

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan pijakan bagi kemajuan sebuah bangsa, sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Ikatan Dosen RI [IDRI] Banten, 2020). Pendidikan berupaya untuk menumbuhkan kemampuan dan merubah sikap maupun tingkah laku individu atau kelompok yang tujuannya untuk mendewasakan manusia melalui pendidikan keluarga, formal (sekolah), non-formal (kursus, pelatihan), dan perintah sendiri. Menurut Ki Hajar Dewantara (1961:250), pendidikan adalah upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani seseorang, agar dapat memajukan hidup yang selaras dengan lingkungan dan masyarakatnya. Menurut Langeveld (1980:20), pendidikan adalah usaha yang sistematis diberikan oleh orang yang bertanggung jawab kepada anak yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan.

Tujuan Pendidikan Nasional tertuang dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang secara sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan nilai religius, mengontrol diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan darinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pardede & Pardede, 2023). Maka, pendidikan itu adalah usaha yang sengaja terencana, dengan sadar, terkontrol, dan dengan cara sistematis diberikan pada siswa oleh guru agar siswa yang dididik berpotensi.

Abad 21 disebut era globalisasi ini menjadikan arah pendidikan mengalami perubahan yakni untuk memajukan suatu bangsa dan mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat pesat dan canggih. Dengan begitu, pembelajaran di abad 21 merupakan pembelajaran yang

menggunakan teknologi yang semakin berkembang pesat. Perkembangan teknologi mendorong adanya berbagai pengembangan, termasuk dalam bidang penilaian atau assessment pembelajaran (Rosnaeni, 2020). Pembelajaran abad 21 adalah transformasi pendekatan dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa.

Kaitannya dengan pembelajaran sejarah, menurut Kuntowijoyo dalam buku Pengantar Ilmu Sejarah, menjelaskan bahwa belajar sejarah merupakan proses mempelajari peristiwa atau kejadian di masa lalu beserta perubahannya. Tujuannya bukan hanya untuk memperluas wawasan tentang lingkungan sekitar, tetapi untuk melatih kemampuan berpikir kritis dari pengalaman masa lampau, agar siswa mampu mengambil pelajaran yang berguna dan tumbuh menjadi pribadi yang bijak dalam menghadapi masa depan. Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masa lalu yang menyangkut peristiwa atau kejadian penting dan memiliki arti khusus. Artinya pembelajaran sejarah adalah suatu bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa atau kejadian yang telah terjadi pada masa lampau dalam kehidupan manusia yang memiliki pengaruh pada masa sekarang dan masa yang akan datang (masa depan). (Kuntowijoyo, 2013)

Pembelajaran sejarah dapat melatih siswa untuk dapat mampu mengembangkan kemampuan berpikir sejarah (historical thinking), keterampilan sejarah (historical skills), dan wawasan terhadap isu sejarah (historical issues), dan menerapkan kemampuan keterampilan serta wawasan tersebut dalam kehidupan masa kini (Rusli, 2023). Pembelajaran sejarah juga mempunyai tujuan agar siswa mampu membangun dan menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya suatu peristiwa sejarah pada masa lampau (Muhtarom et al., 2020).

Pembelajaran sejarah dapat lebih menarik apabila melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik (Muhtarom et al., 2020). Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat ini guru diharuskan selalu mengikuti perkembangan baru dalam proses

pembelajaran yang lebih baik lagi sesuai dengan perkembangan zaman (Hakim, 2023). Dalam proses pembelajaran guru perlu memahami bahwa setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda-beda dan tidak selalu mudah. Dengan memahami hal tersebut, guru dapat memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Cahyadi, 2019).

Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran baik ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Sudjana (2017) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dalam pembelajaran sejarah, hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan siswa dalam menghafal fakta dan tanggal peristiwa, tetapi juga dari kemampuan memahami konsep, menganalisis sebab dan akibat peristiwa sejarah, serta menumbuhkan kesadaran sejarah (Kuntowijoyo, 2013). Namun, dalam praktiknya pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas masih sering menghadapi berbagai permasalahan yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan dari pengalaman peneliti selama observasi di SMAN 55 Jakarta, peneliti menemukan masalah dalam hasil belajar sejarah siswa kelas XI SMA Negeri 55 Jakarta terlihat dari hasil Asesmen Tengah Semester (ATS) dengan 40 soal pilihan ganda. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk sejarah wajib kelas XI adalah 75. Di kelas XI G, terdapat 12 siswa mencapai nilai KKM dengan hasil belajar yang cukup, sementara 24 siswa tidak mencapai KKM. Di kelas XI H, terdapat 21 siswa yang mencapai nilai KKM, yang menunjukkan hasil belajar yang cukup. Sebaliknya ada 15 siswa yang tidak mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar sejarah siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai ketentutan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut tidak hanya disebabkan oleh tingkat kesulitan materi, melainkan dipengaruhi oleh kurang optimal keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah berlangsung cenderung belum sepenuhnya mampu

mendorong partisipasi siswa, sehingga sebagian besar siswa kurang untuk memahami materi secara mendalam. Selain itu faktor rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik siswa di era digital menyebabkan siswa kurang terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses pembelajaran.

Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan siswa kelas XI diungkapkan bahwa pengalaman belajar sejarah yang dirasakan siswa cenderung pasif dan monoton. Proses pembelajaran didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, kegiatan literasi dan hafalan yang dipelajarinya pada buku teks sejarah. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan pendapat. salah satu faktornya disebabkan karena belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran masih cenderung berfokus pada penilaian konvensional, seperti tes tertulis, lisan dan kegiatan presentasi. Hal ini belum sepenuhnya mampu mengakomodasi variasi kemampuan dan gaya belajar siswa. Sehingga siswa kurang memahami materi secara mendalam dan berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sejarah, yang tercermin dari hasil belajar yang kurang memuaskan. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan siswa cenderung menghafal daripada memahami. Akibatnya, nilai yang diterima dari hasil belajar sejarah siswa cenderung berada di bawah standar ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran sejarah di kelas yang melibatkan penggunaan media pembelajaran lebih interaktif dan berbasis teknologi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari nilai akhir tercatat dalam rapor atau ijazah, tetapi dari sejauh mana siswa mampu memahami

materi pembelajaran secara utuh. Dalam konteks pembelajaran di kelas, hasil belajar menjadi indikator penting untuk menilai ketercapaian tujuan pembeajaran, khususnya pada aspek kognitif. Hasil belajar mencerminkan tingkat penugasan siswa terhadap materi yang telah dipelajari serta efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar siswa berkaitan erat dengan kualitas pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Seiring dengan perkembangan teknologi dan karakteristik siswa di era digital, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah suatu teknologi yang membawa pesan yang bermanfaat untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membawakan segala informasi yang bertujuan instruksional yang memiliki maksud-maksud dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dan perangkat internet dalam pembelajaran yang memadai. Menurut Shoffa (2023) media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan membangkitkan perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam proses belajar-mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena tidak hanya menerima penjelasan dari guru tetapi beraktivitas dalam mengamati, memahami, dan melakukan, sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif (Basri & Sumargono, 2018).

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran searah yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Game atau metode pembelajaran (*Game Based Learning*) yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif. Game Based Learning adalah

pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif sebagai sarana untuk mencapai tujuan. Tujuannya untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien yang dapat menumbuhkan rasa kesenangan, meningkatkan hasil belajar siswa. Game yang digunakan bersifat edukatif. Salah satu media pembelajaran dalam pembelajaran berbasis game ini dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar adalah penggunaan media game Blooket.

Blooket merupakan sebuah platform yang dapat digunakan dalam pembelajaran seperti mengerjakan kuis dengan mode permainan (Nabila & Nurhamidah, 2024). Blooket dikenal dengan sebutan “Blu-kit” ini yang hanya dapat diakses melalui <https://www.blooket.com>. Media pembelajaran berbasis game Blooket adalah sebuah aplikasi kuis interaktif pembelajaran berbasis game yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui permainan. Kuis merupakan suatu bentuk pertanyaan yang bertujuan untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Kuis yang disajikan memiliki berbagai fitur yang menarik dengan memadukan unsur permainan membuatnya menjadi alat yang efektif untuk digunakan dalam pelaksanaan penilaian atau asesmen. Media game Blooket ini menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme.

Teori konstruktivisme (Wahab & Rosnawati, 2016) yang diartikan sebagai landasan berpikir (filosofi) pembelajaran yang bersifat kontekstual, dengan uraian penjelasan bahwa teori konstruktivisme adalah teori belajar yang dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencari atau menemukan pengetahuan yang seluas-luasnya untuk dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuannya dari pengalaman yang telah dipelajari untuk dapat dimodifikasi oleh guru yang memfasilitasi dengan cara merancang ke dalam bentuk penugasan, pertanyaan maupun tindakan lainnya yang memancing rasa keingintahuan siswa, kemudian mempraktikannya ke dalam kehidupan sehari-hari (P et al., 2024).

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas, dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan sebuah alternatif untuk mengatasi hasil belajar sejarah yang kurang maksimal, diperlukannya media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk dapat mengkaji lebih lanjut dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis game yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game yaitu dengan game Blooket untuk dapat mengetahui penggunaan media pembelajaran sejarah dapat meningkatkan hasil belajar sejarah yang dicapai di kelas XI SMA Negeri 55 Jakarta. Dengan pemilihan kelas XI G sendiri didasari dari data di atas menunjukkan bahwa kelas XI G memiliki nilai hasil belajar sejarah lebih rendah dibanding XI H. Maka, peneliti mengajukan sebuah penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Di SMA Negeri 55 Jakarta Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game Blooket”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovasi dan interaktif.
3. Diperlukan pendekatan yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa seperti adanya media pembelajaran berbasis game.

Berdasarkan masalah penelitian di atas maka fokus penelitian yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

“Bagaimana meningkatkan hasil belajar sejarah siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game Blooket di SMA Negeri 55 Jakarta?”

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang Pendidikan sejarah dan strategi

pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teori mengenai efektivitas media pembelajaran digital berbasis game seperti Blooket dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik mengkaji topik sejenis pada mata pelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan dalam berbagai kajian ilmiah dibidang Pendidikan, yang dapat bermanfaat bagi:

- a. Siswa, yakni melalui media Blooket diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah, menciptakan suasana belajar lebih menarik, berpartisipasi dan membantu memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar sejarah.
- b. Guru, yani media alternatif yang inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran sejarah sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.
- c. Program Studi Pendidikan Sejarah, yakni menjadi referensi dan inspirasi bahan kajian lebih lanjut oleh peneliti dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya upaya meningkatkan hasil belajar sejarah dengan model pembelajaran berbasis game Blooket.