

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan hal yang melatarbelakangi penelitian ini. Adapun sub bab yang akan peneliti paparkan pada bab ini adalah latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam pembelajaran sejarah, guru sebagai pendidik mempunyai peran yang penting. Guru diharapkan dapat menggerakkan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran sejarah. Guru sebagai tenaga pendidik dalam mata pelajaran sejarah harus mampu untuk menghadirkan suatu hal yang baru, baik itu yang berkaitan dengan model, strategi, metode, hingga penggunaan media pembelajaran yang dirasa tepat dengan kondisi saat ini (Asmara, 2019, hlm. 107). Di samping itu, guru pun harus mengetahui bagaimana kondisi serta karakteristik para siswanya. Prasetya (2021, hlm. 770) mengemukakan bahwa para siswa yang saat ini dihadapi oleh guru (termasuk guru sejarah) adalah generasi Z (*iGeneration*), mereka merupakan generasi muda Indonesia yang menguasai dan menggunakan media digital. Wijoyo, dkk. (2020, hlm. 1-2) mengemukakan bahwa generasi Z mempunyai karakteristik yang begitu berbeda jika dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya.

Adapun karakteristik generasi Z menurut Wijoyo, dkk. (2020, hlm. 1-2) antara lain: fasih teknologi, dalam hal ini generasi Z merupakan generasi digital yang mahir akan teknologi informasi dan juga berbagai aplikasi komputer. Berbagai informasi bisa diakses oleh generasi Z dengan cepat dan mudah, baik untuk kepentingan pendidikan ataupun untuk kepentingan sehari-hari; sosial, generasi Z begitu intens berinteraksi dengan semua kalangan melalui media sosial; ekspresif, generasi Z cenderung toleran terhadap perbedaan kultur yang ada serta sangat peduli terhadap lingkungan; *multitasking*, generasi Z terbiasa melakukan berbagai aktivitas dalam waktu yang bersamaan, generasi Z lebih menginginkan agar semuanya bisa dilakukan dan berjalan dengan cepat, tidak ingin hal yang berbelit-

belit atau bertele-tele; cepat berpindah (*fast switcher*), berpindah dari satu pemikiran ke pemikiran lainnya atau dari satu pekerjaan ke pekerjaan lainnya; dan senang untuk berbagi. Andarwati (2019, hlm. 65) mengemukakan bahwa generasi Z adalah generasi *cyber* yang lahir setelah tahun 1990-an, generasi Z sudah tumbuh menjadi remaja, lahir serta dibesarkan pada era digital dengan beragam teknologi yang canggih. Di samping itu, Andarwati (2019, hlm. 66) pun mengemukakan bahwa sebelum mengajar di suatu kelas, sebaiknya guru sejarah memahami terlebih dahulu karakteristik pelajaran sejarah serta karakteristik siswa generasi Z yang dihadapinya.

Dalam hal ini, guru harus dapat menyesuaikan kondisi dan karakteristik para siswa yang merupakan generasi Z tersebut di dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, guru sejarah bisa memanfaatkan teknologi dengan menggunakan berbagai aplikasi atau *website* yang menunjang pembelajaran sejarah agar pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan bagi para siswa. Karena bagaimana pun mereka telah mengenal teknologi dan akrab dengan gawai yang canggih sejak kecil dan hal itu turut berpengaruh terhadap kepribadian mereka secara tidak langsung (Wijoyo, dkk. (2020, hlm. 1). Kemudian mengenai belajar siswa, Andarwati (2019, hlm. 66) mengemukakan bahwa hakikat belajar ialah bagaimana siswa mau dan senang untuk belajar. Namun, di samping itu, nyatanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah di persekolahan tidak dapat dihindari, terlebih lagi pada masa pandemi Covid-19. Pada awal masa pandemi Covid-19, sekolah dengan pertemuan tatap muka harus beralih menjadi sekolah dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Amboro, 2020, hlm. 19), bahwasannya sejak bulan Maret tahun 2020 pembelajaran tatap muka yang biasa dilaksanakan di sekolah harus dihentikan untuk sementara sampai batas waktu yang belum dapat ditentukan pada saat itu.

Pada awal masa pandemi Covid-19, pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara luring harus dialihkan menjadi daring untuk meminimalisasi penyebaran virus di tengah masyarakat. Dalam hal ini, guru maupun siswa dituntut untuk bisa beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran dapat terus dilaksanakan. Hartati (2021, hlm. 2-3) mengemukakan bahwa

Shiska Sumawinata, 2022

PENGUNAAN APLIKASI EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 3 SMA KARTIKA XIX-1 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran daring dilaksanakan menggunakan teknologi khususnya internet. Pembelajaran daring tidak dilaksanakan secara tatap muka melainkan dilaksanakan dengan sistem belajar jarak jauh. Oleh karena itu, dalam pembelajaran daring, siswa tidak dapat diawasi secara langsung oleh guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Kristina, Sari, dan Nagara (2020, hlm. 202) mengemukakan bahwa pembelajaran daring mencakup penyampaian informasi dan materi, pemberian tugas, serta interaksi aktif di antara guru dengan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran daring. Namun dalam proses pembelajaran daring tersebut, permasalahan yang dihadapi oleh guru termasuk guru sejarah sangatlah beragam. Menurut salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Kartika XIX-1 Bandung, selama pembelajaran daring hingga luring di SMA Kartika XIX-1 Bandung, minat belajar siswa menjadi turun.

Menurut salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Kartika XIX-1 Bandung tersebut, rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah bisa dilihat dari beberapa aspek. Pertama, kurangnya usaha siswa untuk mencari sumber belajar, hal ini terbukti dari satu kelas hanya beberapa orang saja yang memiliki buku paket sejarah untuk belajar, sedangkan siswa lainnya tampak malas untuk mencari sumber lainnya di internet. Kedua, dapat dilihat dari kebiasaan belajar, pembelajaran daring yang telah dilaksanakan selama kurang lebih dua tahun akhirnya sedikit banyak membentuk kebiasaan baru dalam diri siswa. Kebiasaan tersebut mengarah kepada hal yang negatif, mulai dari kebiasaan siswa yang sering begadang karena main *game* sampai larut malam sehingga ketika masuk sekolah siswa merasa mengantuk dan minat belajarnya pun menjadi rendah. Mengenai hal itu, Azmi (2020, hlm. 6) mengemukakan bahwa bermain *game* dapat menghilangkan rasa penat dan rasa jenuh atas rutinitas yang dijalani sehari-hari, namun ketergantungan terhadap aktivitas *game* dapat mempengaruhi minat belajar siswa, siswa akan menjadi malas untuk belajar. Selain itu, Farida (2019, hlm. 458) mengemukakan bahwa ketertarikan siswa pada teknologi digital menjadi suatu alasan untuk tidur sampai larut malam dan juga jarang belajar.

Salah satu guru mata pelajaran sejarah di SMA Kartika XIX-1 Bandung pun mengatakan bahkan ketika pembelajaran tatap muka sudah dilaksanakan,

peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah pun belum dapat terlihat terutama di kelas XI IPS 3. Di samping itu, berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat peneliti melaksanakan PPL di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung (ketika para siswa masih duduk di kelas X), didapati bahwa dalam suatu pertemuan ketika pembelajaran sejarah berlangsung, banyak siswa yang tidak hadir di dalam kelas. Dari 18 siswa dalam satu rombongan belajar, hanya terdapat 11 siswa hadir, 7 orang lainnya tidak hadir tanpa keterangan. Selain itu, ketika pembelajaran sejarah berlangsung, para siswa di kelas tersebut cenderung pasif karena tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang memainkan gawainya untuk keperluan lain (di luar pembelajaran sejarah), ada juga siswa yang tidak berpartisipasi ketika belajar kelompok di kelas. Kemudian ketika guru memberikan tugas sejarah di kelas tersebut, banyak sekali siswa yang tidak mengumpulkan tugas, meskipun telah diperingatkan sebelumnya. Dari 36 siswa dalam dua rombongan belajar, terdapat 26 siswa yang mengumpulkan tugas (termasuk yang terlambat) dan 10 siswa lainnya tidak mengumpulkan tugas. Dalam hal ini, Azmi (2020, hlm. 28-29) mengemukakan bahwa siswa yang mempunyai minat belajar rendah umumnya akan malas untuk belajar serta cenderung menghindari tugas yang telah diberikan guru. Meskipun ada tugas yang dikerjakan, hal itu hanya sekadar untuk mengugurkan kewajibannya saja.

Dari pernyataan guru sejarah yang telah dipaparkan di atas dan berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas XI IPS 3, dapat diketahui bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor pertama berasal dari dalam diri siswa yang masih mempunyai minat belajar yang rendah dalam pembelajaran sejarah, sehingga berakibat pada sedikitnya kontribusi siswa ketika pembelajaran sejarah berlangsung di kelas. Sedangkan faktor kedua berasal dari kebiasaan baru siswa yang kurang baik yaitu seringnya bermain *game* sehingga perhatiannya untuk belajar menjadi teralihkan kepada *game*. Rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah memang menjadi permasalahan yang umum terjadi, namun kondisi tersebut harus segera ditangani agar tidak membawa dampak yang negatif ke depannya.

Shiska Sumawinata, 2022

PENGUNAAN APLIKASI EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 3 SMA KARTIKA XIX-1 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Minat belajar mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar. Jika bahan pelajaran yang siswa pelajari tak sesuai dengan minatnya, siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak menarik untuknya. Siswa akan menjadi malas belajar dan tak akan memperoleh kepuasan dari pelajaran itu. Pelajaran yang dapat menarik minat siswa akan lebih mudah untuk dipelajari, dan hal itulah yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa (Aprijal, Alfian, dan Syarifudin, 2020, hlm. 77). Lebih lanjut Azmi (2020, hlm. 1-2) mengemukakan bahwa minat belajar yang tinggi dapat timbul dari adanya minat yang tinggi pula dari siswa untuk mempelajari mata pelajaran yang disukai oleh mereka dengan penuh tanggung jawab. Siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan cenderung ulet, tekun, semangat dalam belajar, tidak mudah menyerah, senang menghadapi tantangan, dan mereka berpandangan bahwa setiap hambatan dalam belajar adalah tantangan yang harus diatasi. Di samping itu, Miskahuddin (2017, hlm. 295) mengemukakan bahwa jika tidak ada minat dalam mengikuti suatu pembelajaran, prestasi dapat mengalami penurunan, hal itu juga menyebabkan keberhasilan yang baik di bidang pendidikan akan begitu sulit untuk diraih. Dalam hal ini, jika siswa mempunyai minat yang begitu rendah dalam pembelajaran sejarah, tujuan dari pembelajaran sejarah pun akan menjadi sulit untuk dicapai.

Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang dialami para siswa di SMA Kartika XIX-1 Bandung khususnya di kelas XI IPS 3, peneliti tertarik untuk menggunakan suatu aplikasi *game* edukasi yang dapat meningkatkan minat para siswa untuk belajar, serta menjadikan pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Alasan peneliti memilih aplikasi *game* edukasi adalah karena berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, siswa di SMA Kartika XIX-1 Bandung banyak yang menggemari *game*, oleh karena itu untuk menarik minat mereka dalam pembelajaran sejarah, peneliti ingin mencoba menggunakan *game* edukasi yang bermanfaat untuk menunjang pembelajaran sejarah di kelas. Dalam hal ini, penggunaan aplikasi dipilih karena siswa yang dihadapi oleh guru pada masa kini adalah generasi Z yang sudah sangat akrab dengan gawai dan teknologi.

Dari banyaknya aplikasi *online* yang tersedia, peneliti memilih aplikasi *game* edukasi yang bernama *Educandy* untuk pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung. Dengan adanya *game* melalui aplikasi *Educandy* ini, para siswa dapat tertarik untuk bermain sambil belajar. Selain bermain sambil belajar, para siswa juga dapat belajar atau berlatih soal melalui aplikasi *Educandy* tersebut. Aplikasi *Educandy* ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran daring maupun luring. Permasalahan mengenai rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang peneliti temukan di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung harus segera diatasi. Hal ini karena jika dibiarkan terus menerus akan berdampak negatif bagi siswa, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya. Maka dari itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung, peneliti memilih untuk menggunakan aplikasi *game* edukasi yakni *Educandy* sebagai solusi yang akan diterapkan dalam penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memfokuskan penelitian ini dengan judul **“Penggunaan Aplikasi *Educandy* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung)”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?”. Adapun pertanyaan penelitian dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana merencanakan penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?

3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah penggunaan aplikasi *Educandy* di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?
4. Bagaimana kendala yang dihadapi pada saat penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan perencanaan sebelum penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.
2. Menguraikan tahap pelaksanaan dari penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.
3. Mendeskripsikan peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah setelah penggunaan aplikasi *Educandy* di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.
4. Memaparkan kendala yang dihadapi pada saat penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3 SMA Kartika XIX-1 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik
Dapat memberi suatu gambaran mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Educandy* sebagai aplikasi *game* edukasi dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas termasuk dalam mata pelajaran sejarah. Dalam hal ini, hasil penelitian ini diharapkan

dapat menjadi referensi bagi para pendidik untuk memilih aplikasi *Educandy* sebagai aplikasi penunjang dalam pembelajaran di kelas.

2. Bagi Sekolah

Dapat memberikan gagasan mengenai penggunaan aplikasi *Educandy* yang dapat dijadikan sebagai aplikasi penunjang dalam pembelajaran di kelas termasuk dalam pembelajaran sejarah dengan tujuan agar minat belajar siswa dapat meningkat.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman dari penggunaan aplikasi *Educandy* dalam pembelajaran sejarah. Sehingga peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai bekal untuk menjadi pendidik kelak. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi atau bahan perbandingan bagi peneliti lainnya.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri atas lima bab, yang terdiri atas:

Bab 1: Pendahuluan

Bab 1 ini merupakan bagian pengantar yang terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka

Pada bab II dipaparkan mengenai konsep-konsep ataupun teori, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang penelitian ini. Pemaparan kajian pustaka pada penelitian ini lebih mengedepankan sumber rujukan terkini, bersifat deskriptif, dan lebih fokus terhadap topik penelitian.

Bab III: Metode Penelitian

Pada bab III dipaparkan mengenai metode penelitian yang meliputi lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, serta validasi data.

Shiska Sumawinata, 2022

PENGUNAAN APLIKASI EDUCANDY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI KELAS XI IPS 3 SMA KARTIKA XIX-1 BANDUNG)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Pada bab IV dipaparkan mengenai temuan penelitian berdasarkan pada hasil pengumpulan data. Pembahasan temuan penelitian tersebut ditujukan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sebelumnya telah dirumuskan.

Bab V: Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab V dipaparkan mengenai simpulan dan rekomendasi yang berisi penafsiran dan pemaknaan dari peneliti terhadap hasil analisis dari temuan penelitian. Selain itu, pada bab ini peneliti juga bisa mengajukan hal-hal yang dirasa penting yang bisa dimanfaatkan dari hasil penelitian ini. Sedangkan rekomendasi disajikan setelah simpulan dan ditujukan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.