

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting dalam membentuk kehidupan individu dan masyarakat. Dengan berlalunya waktu, perubahan akan terus terjadi dalam pendidikan ini, di segala bidang kehidupan apapun akan mengalami pengembangan dan perbaikan. Adapun komponen dalam bidang pendidikan yang mengalami perkembangan metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif meliputi beragam aspek, seperti praktik lapangan dalam proses pendidikan, peningkatan kompetensi dan kualitas pengajar, peningkatan mutu pendidikan, penyempurnaan kurikulum, pengembangan sarana dan prasarana pendidikan, serta peningkatan mutu manajemen pendidikan.<sup>1</sup>

Era digital sekarang ini, teknologi semakin berkembang dan telah mengubah paradigma pembelajaran dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah suatu rencana dalam menciptakan lingkungan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik sehingga siswa bisa terlibat semua dalam usaha pengembangan usaha potensi diri siswa untuk mendapatkan ilmu dalam bidang keagamaan, dalam mengendalikan diri dan kepribadiannya, membuat siswa cerdas, berakhlak mulia dan memiliki keterampilan yang luar biasa yang bisa diterapkan untuk diri sendiri dan diluar masyarakat.<sup>2</sup> Pendidikan bukan hanya sekedar mengajar dan belajar di kelas, tetapi juga merupakan sarana untuk mempersiapkan generasi mendatang menghadapi tantangan kompleks zaman ini.

Al-Quran yaitu kitab sucinya umat islam, banyak yang mengambil pelajaran dari ajaran agama tentang bagaimana pelaksanaan pendidikan seharusnya. Salah satu contohnya terdapat dalam firman Allah SWT dalam SurahAl-Alaqayat1-5.

---

<sup>1</sup> Iik Jihan, Masduki Asbari, dan Siti Nurhafifah, "Quo Vadis Pendidikan Indonesia : Kurikulum Berubah , Pendidikan Membaik ?," *JISMA: Journal of Information Systems and Management* 02, no. 05 (2023): 17–23.

<sup>2</sup> Dwi Annisa, "Jurnal Pendidikan dan Konseling," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 1980 (2022): 1349–1358.

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (۱) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (۲) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴)  
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Artinya:

*Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar manusia dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*<sup>3</sup>

Surat Al-Alaq ayat 1-5 dalam Al-Qur'an menggaris bawahi bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang terstruktur untuk membentuk individu yang berkualitas dalam berbagai aspek, seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu ayat yang menyoroti pentingnya pendidikan terdapat dalam surat Al-Alaq ayat 1-5, yang menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dengan perintah membaca. Pengulangan perintah "membaca" dalam ayat tersebut menunjukkan betapa pentingnya ajaran tersebut yang diberikan kepada Rasulullah SAW. dan selanjutnya diperintahkan kepada semuanya umatnya. Membaca adalah kunci dan alat untuk kita mendapatkan suatu ilmu dan pengetahuan yang terdapat didalam buku baik secara etimologis dengan membaca setiap huruf yang tertera, maupun secara termilogis yaitu kita membaca dalam hal yang luas dan bisa membaca kehidupan semesta alam.<sup>4</sup>

Pembelajaran IPA memungkinkan siswa bersosialisasi dan mengembangkan pengetahuannya, meningkatkan kreativitas dan tanggung jawabnya dalam memecahkan masalah dunia pendidikan. Konsekuensinya, kompetensi minat siswa berkembang secara otomatis dalam pengajaran.<sup>5</sup> Keadaan pengajaran itu bisa membuat siswa menggali lebih dalam ilmu yang berasal dari sumber manapun dan senang atau minat dalam belajar. Dengan cara ini diharapkan siswa mampu mendapatkan sesuatu yang ingin di capainya. Hal tersebut juga didasari dengan penggunaan media pembelajaran ketika belajar dikelas.

<sup>3</sup> QS. Al-'Alaq (96):1-5. Al-Qur'an & terjemahan. Kementerian Agama Republik Indonesia (2017)

<sup>4</sup> Masykur Masykur dan Siti Solekhah, "Tafsir Quran Surah Al-'Alaq Ayat 1 Sampai 5 (Perspektif Ilmu Pendidikan)," *Wasathiyah: Jurnal Studi Keislaman* 2, no. 2 (2021): 72–87.

<sup>5</sup> Rodger Bybee dan Barry McCrae, "Scientific literacy and student attitudes: Perspectives from PISA 2006 science," *International Journal of Science Education* 33, no. 1 (2011): 7–26.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran yaitu perantara untuk memberikan materi dan merangsang terjadinya proses belajar pada peserta didik.<sup>6</sup> Dengan menggunakan media menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, memicu peningkatan minat dan partisipasi siswa. Selain itu, dengan menggunakan media bisa meningkatkan minat belajar siswa, mendapatkan suasana belajar baru, dan motivasi siswa dalam belajar meningkat ketika belajar.<sup>7</sup> Serta, dengan menggunakan media bisa menjembati hal-hal yang kurang ketika aktivitas belajar, membuat pembelajaran menjadi lebih optimal, terstruktur, dan menyenangkan serta berkesan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam pembelajaran dikelas, sehingga pembelajar semakin tertarik dan minat ketika kegiatan belajar berlangsung.

Menumbuhkan minat belajar siswa adalah suatu hal yang dilakukan pada pembelajaran. Minat belajar merupakan aspek psikologis yang memotivasi siswa untuk mengeksplorasi, memahami, dan menyerap informasi. Di setiap SD dan SMP, pembelajarannya harus bersifat aktif, menginspirasi dan tidak membosankan, ikut serta berpartisipasi dan membuka wadah yang cukup untuk diri, rajin serta mandiri berdasarkan kemampuan dan ketertarikan serta menumbuhkan bakat luar serta dalam pada dirinya.<sup>8</sup> Oleh karena itu, penelitian dan pemahaman lebih lanjut terhadap minat belajar siswa menjadi esensial dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memfokuskan perhatian pada minat belajar siswa, pendidik dapat membuat suasana pengajaran yang memfasilitasi, memicu serta membuat anak tertarik dan bisa mengembangkan kemampuan penuh mereka dalam proses pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi ketika di sekolah, penulis menemukan sebuah masalah atau persoalan tentang tingkat minat belajar siswa tersebut,

---

<sup>6</sup> Yonarlianto Tembang, Ratna Purwanty, dan Agus Kichi Hermansyah, "Implementasi model think pair share berbantuan media Kahoot It meningkatkan keaktifan berdiskusi mahasiswa," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 10, no. 1 (2020): 22–33.

<sup>7</sup> Prasetyo Nur Rohman, Mohammad Na'im, dan Sumardi Sumardi, "Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 7, no. 1 (2021): 1–9.

<sup>8</sup> Badan Standar Nasional Pendidikan, "Standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah," *Badan Standar Nasional Pendidikan* (2007).

dimana waktu melaksanakan observasi pada tanggal 10 Maret 2024 melalui beberapa murid kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan, adapun masalahnya yaitu minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA kurang serta merasa bosan ketika pembelajaran yang hanya terpaku pada buku. Serta, siswa membutuhkan media yang bervariasi dan belum pernah mereka ketahui. Jadi, ketika dalam belajar IPA yang dibutuhkan adalah proses pembelajaran yang bisa menumbuhkan motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga semua siswa bisa terlibat aktif didalam pembelajaran yang dilakukan. Salah satu cara untuk menyampaikan pembelajaran IPA yang bisa membantu antara konsep yang abstrak dengan keadaan yang sebenarnya adalah dengan menggunakan media. Dan juga hasil observasi yang dilakukan melalui guru IPA SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan yang bernama Ibu Yusti Hernani S.Pd.,M.TPd yaitu menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPA di sekolah tersebut belum menerapkan media permainan Ludo ketika proses belajar mengajar IPA di kelas dan media yang sering diterapkan yaitu berupa buku dan lks.

Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran IPA yaitu dengan media permainan ludo. Media permainan ludo ini menjadi alat yang populer dalam pendidikan karena potensinya dalam meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa. Dengan media ini bisa menjadikan siswa belajar dan sekaligus bermain dengan rasa perasaan senang tanpa ada rasa kaku dan tegang dalam diri siswa. Sehingga ketika proses belajar mengajar di kelas bisa berjalan dengan optimal dan lancar. Dan ketika belajar dengan media permainan Ludo dapat terlibat aktif dan bisa menciptakan situasi yang menyenangkan bagi siswa.<sup>9</sup> Jadi, untuk meningkatkan minat belajar siswa, media permainan ludo ini bisa diterapkan disekolah.

Media Permainan Ludo adalah media permainan yang bisa membuat suasana kelas menyenangkan dan siswa bisa menggunakannya dengan mudah. Dan yang pastinya media permainan ludo ini bisa menarik ketertarikan minat belajar siswa. Sebab siswa bisa terlibat semua dalam dalam pembelajaran

---

<sup>9</sup> Sri Armiyanti Ningsih dan Meyta Pritandhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 7, no. 1 (2019): 50–59.

permainan ludo ini dan dimainkan dalam bentuk kelompok sehingga siswa berkontribusi dengan temannya. Ukuran media ludo ini berbentuk persegi empat dengan ukuran 35x35 cm dan dimainkan oleh 2 sampai 4 orang. Dan dalam media ludo ini terdapat 2 buah kartu yaitu kartu tantangan dan kartu materi. Dimana kartu tantangan berisi soal pertanyaan dan kartu materi sebagai penguatan dan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan berisi materi.

Berdasarkan penelitian yang sudah dikembangkan oleh Siti.,dkk, tahun 2021 menjelaskan “Bahwa meningkatkan minat belajar siswa dengan media ludo sangat layak digunakan berdasarkan uji yang sudah diteliti”.<sup>10</sup> Dengan menggunakan media ini mendorong ketertarikan siswa untuk belajar IPA dan minat belajarnya semakin tinggi. Jadi, diharapkan dengan penerapan media pembelajaran ludo ini bisa menjadikan strategi dalam meningkatkan minat belajar siswa ketika kegiatan mengajar siswa dikelas.

Berdasarkan penelitian oleh Andriyani.,dkk pada tahun 2021, mereka memperoleh kesimpulan yaitu dengan penerapan model PBL dengan berbantuan media ludo ini mendapatkan pengaruh yang signifikan terhadap berpikir kritis siswa.<sup>11</sup> Selanjutnya penelitian Farikhah.,dkk pada tahun 2023, berdasarkan hasil penemuannya mengatakan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media permainan ludo terhadap hasil belajar.<sup>12</sup> Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Awalina.,dkk pada tahun 2022, berdasarkan penelitiannya diperoleh hasil bahwa respon peserta didik terhadap media ludo ini ketika belajar di ruang kelas dikategorikan sangat baik untuk diterapkan. Jadi, menunjukkan bahwa keterampilan peserta didik meningkat ketika diterapkannya media ludo ini.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Maria Siti, Dwi Fajar Saputri, dan Eti Sukadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak,” *Jurnal pendidikan sains dan aplikasi (JPSA)* 4, no. 1 (2021): 30–35.

<sup>11</sup> Ainun Andriyani, Septiyati Purwandari, dan Kun Hisnan Hajron, “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Ludo Tematik Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA,” *Borobudur Educational Review* 1, no. 01 (2021): 22–29.

<sup>12</sup> Farkhah, “Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” 09 (2023).

<sup>13</sup> Awalina, R. N., Hayati, M. N., & Arfiani, “Penerapan Media Ludo Sains (Lusa) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik SMP Pada Materi Tata Surya.,” *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA (SENAPIPA)* (pp. 186-199). *Pendidikan IPA, Universitas Pancasakti Tegal*. 475, no. 2 (2022).

Jadi, Penelitian ini diharapkan dapat diterapkan dalam pembelajaran IPA untuk mendorong agar peserta didik tertarik untuk belajar sehingga minat belajar siswa bisa meningkat pada lingkup dunianya. Serta dengan diterapkannya media ini bisa menjadikan salah satu cara meningkatkan kegiatan mengajar peserta didik di ruangan dalam peningkatan minat belajar siswa. Jadi, penulis mengambil sebuah penelitian yang berjudul yaitu “Pengaruh media pembelajaran permainan ludo terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan”.

### **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yaitu adakah pengaruh media permainan ludo terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Mengetahui adakah pengaruh media permainan ludo terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 30 Bengkulu Selatan.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Kegunaan Teoritis

Sebagai sumbangsi pada perkembangan pengetahuan, menambah wawasan bagi pembaca, serta dapat memberikan manfaat, inspirasi, dan sumber untuk peneliti yang sejenis.

#### 2. Kegunaan Praktis

##### a. Bagi sekolah

Setelah peneliti menerapkan media permainan ludo dalam pembelajaran IPA dikelas, diharapkan guru lain dapat terinspirasi untuk menerapkannya dalam pembelajaran lain sehingga minat belajar siswa meningkat.

##### b. Bagi guru

Setelah peneliti menerapkan media permainan ludo dalam peningkatan minat belajar siswa, dapat membantu dan mempermudah serta memotivasi guru dalam proses pembelajaran IPA.

c. Bagi peneliti

Setelah peneliti menerapkan media permainan ludo untuk meningkatkan minat belajar siswa ketika proses belajar mengajar IPA, bisa menambah ilmu dan wawasan terhadap penggunaan media permainan ludo berdasarkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

