

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar. Proses belajar bukan hanya sekedar memberikan ilmu pengetahuan akan tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik. Pendidikan bisa dijadikan sebagai sarana oleh manusia agar bias hidup di tengah tengah masyarakat (Junaidi, 2019:1). Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak terlepas dan bersifat sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien, apabila ditunjang dengan media pembelajaran. Dalam proses pendidikan membutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Yaumi (2018:5) berasal dari bahasa Latin, artinya perantara dan mengacu pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber informasi dan penerima. Heinin, Molenda, Russell, dan Smaldino (200:6) mendefinisikan media sebagai sarana atau saluran komunikasi (*Means of Communication*). Misalnya media cetak, audio, gambar, video, objek, orang, dll.

Pendidikan sejarah di sekolah masih berlandaskan pendekatan kronik, yang menuntut siswa untuk menghafal peristiwa (Asmara, 2019:2). Guru tidak membiasakan siswa untuk menggali makna dan nilai dari materi sejarah yang diajarkan, sehingga siswa cenderung bosan dan jenuh hanya dengan menghafal. Bagi siswa untuk memahami segala macam peristiwa yang terjadi untuk memahami sebuah peristiwa dengan adanya dinamika dari suatu perubahan.

Pembelajaran sejarah yang terjadi di sekolah masih bersifat monoton, dan siswa tidak mengerti apa yang penting untuk dipelajari. Mempelajari sejarah dapat menjadikan manusia lebih bijak jika memahami nilai-nilai karakter yang sebenarnya ada dalam setiap peristiwa sejarah dan memahami bahwa hal itu dapat diteladani dalam kehidupan sehari-hari maka pembelajaran sejarah akan berjalan dan menjadi benar dan akurat. Pembelajaran akan berlangsung dengan efektif dan efisien, jika ditunjang dengan media pembelajaran.

Masih banyak sekolah yang menganggap sejarah kurang menarik dan kurang diminati peserta didik. Ditinjau dari salah satu faktornya beberapa guru sejarah yang tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan beragam. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan menganggap pelajaran sejarah tersebut kurang menarik. Diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk memahami pelajaran sejarah.

Minat memiliki dampak besar pada pembelajaran. Karena jika bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar sebanyak mungkin karena tidak akan terlalu menarik bagi siswa untuk mempelajarinya. Sehingga siswa enggan untuk belajar salah satunya dikarenakan siswa tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu kemudian menjadi bosan terhadap pelajaran tersebut. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari dan disimpan karena minat mampu menambah kegiatan belajar yang aktif (Joko, 2012:22).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru sejarah di SMA N 9 Kota Jambi yaitu dengan Bapak Muhammad Amin, S.Kom mengenai keterkaitan

penggunaan media pembelajaran yang digunakan dengan minat belajar sejarah siswa. Beliau mengatakan bahwa ketika pembelajaran sejarah dilakukan hanya menggunakan media buku atau *Power Point* saja itu membuat siswa merasa bosan khususnya pada jam pelajaran sejarah di siang hari. Terkait dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru SMA N 9 Kota Jambi antara lain: gambar, peta sejarah, peta Indonesia, peta dunia, *microsoft power point*.

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Selasa, 25 oktober 2022 di kelas X IPS 1 SMAN 9 Kota Jambi ditemukan sebanyak 59,1% dari 27 responden, siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran sejarah yang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Siswa lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media yang interaktif. Media dalam proses belajar mengajar harus dipersiapkan secara matang karena media sebagai sarana pendukung untuk melakukan pembelajaran. Media pembelajaran *educandy* ini dapat dirasakan dalam pembelajaran sejarah sehingga peserta didik bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan data dari 27 responden sebanyak 62,9% siswa merasa perhatian atau fokus siswa selama pembelajaran sejarah sering teralihkan ketika guru selama pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran. Selama kegiatan pembelajaran sejarah ditemukan banyak siswa yang bersifat pasif saat belajar, menjadi jenuh dan melamun, kurang bersemangat dalam belajar. Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran *educandy* untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa ketika berada di kelas.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran berbasis *game* ini menghubungkan aplikasi berbasis *game* dengan dunia nyata, dan pengalaman siswa, jika sesuai akan dikaitkan dengan pelajaran sejarah yang memungkinkan guru merancang pedagogi yang efisien, maksimal, dan efektif (Aghni, 2018:101).

Media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih terlibat sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu dari sedikit media pendidikan yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran *educandy*. *Educandy* adalah aplikasi *game* berbasis web yang digunakan untuk membuat kuis. Setiap orang memiliki akses untuk membuat atau berpartisipasi dalam media *game* ini.

Educandy mempunyai 3 fitur permainan inti, yaitu *words*, *matching pairs*, dan *quiz questions*. (Ulya, 2021:56). Penggunaan media pembelajaran *educandy* ini diharapkan memberikan pengajaran yang seefisien dan seefektif mungkin kepada siswa, sehingga memudahkan siswa untuk mengakses materi dan memiliki minat belajar untuk berpartisipasi di dalam kelas.

Melalui bantuan media pembelajaran *educandy*, siswa dapat meneliti dan membuat pelajaran yang berkaitan dengan materi yang mereka pelajari selama di kelas, sehingga dapat digunakan kembali ketika tiba waktunya untuk evaluasi seperti kuis atau ulangan. *Educandy* dapat digunakan untuk membuat *game*

menarik yang relevan dengan pembelajaran tetapi tidak menghambat pembelajaran.

Evaluasi yang menarik dan interaktif sangat membantu peserta didik dalam menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakan soal-soal dengan cara yang signifikan. (Ita dkk, 2021 : 308). Maka untuk itu peneliti tertarik untuk menggunakan media pembelajaran *educandy* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X IPS 1 di SMA N 9 Kota Jambi.

Berdasarkan latar belakang yang di atas, peneliti menarik sebuah judul yang ingin diteliti yaitu : “Implementasi Media Pembelajaran *Educandy* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut, **“Bagaimana implementasi media pembelajaran *educandy* dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ini dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui implementasi media pembelajaran *educandy* dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA N 9 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana menambah referensi dan bahan kajian dalam khasanah ilmu pengetahuan dibidang pendidikan dan untuk penelitian lanjutan mengenai Implementasi Media Pembelajaran *Educandy* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS SMA N 9 Kota Jambi. Serta hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru terhadap proses pembelajaran Sejarah yang lebih efektif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis, menambah pengetahuan dalam menulis karya ilmiah tentang implementasi media pembelajaran *educandy*.
- b. Bagi Mahasiswa dan Siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah wawasan baru mengenai implementasi media pembelajaran *educandy* untuk meningkatkan minat belajar sejarah.
- c. Bagi pendidik, sebagai cara untuk memantapkan proses pembelajaran agar proses pembelajaran hal-hal baru menjadi lebih efektif. Menambah pengetahuan guru, mengenai penggunaan media pembelajaran *educandy* dan dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran Sejarah agar proses pembelajaran sejarah lebih terarah.

- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai landasan untuk penelitian di masa mendatang dan sebagai cara untuk meningkatkan metode dan media pembelajaran yang ada.