Soal dikemas dalam bentuk puzzle digital sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas pembelajaran.
2.	Peserta didik kurang fokus dan tidak memperhatikan penjelasan guru.	Penyusunan puzzle menuntut konsentrasi, perhatian, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.
3.	Sebagian peserta didik merasa mengantuk dan keluar kelas saat pembelajaran berlangsung.	Aktivitas belajar yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara langsung membuat suasana belajar lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan.
4.	Partisipasi peserta didik rendah, hanya sedikit yang menjawab pertanyaan atau bertanya.	Media digunakan melalui pembelajaran kooperatif sehingga peserta didik berdiskusi, bekerja sama, dan berinteraksi dalam menyelesaikan puzzle.

5.	Peserta didik menganggap pelajaran sejarah membosankan dan sulit dipahami.	Materi disajikan dalam bentuk visual dan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta membantu peserta didik memahami materi sejarah.
----	--	---

Berdasarkan Tabel tersebut, dapat diketahui bahwa karakteristik media Jigsaw Puzzle Digital memiliki keterkaitan dengan permasalahan minat belajar yang ditemukan pada peserta didik. Media ini tidak hanya menghadirkan aktivitas belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi kerja sama antarpeserta didik. Media Jigsaw Puzzle Digital dipilih sebagai alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah yang juga belum diterapkan oleh guru di kelas XI SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Tarigan (2022) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa media jigsaw puzzle layak diterapkan dalam pembelajaran sejarah karena mampu menciptakan proses belajar yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam memahami materi sejarah lokal. Hasil validasi ahli dan uji coba peserta didik juga menunjukkan respons yang sangat baik terhadap penggunaan media ini. Hasil penelitian tersebut menjadi dasar ilmiah bahwa media jigsaw puzzle digital dapat diterapkan dalam mata pelajaran sejarah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan pendekatan R&D, sedangkan penelitian dengan pendekatan kuantitatif eksperimen yang mengukur secara empiris pengaruh media jigsaw puzzle digital terhadap minat belajar sejarah peserta didik masih jarang dilakukan. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui penerapan media pembelajaran interaktif untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan sebagai sarana untuk merangsang perhatian, memotivasi, sekaligus meningkatkan minat belajar sejarah peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Indrawan, dkk. (2020: 105) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar diyakini

mampu menumbuhkan minat baru, mendorong motivasi, merangsang aktivitas belajar, bahkan memberikan pengaruh psikologis bagi peserta didik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media Jigsaw Puzzle Digital efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian oleh Faizin dkk. (2025) membuktikan bahwa penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian Yunus (2021) menyatakan bahwa media puzzle digital dalam pembelajaran sejarah layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli. Namun, penelitian-penelitian tersebut lebih berfokus pada aspek hasil belajar dan kelayakan media pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital terhadap minat belajar sejarah peserta didik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, khususnya pada tingkat SMA, masih sangat terbatas. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Jigsaw Puzzle Digital terhadap minat belajar sejarah peserta didik kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

Berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki unsur kebaruan dalam beberapa hal. Pertama, penelitian ini berfokus pada penerapan media jigsaw puzzle digital dalam pembelajaran sejarah, sedangkan penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada pengembangan dan validasi media tanpa menguji secara langsung pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Experimental Design), sehingga dapat mengidentifikasi secara empiris dan terukur pengaruh penggunaan media jigsaw puzzle digital terhadap minat belajar siswa, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya bersifat deskriptif atau pengembangan. Ketiga, penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya, yang masih jarang menjadi objek penelitian sejenis, sehingga memberikan kontribusi baru baik dari segi konteks maupun praktik dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan menarik di tingkat SMA.

Jigsaw Puzzle digital merupakan inovasi pembelajaran digital yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone*. Media ini berbentuk permainan menyusun potongan gambar yang dikombinasikan dengan soal atau pertanyaan. Peserta didik dapat mengerjakan puzzle setelah guru membagikan tautan untuk diakses secara daring. Setelah gambar tersusun sempurna, akan muncul pertanyaan yang harus dijawab sebagai bentuk evaluasi pemahaman terhadap materi. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama. Sejalan dengan pandangan Sanjaya (2010: 38) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyalur pesan yang membantu mengonkretkan konsep abstrak, penggunaan media Jigsaw Puzzle digital ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar sejarah yang lebih menarik, partisipatif, dan bermakna bagi peserta didik kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media jigsaw puzzle digital terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?” Rumusan masalah tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media jigsaw puzzle digital dalam pembelajaran sejarah kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media jigsaw puzzle digital terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI-2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan tentang cara mengukur atau mengidentifikasi variabel penelitian agar prosedurnya jelas dan dapat direplikasi oleh peneliti lain (Creswell, 2015: 120–121). Berikut merupakan definisi operasional penelitian ini:

1.3.1 Media Jigsaw Puzzle Digital

Media Jigsaw Puzzle digital merupakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses melalui smartphone. Media ini berbentuk permainan menyusun potongan gambar yang berkaitan dengan materi sejarah. Setelah gambar tersusun dengan benar, akan muncul pertanyaan yang harus dijawab peserta didik sebagai bentuk evaluasi pemahaman. Penggunaan Jigsaw Puzzle digital membantu peserta didik memahami konsep sejarah secara visual sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2023: 108).

1.3.2 Minat Belajar

Minat belajar dipahami sebagai kecenderungan psikologis yang membuat peserta didik merasa tertarik, senang, dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran. Minat tersebut tercermin dari rasa ingin tahu, perhatian pada proses belajar, partisipasi aktif di kelas, serta dorongan untuk memahami materi lebih mendalam. Minat belajar merupakan rasa ingin tahu dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari (Omrod, 2012: 75)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan dalam menentukan arah dan langkah dalam kegiatan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media jigsaw puzzle digital dalam pembelajaran sejarah kelas XI-2 di SMA Negeri 10 Tasikmalaya.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media jigsaw puzzle digital terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah kelas XI-2 di SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat secara teoretis karena menunjukkan bagaimana media jigsaw puzzle digital dapat membuat pembelajaran sejarah lebih menarik sekaligus meningkatkan minat belajar peserta didik, dan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif

1.5.2 Manfaat Praktis

Selain kegunaan teoretis, penelitian ini juga memiliki kegunaan praktis yang dapat dirasakan oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

1. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran sejarah yang lebih variatif dan menarik. Guru tidak lagi terbatas pada pembelajaran seperti ceramah, melainkan dapat memanfaatkan media jigsaw puzzle digital untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik serta mengurangi rasa bosan dan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi peserta didik

Penelitian ini memberikan manfaat berupa terciptanya pengalaman belajar sejarah yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang. Melalui penggunaan media jigsaw puzzle digital, peserta didik tidak hanya berperan sebagai pendengar pasif, tetapi dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan aktif ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan motivasi mereka dalam memahami materi sejarah.

3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan yang berharga dalam rangka pengembangan inovasi pembelajaran. Sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media jigsaw puzzle digital sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran sejarah, sehingga kualitas pendidikan yang diselenggarakan semakin optimal dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman empiris yang penting dalam menguji penggunaan media jigsaw puzzle digital dalam pembelajaran sejarah. Temuan penelitian ini juga dapat dijadikan rujukan atau acuan bagi penelitian lanjutan yang menyoroti media pembelajaran kreatif dan inovatif, sehingga dapat memperkaya wacana akademik sekaligus mendukung perkembangan penelitian di bidang pendidikan.