

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Implementasi pendidikan merupakan proses dari penyampaian ilmu melalui pengajaran dan pendampingan dengan serangkaian bimbingan. Pada pelaksanaan pendidikan, siswa didampingi guru untuk diarahkan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemahaman materi, peningkatan pengetahuan, dan membentuk kepribadian. Dasar dari implementasi pendidikan pada pelaksanaan pembelajaran adalah sebagai ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam meningkatkan keterampilan, meningkatkan minat belajar dan memperluas pengetahuan. Pada hakikatnya mutu pendidikan perlu menjadi fokus bagi guru untuk memberikan kualitas pembelajaran yang baik bagi siswa, upaya yang dapat ditempuh adalah dengan menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk minat belajar dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran dengan mengukur hasil belajar, upaya tersebut dapat melihat sejauh mana peningkatan kemauan belajar (minat) siswa dalam pembelajaran (Murniatun, 2022:37).

Pada pembelajaran sejarah, pembentukan karakter siswa menjadi salah satu komponen penting yang perlu menjadi perhatian bagi guru. Pembelajaran sejarah sebagai ilmu pengetahuan yang menggambarkan secara sistematis kejadian di masa lampau membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan tentang berkembangnya suatu bangsa dan kejadian lampau sebagai landasan dalam menentukan tindakan untuk masa yang akan datang. Pembelajaran sejarah seringkali dipandang membosankan bagi siswa yang telah duduk di

sekolah menengah dampaknya siswa lupa tentang sejarah bahkan melupakan arti penting dari sejarah (Sukardi, 2020). Hal ini disebabkan oleh pembelajaran bersifat cenderung satu arah, dimana guru mendominasi penyampaian materi dan siswa hanya menjadi pendengar yang pasif.

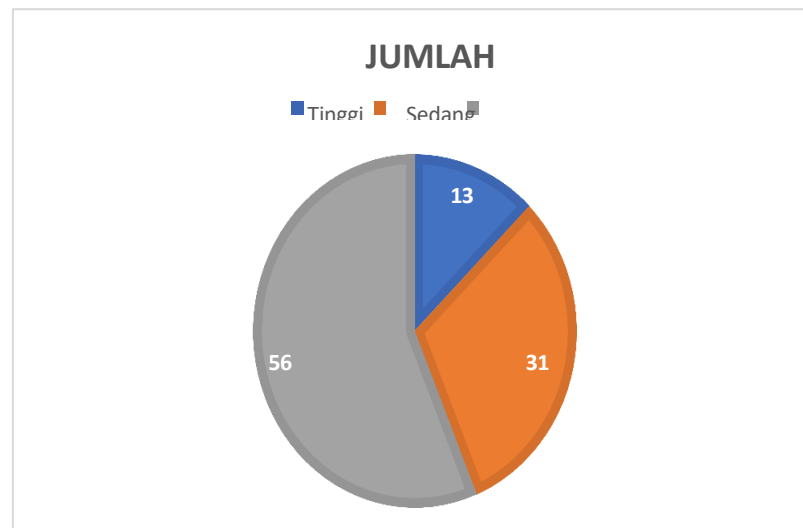
Pembelajaran sejarah yang dinilai membosankan oleh siswa tentu menjadi sorotan khusus bagi Guru dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Guru tentunya perlu memberikan ruang belajar yang terarah untuk membantu siswa dalam meningkatkan wawasan tentang inti sari pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton cenderung membosankan bagi siswa sehingga menurunkan minat belajar. Pemanfaatan aplikasi dapat menjadi bagian dari pembelajaran yang berkaitan dengan komponen dalam tatanan pembelajaran dan evaluasi hasil serta upaya peningkatan keterampilan guru untuk merancang media pembelajaran (Arsyad, 2019:2). Akan tetapi kondisi di lapangan tentang penggunaan media sebagai penelitian mengenai minat belajar kurang diperhatikan karena keterbatasan ruang dalam penerapannya.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran sejarah pada tanggal 24 September 2024 pukul 11.00 WIB di SMAN 1 Kota Jambi menginformasikan bahwa minat belajar siswa kelas XI terhadap mata pelajaran sejarah tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, seperti terlihat dari sikap mereka yang cenderung mengantuk, tidak fokus, mengobrol dengan teman, hingga bermain gawai ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, perbedaan yang mencolok tampak antara siswa yang memiliki minat tinggi dengan yang kurang tertarik, terutama dalam hal respons terhadap pertanyaan,

perhatian terhadap guru, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Salah satu pencetus utama yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa antara lain metode pembelajaran yang monoton, dominasi aktivitas mencatat atau meringkas materi, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Keterbatasan buku ajar serta tantangan guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif turut memperburuk kondisi tersebut. Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis digital seperti *Quiziz* telah diterapkan dalam pelaksanaan kuis sejarah. Hasil penggunaan aplikasi ini menunjukkan bahwa *Quiziz* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Fitur-fitur yang interaktif seperti poin, sistem peringkat, dan tampilan yang menarik, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menyenangkan.

Selain itu, *Quiziz* memungkinkan guru untuk memantau secara langsung aktivitas siswa saat menjawab pertanyaan, serta dapat digunakan secara fleksibel melalui perangkat elektronik yang terhubung dengan jaringan internet. Dengan demikian, penggunaan media kuis berbasis *Quiziz* terbukti memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI di SMAN 1 Kota Jambi. Penerapan media pembelajaran ini juga menjadi inovasi yang relevan di era digital, serta dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menghadirkan keterlibatan aktif siswa melalui suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

Berikut jumlah siswa pada penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 1. 1 Diagram Kategorisasi Minat

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan melalui wawancara bersama guru di atas, diperkuat Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah, observasi langsung di kelas, serta penyebaran angket kepada siswa kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi, diperoleh data mengenai tingkat minat belajar sejarah siswa. Dari total 32 responden, sebanyak 12,5% (4 siswa) memiliki minat belajar sejarah dalam kategori baik, 56,2% (18 siswa) tergolong cukup, dan 31,2% (10 siswa) tergolong kurang. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada kategori cukup dan kurang, yang menandakan bahwa minat belajar sejarah siswa secara umum masih tergolong rendah.

Permasalahan ini menjadi perhatian penting, mengingat minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah mendorong peneliti untuk mencari solusi yang tepat guna meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang

dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital, yaitu aplikasi *Quiziz*. Aplikasi ini dipilih karena memiliki fitur-fitur interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, seperti sistem poin, peringkat, serta tampilan visual yang menarik dan mudah diakses.

Melalui penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji efektivitas penggunaan media kuis berbasis aplikasi *Quiziz* dalam meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini diberi judul **“Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Berbantuan Media Kuis Berbasis Aplikasi *Quiziz* Siswa Kelas XI di SMAN 1 Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan media kuis berbasis aplikasi *Quiziz* dapat meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI Fase F di SMA Negeri 1 Kota Jambi dengan penerapan media berbasis aplikasi *Quiziz*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sejarah dengan media kuis serta juga diharapkan sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan yang secara teoritis

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai salah satu acuan untuk melakukan pemilihan model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar fisika siswa.

b. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menambah prestasi belajar fisika siswa.

c. Bagi sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan mengenai model pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa berguna untuk mengetahui kajian penelitian yang dilaksanakan serta menambah pengetahuan penulis