

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Sejarah disekolah masih beorientasi pada suatu pendekatan yang disebut dengan *cronicle* dan cenderung mendesak siswa dalam menghafal suatu peristiwa Abdullah dalam (Asmara, 2019:106). Guru tidak melatih siswa untuk mengambil makna atau nilai-nilai dari materi sejarah yang diarahkan sehingga siswa cenderung bosan dan jenuh jika diharuskan menghafal saja. Menurut siswa untuk mahir dalam segala bentuk peristiwa yang timbul siswa hendak menangkap sebuah peristiwa dengan adanya dinamika dari suatu perubahan.

Cara pembelajaran sejarah di sekolah masih sama, siswa belum memahami betapa pentingnya memahami konteks sejarah suatu peristiwa, nilai-nilai karakter yang sebenarnya dapat dipelajari dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, dan pendidikan sejarah dapat melahirkan orang-orang yang berpengalaman jika itu dilakukan dengan benar.

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Terikat dengan media pembelajaran yang dipakai oleh guru-guru sma 10 Kota Jambi adalah : gambar, peta sejarah, peta Indonesia, peta dunia, peta konsep, media pohon pintar, kartu soal/pertanyaan, *microsoft power point*, *CD film*, *LCD*. Seperti yang diungkapkan ibu Ana dari sma n 10 Kota Jambi ‘’bahwa untuk media pembelajaran Sejarah yang sering saya gunakan adalah media pohon pintar, kartu soal/pertanyaan, *microsoft power pointt*, *CD film*, *LCD* (Leo Agung, 2012:418).

Sejarah masih dipandang kurang menarik dan diminati oleh siswa di banyak sekolah. Salah satu faktor menunjukkan bahwa guru sejarah kurang memiliki latar belakang sejarah. Selain itu, pelaksanaan proses pembelajaran sistem belajar mengajar sejarah dinilai kurang efektif karena guru lebih mengutamakan ceramah dari pada mendorong siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Akibatnya, siswa akan menjadi tidak tertarik, dan pelajaran sejarah akan menjadi kurang menarik. Diperlukan materi pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menyerap pembelajaran sejarah. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi cocok digunakan dalam pembelajaran sejarah, menurut pengamatan peneliti. Rencana penilaian berbasis permainan ini dirancang untuk membantu guru menciptakan strategi pengajaran yang efisien, maksimal, dan efektif dengan menghubungkan aplikasi bermain dengan dunia nyata dan, bila perlu, menghubungkan pengetahuan yang ada dengan pembelajaran sejarah (Kartini, 2020 : 5).

Keefektifan pada suatu pelajaran ditopang melalui motivasi belajar dalam mendalami suatu acuan dan tengah mahir dalam keefektifan pembelajaran (dalam Emda 2017:177). Perannya yang khusus adalah penumbuh gairah taat belajar. Prosedur pembelajaran untuk mendapatkan keberhasilan ketika siswa mengantongi motivasi belajar yang terarah. Sebab itu motivasi belajar diperlukan guna dipunyai bagi masing-masing siswa, terpenting untuk motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil survey peneliti hari Senin, 21 November 2022 di kelas Fase F4 SMAN 10 Kota Jambi ditemukan sebanyak 36,8% dari 19 responden, siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media

pembelajaran *Power Point* dan buku. Selain itu siswa dapat merasakan manfaat setelah guru menggunakan media pembelajaran *Power Point* dan buku. Peneliti ingin menggunakan media pembelajaran yang baru berupa *Game Baamboozle* yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi perang dunia di kelas Fase F4 SMA N 10 Kota Jambi. Pendidikan dalam proses belajar mengajar harus dipersiapkan secara matang karena media sebagai sarana pendukung untuk melakukan pembelajaran. Media pembelajaran *Baamboozle* ini dapat dirasakan dalam pembelajaran sejarah sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan data dari 19 responden sebanyak 47,4% siswa merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran *game bamboozle* untuk meningkatkan motivasi belajar perang dunia dan kelembagaan dunia siswa. Jika guru hanya menggunakan metode ceramah maka siswa tidak merasa bersemangat mengikuti pelajaran dan merasa bosan apalagi siswa di bangku belakang yang kurang diperhatikan guru, mereka akan mengantuk disaat guru hanya menggunakan metode ceramah apalagi jika mata pelajaran sejarah terdapat di jam-jam rawan yang dapat membuat suasana kelas gerah dan mengantuk Guru cenderung akan memberikan tugas saja.

Berdasarkan data 19 responden sebanyak 57,9% siswa menyukai saat guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti *Power point*, *Film* dan *Miniatur*. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran baru yaitu media pembelajaran *game baamboozle* karena media ini dilengkapi games yang dapat membuat siswa dapat belajar sambil bermain, menurut Torrente media *game based learning via baamboozle* dapat memotivasi

dan melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran (Winatha, 2020 : 200). Oleh karena media ini sangat cocok digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena media ini terdapat salah satu permainan inti yang bervariasi yaitu *quiz* media ini juga dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok sesuai yang diinginkan.

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan media- media pengajaran yang bisa menjadikan siswa lebih gesit dan termotivasi. Media yang cocok digunakan untuk pengajaran yang bisa mendukung upaya meningkatkan kesadaran belajar sejarah sembari memakai media *game based learning* berbasis *game Baamboozle*. Penggunaan *game baamboozle* ini untuk meningkatkan motivasi pembelajaran sejarah siswa kelas Fase F4 SMA Negeri 10 Kota Jambi.

Penerapan *media game based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang khusus untuk tujuan spesifik dalam pembelajaran. Prasetya, dkk mengatakan (dalam Maulidina, 2018:114) *Game based learning* (GBL) adalah gambaran pembelajaran yang berhubungan juga pada pengkajian yang memerlukan *game* elektronik atau digital untuk arah atau tujuan pembelajaran. Selanjutnya, sistem pembelajaran berbasis *game* ini memakai permainan digital seumpama media untuk menyalurkan pembelajaran, memupuk kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi tentang materi disiplin ilmu pengetahuan.

Media *game based learning* ini saling terikat via *game Baamboozle* untuk menyokong guru membuat pelajaran lebih memuaskan. *Game Baamboozle* adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengadakan atau melakukan *quiz*. *Game Baamboozle* ini dapat dipakai sebagai media pembelajaran sebab

tersedianya satu permainan inti yaitu *quis*, yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa agar bergairah saat memasuki proses pembelajaran. Lalu untuk itu peneliti terkesan membutuhkan media *game Baamboozle* yang diinginkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi yang berakibat terhadap prestasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka perlu adanya penelitian tentang meningkatkan motivasi media pembelajaran bahwa peneliti tertarik mengadakan penelitian yang berjudul : “Implementasi Media *Game Baamboozle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Fase F.4 SMA Negeri 10 Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana media *game baamboozle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas Fase F.4 SMA Negeri 10 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ini dicapai dalam penelitian ini adalah melihat dan mengetahui meningkatnya motivasi belajar siswa kelas Fase F.4 SMA Negeri 10 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Studi ini memiliki potensi untuk menghasilkan manfaat baik teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan tentang media *game baamboozle* dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat dijadikan sebagai sumber referensi yang ada dan ditujukan bagi peneliti untuk memperoleh pengetahuan baru terkait penelitian.
- b. Bagi guru, hasil PTK ini dapat digunakan oleh guru sebagai saran, tambahan pengetahuan, pengalaman, dan pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pengajarannya.
- c. Bagi peserta pendidik, pelaksanaan PTK di kelas, kesalahan dan permasalahan yang dilihat oleh pendidik di kelas, terutama media yang digunakan dapat disesuaikan, pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan, memicu penalaran imajinatif dan lebih mengembangkan prestasi belajar siswa di kelas Fase F.4 SMA N 10 Kota Jambi.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dan untuk mengembangkan media pembelajaran yang ada.