

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan utama dalam perkembangan individu dan masyarakat. Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan karena pendidikan membentuk manusia hingga mencapai potensi terbaiknya sebagai pribadi yang bijaksana. Namun, kemajuan dalam dunia pendidikan sering kali menciptakan paradigma baru dan tantangan yang perlu diatasi melalui berbagai pengalaman. Dengan demikian, esensi pendidikan menjadi ukuran penting bagi seseorang dalam menentukan langkah hidupnya (Renna, 2022:9-10).

Pendidikan yang berkualitas harus didukung oleh pembelajaran yang efektif. Pembelajaran merupakan proses yang dilakukan pendidik untuk mendukung siswa dalam meraih ilmu, menguasai keterampilan, serta membentuk sikap dan kepercayaan. Dengan kata lain, pembelajaran bertujuan untuk mendukung siswa dalam proses belajar mereka. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan langkah penting dalam mencapai perkembangan manusia secara menyeluruh. Sebagai hasilnya, seseorang yang menjalani proses pembelajaran akan berbeda dari mereka yang tidak. Perbedaan ini dapat terlihat dalam aspek pengetahuan, afektif sikap, dan keterampilan individu tersebut (Anugrah, Istiningsih dan Zain, 2022:209).

Salah satu aspek pendidikan yang harus mendapat perhatian adalah pembelajaran sejarah di sekolah. Pembelajaran sejarah adalah bidang yang penting dan menarik untuk dipelajari. Menurut Sirnayatin (2017:314-315), pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan nilai-nilai

sejarah kepada siswa untuk membantu mereka memahami identitas bangsa.

Secara umum pembelajaran sejarah di sekolah juga menghadapi beberapa permasalahan. Pertama, kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Sejarah disebabkan oleh pandangan bahwa peristiwa masa lalu tidak relevan dengan kehidupan mereka sekarang dan di masa depan. Kedua, pembelajaran masih berfokus pada guru (*teacher centered*). Meskipun metode ini telah menjadi kondisi nyaman dan dianggap sebagai cara termudah bagi guru untuk menyajikan materi, namun metode ini kurang efektif bagi siswa dalam memahami materi. Ketiga, terbatasnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan buku teks menjadi satu-satunya referensi yang digunakan (Dewi dkk, 2018:2).

Penggunaan media pembelajaran memiliki dampak terhadap motivasi belajar siswa, sebagaimana ditegaskan oleh Panggabean dan Shalehah (2022:25) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memengaruhi tingkat motivasi siswa, karena variasi dalam pemilihan media mengharuskan guru untuk lebih terampil dalam menyesuaikannya dengan materi serta metode pengajaran yang digunakan. Dengan pemilihan media yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

Merujuk pada hasil wawancara dengan guru Sejarah kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi, yaitu ibu Diah Kesuma Ningtyas, S.Pd pada hari Jumat, 30 Agustus 2024, terkait hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dengan motivasi siswa dalam belajar Sejarah. Beliau mengatakan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah masih menggunakan media

PowerPoint saja. Respon siswa menjadi bosan dan acuh, terutama pada jam pelajaran Sejarah di siang hari.

Hasil observasi awal di kelas X Kuliner 4 SMK Negeri 4 Kota Jambi ditemukan lebih dari setengah jumlah siswa di kelas merasa fokus mereka teralihkan selama pelajaran Sejarah ketika guru hanya menjelaskan menggunakan media *PowerPoint* saja. Selama pembelajaran Sejarah berlangsung, siswa seringkali tidak bersemangat saat belajar, jenuh, mengantuk, dan pasif.

Diperkuat dengan hasil angket yang peneliti sebar dengan 34 responden, sebanyak 22 siswa (65%) memiliki motivasi belajar yang rendah, lalu sebanyak 7 siswa (20%) memiliki motivasi belajar yang sedang dan 5 siswa (15%) memiliki motivasi belajar yang tinggi pada pembelajaran sejarah di kelas X Kuliner 4. Berikut adalah diagram motivasi belajar kelas X Kuliner 4:

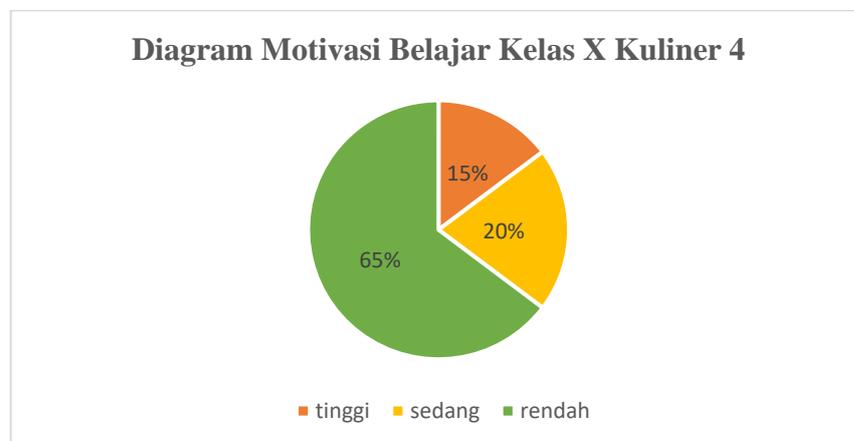


Diagram 1.1 Motivasi Belajar Kelas X Kuliner 4

Dengan motivasi yang rendah, banyak siswa hanya mempelajari mata pelajaran yang menarik bagi mereka. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih fokus dan aktif dalam proses belajar. Oleh sebab itu, keberhasilan atau kegagalan belajar sangat dipengaruhi oleh motivasi, karena tanpa dorongan tersebut, sulit bagi siswa untuk belajar dengan efektif dan mencapai keberhasilan. Menurut Manurung dkk

(2023:4319), motivasi belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh peran guru dalam mengonsep dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa untuk mencapai prestasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Guru bisa melakukan inovasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah, seperti dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri memegang peran yang signifikan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Nurdyansyah (2019:47), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk mengirimkan informasi dari guru kepada siswa, yang dapat memicu pemikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan memengaruhi proses pembelajaran itu sendiri yang dimana dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Meihan, 2020:4). Kriteria pemilihan media harus dipertimbangkan agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat. Pertama, sangat penting untuk memahami jenis media yang cocok dengan kondisi serta latar belakang siswa, serta mengevaluasi sejauh mana media tersebut mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum. Kedua, sangat penting untuk mengetahui apakah siswa memiliki kebutuhan khusus yang mungkin membutuhkan media tertentu. Ketiga, perlu mempertimbangkan apakah lingkungan belajar mendukung penggunaan media pembelajaran. Keempat, faktor kebijakan dan keuangan yang dapat memengaruhi penggunaan media pembelajaran juga harus dipertimbangkan (Titin dkk, 2023:120).

Dari hasil wawancara dengan dua siswa kelas X Kuliner 4 Kota Jambi, yaitu Muhammad Aqsa Ban Izati dan Putri Yulian Sadewa pada hari Jumat, 30 Agustus 2024, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik apabila guru memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut mendorong siswa untuk lebih memperhatikan guru karena menggunakan media pembelajaran yang berinovasi.

Mengingat sejarah adalah bidang yang sangat mempengaruhi sikap dan karakter seseorang, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mempelajarinya jika ada kemajuan dalam teknologi (Meihan dkk, 2023:349). Contoh media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *game* edukasi. Menurut Windawati & Koeswanti (2021:1029), *game* edukasi adalah suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran dengan mengintegrasikan permainan di dalamnya, sehingga siswa merasa senang dan diharapkan lebih mudah untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh guru selama proses pembelajaran.

Salah satu permainan edukasi yang bisa dimanfaatkan adalah *Wordwall*. Sun'iyah (2020:13) menyebutkan bahwa *Wordwall* merupakan *platform* interaktif yang berfungsi sebagai media pembelajaran, sumber belajar, sekaligus alat evaluasi daring yang dapat meningkatkan minat siswa.

Alasan peneliti memilih media *Wordwall* dikarenakan *Wordwall* memiliki keunggulan yaitu tersedianya berbagai pilihan *template* yang dapat dirancang oleh guru. Untuk versi *basic* yang gratis, tersedia 5 *template*. Aplikasi evaluasi pembelajaran ini menawarkan beragam jenis permainan, termasuk permainan klasik seperti kuis dan teka-teki silang. Dengan menerapkan gamifikasi, proses

belajar menjadi lebih menyenangkan, dan bermain *game* dapat meningkatkan konsentrasi siswa, sehingga perhatian mereka lebih terfokus pada materi pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi berbasis *Wordwall* memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran sejarah.

Meskipun demikian lokasi, waktu, dan identifikasi masalah yang akan dimunculkan menjadi ciri khas tersendiri pada penulisan ini. Fenomena yang menarik minat penulis terkait tema yang akan dibahas dalam proposal ini adalah rasa ingin mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *Wordwall*. Hal ini yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian ini yaitu **“Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Dengan Menggunakan Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi”**

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui dengan menggunakan media *game* edukasi berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

Sehubungan dengan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai referensi tambahan dan bahan kajian dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, serta menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai Implementasi Media *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMK Negeri 4 Kota Jambi. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan pembaruan baru dalam proses pembelajaran Sejarah yang lebih efektif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Peneliti

Bagi peneliti sendiri diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai implementasi media *game* edukasi berbasis *Wordwall* serta dapat menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

b. Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta menjadi referensi bagi sekolah dalam merancang strategi pemilihan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dan memperbaiki kualitas pembelajaran.

c. Guru

Penelitian ini memberikan pemahaman dan panduan bagi guru melalui pemanfaatan media *game* edukasi berbasis *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.

d. Siswa

Penelitian ini diharapkan mempermudah siswa dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah melalui penerapan media *game* edukasi berbasis *Wordwall* yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.