

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dinamika pembangunan dan perubahan sangat bergantung pada kemampuan pendidikan untuk menghasilkan individu yang sangat terampil, cerdas, dan kompetitif. Pendidikan kini menjadi komponen penting yang harus dipenuhi karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan sangat penting bagi pembangunan masa depan suatu negara karena dapat meningkatkan kesejahteraan sosial dan mendorong pertumbuhan.

Di sisi lain, Undang-Undang No. 20 Republik Indonesia menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk membangun lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual dan religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, keterampilan, dan karakter yang mulia. Akibatnya, keberhasilan akademis, motivasi, partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, antusiasme dalam belajar, dan faktor-faktor lainnya termasuk di antara tujuan pendidikan. Lingkungan kelas, metode pengajaran guru, dan dorongan orang tua untuk membantu anak-anak mereka berhasil di sekolah semuanya dapat berdampak pada variabel-variabel ini. Suparlan menegaskan bahwa pendidikan memainkan peran penting dalam meletakkan dasar bagi keberhasilan di era globalisasi. Pendidikan di sekolah adalah salah satu cara pendidikan dapat dicapai. Guru, siswa, dan kurikulum adalah tiga bagian utama dari sistem pendidikan. Ketiga komponen ini sangat penting untuk kelancaran proses pendidikan dan hadir dalam lingkungan pendidikan. Sebagai mana terdapat dalam Q.S Al-Maidah:67 yang berbunyi:

﴿يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنْزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ﴾


Artinya "Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang telah ditunjukkan Tuhan kepadamu. Kamu belum menyampaikan pesan-Nya jika kamu tidak mengikuti petunjuk-Nya. Selain itu, Allah melindungimu dari bahaya manusia. Sesungguhnya Allah tidak memimpin orang-orang kafir." (Q,S Al-Ma'idah : 67).

Pendidikan lebih dari sekadar apa yang terjadi di ruang kelas. Menurut Hermino (2014), pendidikan adalah aktivitas sosial yang cangguh dan kontemporer. Pengajaran adalah upaya yang disengaja dengan tujuan tertentu. Pendidikan berkontribusi pada pengembangan sumber daya manusia dan merupakan salah satu aspek yang menentukan kecerdasan bangsa. Kurikulum, fasilitas dan infrastruktur, pengajar, siswa, dan teknik pengajaran semuanya merupakan faktor yang memengaruhi prestasi pendidikan dan dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Alfiah, Nurjannah, Nadi, 2014).

Siswa dan guru terlibat selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan. Perilaku siswa adalah pembelajaran, dan perilaku guru adalah pengajaran. Pembelajaran adalah perubahan sikap seseorang terhadap suatu masalah tertentu yang disebabkan oleh pengalaman atau praktik. Menurut definisi yang disebutkan di atas, pembelajaran adalah suatu aktivitas, dengan suatu tujuan yaitu, membimbing siswa untuk memperoleh kompetensi yang diperlukan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai hubungan antara siswa dan pengajar yang didukung oleh unsur-unsur pembelajaran seperti fasilitas, sumber daya pengajaran, strategi pengajaran, lingkungan sekolah, dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Bagi para siswa, setiap elemen dapat membantu proses pembelajaran, terutama dalam hal model, media, dan teknik pembelajaran yang digunakan. Selain itu, pembelajaran adalah proses yang kompleks yang dipengaruhi oleh sejumlah variabel, termasuk lingkungan, media, fasilitas, guru, dan siswa.

Masalah dengan strategi pengajaran instruktur tertentu—yang masih berpusat pada guru atau tidak berpusat pada siswa—berkontribusi pada kegagalan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Akibatnya, siswa menjadi

kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih banyak menjadi pendengar, hanya bergantung pada informasi yang disampaikan instruktur (Ika, 2013). Jika guru dapat melibatkan semua atau sebagian besar siswa mereka dalam keterlibatan aktif dan pemikiran kritis, kegiatan pembelajaran di kelas mereka dianggap efektif.

Seperti yang diketahui, untuk meningkatkan standar pendidikan, pembelajaran harus menjadi lebih relevan dan menarik karena kemajuan dalam sains dan teknologi. Pemahaman siswa akan dibantu oleh inovasi dan teknik pengajaran yang inovatif dan sesuai, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Menurut (C.-H. Chen & Tsai, 2021) dan (Indra, W., & Fitria, Y. 2021), tujuan pembelajaran akan lebih efektif jika instruktur lebih kreatif dalam pengelolaan dan penciptaan pembelajaran yang bermakna. Ini adalah faktor utama dalam menilai kinerja siswa baik dalam mata pelajaran sains maupun yang berkaitan dengan sains. Antusiasme siswa dalam belajar merupakan salah satu perhatian terpenting yang dihadapi sistem pendidikan saat ini, seperti yang kita ketahui bersama.

Pergeseran zaman yang begitu cepat, didominasi oleh teknologi dan informasi, membuat metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada guru menjadi kurang relevan. Siswa saat ini lahir dan tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan media digital, permainan, dan interaksi visual yang cepat. Kondisi ini menuntut para pendidik untuk berinovasi dan mengadaptasi strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan sesuai dengan karakter generasi digital.

Fenomena ini juga terjadi di lingkungan Sekolah Dasar, termasuk di MIN 1 Kota Bengkulu. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada 28 Januari 2025, ditemukan beberapa permasalahan di lapangan. Salah satunya adalah rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran yang seharusnya menjadi jembatan bagi siswa untuk memahami fenomena alam dan sosial di sekitar mereka, seringkali justru dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Materi IPAS

yang padat, konsep yang abstrak, serta metode pengajaran yang masih dominan menggunakan ceramah menyebabkan siswa merasa jenuh dan kehilangan fokus. Akibatnya, minat belajar siswa menurun drastis. Indikasi tersebut terlihat dari rendahnya partisipasi aktif siswa di kelas, kurangnya inisiatif untuk bertanya, serta hasil evaluasi belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran IPAS di MIN 1 Kota Bengkulu adalah 70, namun hasil belajar siswa masih banyak yang berada di bawah nilai tersebut. Menyadari kondisi tersebut, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan menantang. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah Game-Based Learning (GBL). Metode ini sebelumnya belum pernah diterapkan di MIN 1 Kota Bengkulu. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan uji coba penerapan metode GBL pada siswa kelas V untuk menilai peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Game Based Learning* (GBL) sendiri merupakan sebuah metode yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, narasi, aturan, dan sistem penghargaan, ke dalam proses pembelajaran. Menurut Putra, dkk. (2024), metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang bertujuan meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, serta interaksi dalam pembelajaran dinamis, dan berbasis teknologi, sehingga mampu mengatasi kebosanan siswa dalam proses belajar. Menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, *GBL* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Menurut Wibawa, dkk. (2020), kelebihan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yaitu: pertama, Interaktif dan Melatih Kerja Sama yaitu metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Dengan demikian, belajar tidak lagi terasa sebagai kewajiban yang memberatkan, melainkan sebuah petualangan yang menyenangkan. Pendekatan ini berpotensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan partisipatif, di mana

siswa termotivasi untuk aktif terlibat, berkompetisi secara sehat, dan menyelesaikan tantangan untuk mencapai tujuan belajar.

Dari proses pembelajaran ini peneliti akan membandingkan antara sesudah dan sebelum menggunakan metode *game mased learning* ini, apakah efektif atau justru sebaliknya. Tujuan peneliti menggunakan metode ini karena banyak kita dapati bahwasannya minat belajar siswa sangatlah buruk. Bisa juga dikatakan bahwa siswa benar-benar tidak memiliki ketertarikan pada suatu pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa minat belajar itu menunjukkan rasa tertarik luar. Faktor utamanya adalah adanya dorongan dari dalam diri peserta didik tersebut. Maka dari itu jika tidak adanya minat atau ketertarikan pada suatu pembelajaran itu sendiri sebagai pendidik (guru) pun akan kesulitan dalam mengajari dan memberi materi pada peserta didiknya. Karena peserta didik-nya sendiri cenderung akan sibuk sendiri dan mengabaikan penjelasan materi dari guru tersebut.

Maka dari itu peneliti ingin melakukan uji coba dengan menggunakan metode *game based learning* ini. Selain itu, studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game (*GBL*) meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada sejumlah tingkatan. Dalam studi ini, para peneliti mengantisipasi bahwa akan ada perbedaan yang nyata antara hasil sebelum dan sesudah pendekatan pembelajaran berbasis game digunakan. Namun, penelitian lebih lanjut masih diperlukan mengenai penggunaannya secara khusus di Kelas V MIN 1 Kota Bengkulu, khususnya dalam konteks sains dan pendidikan. Hal ini membuat penelitian ini sangat penting dan mendesak. Tujuannya adalah untuk mengukur dampak *GBL* terhadap peningkatan minat siswa dalam sains dan pendidikan melalui penelitian empiris.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa saat ini, para pengajar di MIN 1 Kota Bengkulu dan sekolah-sekolah lain diharuskan untuk menggunakan temuan studi ini sebagai dasar untuk mengadopsi strategi pengajaran yang lebih kreatif dan relevan. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses yang

menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap belajar selain memberikan informasi.

Dengan demikian, dampak pendekatan pembelajaran berbasis game terhadap antusiasme siswa dalam sains dan pendidikan di Kelas V MIN 1 Kota Bengkulu akan diselidiki secara menyeluruh dalam studi ini.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu: Rendahnya Minat Belajar IPAS, Kurangnya minat belajar dalam Pembelajaran IPAS, Metode Pembelajaran IPAS yang Kurang Inovatif atau Monoton.

C. Pembatasan Masalah

1. Penelitian ini hanya akan mengkaji implementasi Game-Based Learning sebagai metode pembelajaran.
2. Penelitian ini akan terfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial (IPAS).
3. Subjek penelitian akan dibatasi hanya siswa kelas V Min 1 kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana penggunaan metode *game based learning* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ipas di kelas V MIN 1 Kota Bengkulu ? Hal ini berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan sejauh mana minat belajar siswa telah meningkat setelah penerapan teknik pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan sains, dengan latar belakang permasalahan yang telah disebutkan di atas.

F. Kegunaan Penelitian

Diharapkan temuan penelitian ini akan membantu meningkatkan standar pendidikan di Indonesia. Berikut adalah keuntungan penelitian ini untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak orang dan dapat dijadikan acuan bagi tenaga pendidik, dan terkhusus berkaitan dengan motivasi belajar siswa menggunakan media audio visual.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat mewujudkan pembelajaran yang menarik karena dapat membuat siswa belajar lebih aktif sehingga menumbuhkan motivasi belajar.

b. Bagi Sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan hal positif sebagai sumber belajar bagi siswa dan masyarakat sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah pengetahuan dan pengalaman langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Dan menjadi bekal untuk peneliti kedepan.