

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sejarah adalah suatu sarana penting dalam pendidikan suatu bangsa. Dalam kenyataannya pendidikan sejarah menjadi unsur penting dalam pendidikan kebangsaan, hal ini disebabkan karena materi pendidikan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. Pendidikan sejarah dapat menumbuhkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai mengenai proses perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Pendidikan sejarah secara formal sudah diberikan sejak Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan tujuan untuk peserta didik mendapatkan pemahaman ilmu, memupuk pemikiran historis dan pemahaman sejarah (Santosa, 2017).

Pemahaman fakta, penguasaan ide-ide, dan kaidah sejarah menjadi penting untuk membangun daya berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan belajar, dan semangat kebangsaan. Hal itu sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka yaitu menciptakan dan mengembangkan kesadaran sejarah, pemahaman mengenai diri sendiri dan kolektif sebagai bangsa. Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka adalah mengkontekstualisasikan berbagai peristiwa yang terjadi di masa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan di masa depan yang lebih baik.

Selain itu, faktor internal peserta didik juga memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar, seperti minat mereka dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Minat adalah keinginan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati akan terus dilakukan dengan terus-menerus yang disertai rasa senang (Slameto, 2010: 57). Sedangkan menurut (Djaali, 2008 : 121) minat adalah penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dan sesuatu yang berada di luar diri. Minat memiliki pengaruh yang besar dalam mencapai prestasi dalam pekerjaan, jabatan, atau karir. Seseorang yang tidak memiliki minat terhadap suatu pekerjaan tidak akan mampu menyelesaikannya dengan baik. Minat dapat diartikan sebagai perasaan senang atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek (Surya, 2003 : 100). Berdasarkan pengertian minat di atas bisa disimpulkan bahwa minat merupakan rasa suka atau ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada rasa paksaan. Faktor minat belajar sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Minat merupakan suatu landasan yang meyakinkan keberhasilan proses belajar seorang peserta didik.

Minat belajar peserta didik adalah ketertarikan dan antusiasme yang tinggi terhadap suatu subjek. Hasilnya adalah kebahagiaan dalam perubahan perilaku, pengetahuan, sikap dan keterampilan. Seorang peserta didik yang memiliki minat belajar menunjukkan perilaku yang positif, seperti ketekunan, dedikasi, dan keuletan dalam proses belajar yang memakan waktu yang lama. Peserta didik tidak akan merasa lelah atau bosan saat belajar, melainkan merasa senang dan antusias. Peserta didik yang memiliki minat belajar akan menganggap aktivitas belajar bukan hanya sebagai kewajiban, tetapi juga dianggap sebagai hobi (Rahmawati, 2024).

Salah satu solusi untuk memudahkan peserta didik dalam belajar adalah dengan media.

Media adalah alat yang dapat menyampaikan dan menghantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran serta minat perhatian siswa (Arsyad, 2007: 4). Media dapat berupa alat peraga maupun sarana, penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak mengganti peran guru melainkan untuk membantu para pengejar dalam menyampaikan sebuah materi atau informasi. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan pengalaman belajar dengan dilihat melalui interaksi siswa dengan media. Media pembelajaran bisa berupa papan tulis, bagan, slide ppt, serta objek-objek nyata. Selain itu, bisa berupa media yang dimutakhirkan seperti komputer, film, internet, video dan juga aplikasi *game* pembelajaran seperti *Kahoot*, *quizizz*, *hoop*, *edaApp*, *Wordwall*, *Quizwhizzer* dan lain sebagainya. Menurut Charpenter dan Dale dalam (Supriyono, 2018) Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar peserta didik. Adanya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas akan menambah minat peserta didik dalam belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang proses belajar yang inovatif dan lebih bervariasi adalah *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan media *games* edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel (Wahyuningsi, 2021). Media ini berguna untuk menyampaikan materi pembelajaran dan juga digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. *Quizwhizzer* merupakan media pembelajaran digital berupa *game* interaktif yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar mengajar di dalam kelas.

Dimana pengajar bisa membuat kuis dengan model permainan *race* atau ular tangga. Game interaktif *Quizwhizzer* membawa aktifitas pemain ke ruang kelas dan menjadikan kelas lebih menyenangkan. *Quizwhizzer* memiliki karakteristik seperti tema, gambar, dan music yang menghibur dalam proses pembelajaran. Pengerjaan kuis bisa dilakukan secara langsung di dalam kelas serta bisa dilakukan dengan sistem *homework*. Kuis yang ditawarkan dalam game *Quizwhizzer* ini berupa pilihan ganda.

Penerapan game interaktif *Quizwhizzer* pada saat pembelajaran di dalam kelas memiliki keunggulannya sendiri peserta didik menjadi lebih aktif, komunikatif, dan tidak malu melakukan sesuatu seperti salah dalam menjawab jawaban, karena saat bermain mereka akan merasa seperti berkompetisi (Trias , 2022 : 4). Dengan menerapkan permainan ini dalam kegiatan belajar bisa membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Menggunakan media game dapat menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dan kejujuran antar peserta didik saat berkompetisi mengerjakan soal dalam game.

Berdasarkan penelitian (Assyura, 2023) menunjukkan bahwa hasil penelitian dengan menggunakan media *Quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata angket sangat tinggi ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan game memiliki potensi yang sangat besar dalam membangun motivasi dan hasil belajar. Sedangkan hasil penelitian (Sumandya & Kadek Gita, 2023) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa terhadap materi pembelajaran, penerapan

pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Quizhizzer dapat membuat peserta didik lebih semangat, aktif, dan tidak bosan dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan peneliti saat melaksanakan magang di SMKN 1 Jabon Sidoarjo. Proses kegiatan pembelajaran Sejarah peserta didik kelas XI terlihat kurang berminat untuk mengikuti pelajaran Sejarah. Hal ini disebabkan setelah pembelajaran peserta didik tidak lagi meningat materi yang diajarkan. Wawancara langsung juga dilakukan kepada peserta didik tentang minatnya terhadap proses belajar Sejarah di dalam kelas, diperoleh bahwa sebagian besar dari mereka kurang berminat dalam proses belajar Sejarah disebabkan oleh kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran Sejarah dengan menggunakan game sebagai media belajarnya. Selama ini pendidik tidak menggunakan media pembelajaran apapun melainkan hanya menggunakan buku pegangan guru serta buku peserta didik sebagai sumber belajarnya.

Pembelajaran Sejarah terkesan hanya berpusat pada pendidik tanpa adanya suatu interaksi atau *feedback* dari peserta didiknya. Dampaknya siswa merasa cepat bosan hingga mengurangi minat belajar pada pembelajaran sehingga proses penyampaian materi tidak berjalan dengan baik. Penulis berhasil menangkap sebagian informasi mengenai proses pembelajaran Sejarah di kelas dari beberapa peserta didik bahwa pembelajaran Sejarah itu terkesan pelajaran yang membosankan. Hal ini didukung dengan penelitian (Santosa, 2017) yang menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah sering dianggap membosankan oleh peserta didik karena banyak memerlukan hafalan, dianggap tidak berguna, dan tidak

menumbuhkan kemampuan berikir kritis serta jauh dari kenyataan kehidupan. Karena itu, pembelajaran Sejarah sering diabaikan di sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMKN 1 Jabon”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran Quizwhizzer pada mata Pelajaran Sejarah di SMKN 1 Jabon?
2. Bagaimana media pembelajaran quizwhizzer berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di SMKN 1 Jabon?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Quizwhizzer pada mata Pelajaran Sejarah di SMKN 1 Jabon.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizwhizzer terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah di SMKN 1 Jabon.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini sebagai salah satu informasi mengenai media pembelajaran interaktif berbasis game
- b. Penelitian ini dapat dijadikan bahan dalam mengembangkan atau memperbaiki kebijakan yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Sebagai bahan motivasi belajar siswa agar dapat mencapai hasil belajar yang baik dalam belajar Sejarah. Penggunaan media pembelajaran Quizwhizzer membantu siswa agar mudah memahami dalam belajar dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam pemilihan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan Sejarah.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan penelitian guna mengembangkan kualitas pembelajaran, mutu pembelajaran, serta inovasi dalam media pembelajaran berbasis game interaktif di sekolah dengan

memanfaatkan IPTEK yang sekarang gencar diterapkan dalam dunia pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan sumbangsih dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam mengelola kelas. peneliti juga berharap penelitian ini dapat menjadi bahan koreksi atau pertimbangan dalam penerapan media game interaktif Quizwhizzer terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

E. Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup menunjukkan keluasan cakupan penelitian ruang lingkup dalam keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada penerapan media Quizwhizzer pada pembelajaran Sejarah.
2. Penelitian ini dilakukan untuk melihat apakah penggunaan media Quizwhizzer dapat berpengaruh terhadap minat peserta didik untuk belajar Sejarah.