

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang sungguh penting untuk meningkatkan keterampilan, memperkuat kepribadian, kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, dan mempertebal semangat kebersamaan, sehingga dapat bersama-sama membangun bangsa maupun diri sendiri (Saptono, 2016: 106). Aktivitas-aktivitas yang dilakukan manusia tidak bisa dilepaskan dari pendidikan. Penerapan pendidikan memberikan efek kepada setiap manusia, baik dalam kondisi apapun. Oleh karena itu, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang wajib dipenuhi bagi setiap individu.

Menurut Kneller (1967: 63) pendidikan bisa dilihat dalam arti teknis dan arti luas, atau dalam arti proses dan arti hasil. Pada arti teknis, pendidikan adalah proses di mana masyarakat melalui berbagai lembaga pendidikan, yaitu sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan lainnya, dengan secara terencana mentransformasikan warisan budaya, yaitu nilai-nilai, keterampilan-keterampilan, dan pengetahuan dari generasi ke generasi. Sementara itu, dalam arti luasnya pendidikan menunjuk pada sebuah pengalaman atau tindakan yang berdampak terhadap hubungan perkembangan atau pertumbuhan jiwa (*mind*), kemampuan fisik (*physical ability*), dan watak (*character*) individu. Pendidikan dalam artian luas ini dapat berlangsung seumur hidup.

UU. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 telah dijelaskan mengenai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan potensi atau kemampuan setiap peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki iman dan

takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, sehat, cakap, mandiri, kreatif serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Secara fundamental, setiap aktivitas manusia memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya tidak diragukan lagi merupakan harapan yang dirindukan setiap manusia. Selain itu, dampak negatif adalah sesuatu yang berpotensi menghambat kehidupan manusia. Penyelenggaraan pendidikan yang tidak berjalan dengan baik akan berdampak negatif jika dikaitkan dengan bidang pendidikan. Proses belajar mengajar tidak dapat berjalan tanpa hambatan. Selain itu, kejadian ini sering terjadi di luar pendidikan formal.

Masalah pendidikan Indonesia mencakup berbagai macam masalah yang dihadapi oleh program pendidikan di Indonesia. Isu-isu yang rancu dalam ranah persekolahan, misalnya pemerataan, relevansi dan kualitas, serta efektifitas dan efisiensi. Setiap isu yang terjadi disebabkan oleh beberapa unsur sedangkan variabel yang menyebabkan perbaikan isu-isu tersebut adalah ilmu pengetahuan dan inovasi, laju pertumbuhan penduduk, kekurangan menunjukkan staf dalam menangani tugas-tugas yang mereka hadapi, dan kurangnya titik fokus siswa dalam menjalani pengalaman yang berkembang.

Menurut Asmara (2019 : 106), pembelajaran sejarah sekolah masih menganut metode kronik dan biasanya menuntut siswa untuk menghafal suatu peristiwa. Siswa lebih cenderung menjadi tidak tertarik jika mereka dituntut untuk sekadar menghafal karena pendidik tidak mengajari mereka bagaimana menginterpretasikan makna atau nilai dari materi sejarah yang diajarkan. bagi siswa untuk memahami berbagai peristiwa untuk memahami perubahan dengan dinamikanya.

Siswa kurang memahami pentingnya pemahaman bahwa dalam setiap peristiwa sejarah, nilai-nilai karakter yang dapat dipelajari dan diteladani dalam kehidupan sehari-hari, dan pembelajaran sejarah dapat menyadarkan manusia apabila dilakukan dengan benar. Pembelajaran sejarah di sekolah masih monoton. Karena metode pembelajaran sejarah yang selalu menuntut siswa untuk menghafalkan nama, tanggal, dan tempat, sering kali pembelajaran sejarah dianggap tidak menarik bahkan membosankan (Fitri 2020 : 116).

Pendidikan yang bermutu tidak ditentukan oleh imajinasi pendidik sendiri dalam menemukan pemikiran-pemikiran baru dalam menangani persoalan-persoalan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan cara berperilaku siswa. Karena saat ini banyak siswa yang merasa jenuh dengan pelajaran yang selalu sama dan konsisten.

Upaya yang bisa digunakan di dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil yang dikeluarkan lebih maksimal yaitu salah satunya menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif menggunakan teknologi. Variasi penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan siswa sangat penting untuk menjamin siswa dapat terus belajar dengan baik. Memberikan interupsi saat permainan dalam belajar juga bisa menjadi jawaban untuk menjaga suasana belajar tetap menyenangkan.

Slameto (2010: 182) mengatakan minat mempengaruhi belajar, karena jika materi pembelajaran yang dianggap tidak sesuai dengan kelebihan siswa, maka siswa tidak akan maju sebagaimana diharapkan, dengan alasan tidak ada daya tarik baginya.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah di SMA N 3 Kota Jambi yaitu dengan Ibu Tiarma Hutasoit, S.Pd mengenai keterkaitan

penggunaan media pembelajaran yang digunakan dengan minat belajar sejarah siswa. Beliau mengatakan bahwa ketika pembelajaran sejarah dilakukan hanya menggunakan media buku, PPT dan debat terkadang dapat membuat siswa merasa bosan khususnya pada jam pelajaran sejarah di siang hari.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI Fase 2 SMAN 3 Kota Jambi diambil kesimpulan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa dikelas merasa perhatian dan fokusnya selama pembelajaran sejarah sering teralihkan ketika guru selama pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran. Selama pembelajaran sejarah dilakukan, masih banyak ditemukan siswa yang tidak aktif dikelas sehingga tidak memiliki semangat dalam belajar dengan baik dan benar. Sedangkan siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran sejarah yang menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi.

Media pembelajaran bisa membuat siswa belajar lebih aktif dan meningkatkan minat belajarnya. Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran sejarah yang bisa kita gunakan adalah penggunaan *Wordwall*. Terdapat banyak *website* dan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran, namun penggunaan media *wordwall* ini merupakan salah satu media yang mudah digunakan dibandingkan *website* atau aplikasi lain yang sejenis.

Penggunaan media pembelajaran *wordwall* ini diharapkan dapat membantu pendidik menciptakan berbagai macam kegiatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi, menawarkan berbagai pilihan permainan, dan mode penugasan perangkat lunak *Wordwall*, yang memungkinkan siswa untuk mengaksesnya dari mana saja di

smartphone mereka. Pendidik dapat dengan mudah mengidentifikasi setiap siswa yang menggunakannya, membuatnya lebih mudah untuk menetapkan nilai.

Media *wordwall* memiliki beberapa kekurangan, antara lain tidak semua *template* game bisa digunakan karena memerlukan biaya, sehingga jika ingin menggunakannya harus membayar terlebih dahulu. Selain itu, ukuran font dan ukuran tulisan tidak dapat diubah oleh pengguna. (Frisila 2022 : 19)

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, antara lain sebagai berikut: Apakah penerapan model *game based learning* berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah untuk mengetahui penerapan model *game based learning* ini dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI Fase 2 SMA Negeri 3 Kota Jambi

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini untuk memberikan gambaran mengenai pemanfaatan media pembelajaran seperti *wordwall* dalam pembelajaran sejarah, maka temuan penelitian ini memberikan kajian ilmiah tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

a). Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban bagi para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar terbiasa memanfaatkan media pembelajaran seperti *wordwall*.

b). Pihak Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi solusi ide bagi sekolah dalam mengembangkan lebih lanjut rangkaian pengalaman pendidikan.

c). Penulis

Untuk mengukur kemampuan penulis dalam mengeksplorasi, membedah, suatu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.