

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu sarana dan prasarana yang mendukung pendidikan yang berkualitas adalah guru yang berperan sebagai fasilitator untuk menjalankan pendidikan sebagaimana mestinya. Hal ini tertulis di UU No. 14 Tahun 2005 Pasal 1, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dilanjutkan dengan PP No 19 Tahun 2005 pasal 20 tentang Standar Nasional Pendidikan, guru diharapkan mampu membuat dan mengembangkan materi yang akan dipelajari oleh siswa.

Namun pada kenyataannya tidak semua sekolah memiliki guru sebagai fasilitator yang memadai karena guru masih banyak yang menjadi pusat informasi terutama setelah Indonesia berhasil melewati pandemi Covid-19 yang sekarang sudah menjadi endemi (Mustofa & Muadzin, 2021). Pergantian masa pandemi menjadi endemi ini mengakibatkan perubahan yang cukup besar sehingga merubah aktifitas baik di sektor pendidikan maupun non-pendidikan. Perubahan yang terjadi secara tiba-tiba membuat banyak guru menjadi tidak siap dalam bagaimana membuat pembelajaran sesuai dengan standar kompetensi baru yang telah ditentukan. Ketidaksiapan ini juga mengakibatkan guru condong berfokus menyampaikan materi dibandingkan meninjau kompetensi penguasaan dan perkembangan dari tiap siswa yang seharusnya tidak diabaikan (Nengrum, Solong, & Iman, 2021). Ketidaksiapan guru mencakup dalam hal penguasaan teknologi dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif (Minsih, Nandang, & Kurniawan, 2021),

Perubahan masa pandemi menjadi endemi yang membuat guru tidak siap juga dirasakan oleh siswa, sehingga membuat mereka merasa tertekan. Hal ini diakibatkan karena mayoritas yang dilakukan adalah dengan pemberian tugas atau menonton video pembelajaran bersama (Isrokatun, Rahayu, & Dewi, 2022). Kegiatan yang monoton tersebut dapat berpengaruh juga terhadap psikologis siswa yang kemudian berdampak pada minat belajar mereka (Kusumaningrum, Kuncoro,

Sulistyowati, & Arighiyati, 2021). Maka dari itu, ketidaksiapan dari guru dan tekanan yang dirasakan siswa mampu untuk memengaruhi minat belajar siswa.

Banyaknya tugas dengan tenggat waktu pengumpulan yang pendek membuat siswa merasa tertekan dan membuat mereka hanya mengerjakan tanpa memahami jawaban dari soal yang telah diberikan. Sesuai dengan pernyataan bahwa siswa mengalami tekanan akibat banyaknya tugas, proses pemahaman materi yang sulit selama pembelajaran daring merasa bosan, mengalami penurunan motivasi dan kurang fokus (Ardani & Darminto, 2022). Kejadian ini terjadi pada beberapa siswa di salah satu SMP di Jakarta yang merupakan tempat Praktek Kegiatan Mengajar. Hal ini dibuktikan pada saat pengumpulan tugas, jawaban yang diberikan siswa tidak sesuai dengan jawaban yang sudah diberikan pada media pembelajaran yang telah disediakan.

Siswa lebih mementingkan pekerjaan selesai tanpa meneliti jawaban yang ditulis sudah benar sesuai dengan materi pada pertanyaan yang telah diberikan. Kejadian ini merupakan bentuk dari budaya jalan pintas, dan perilaku budaya jalan pintas lebih mementingkan hasil yang ingin dicapai tanpa mengalami maupun memperhatikan prosesnya (Harahap, 2023). Tekanan yang dirasakan siswa mengakibatkan siswa cenderung melakukan jalan pintas (Susanti., et. al, 2024). Dapat disimpulkan bahwa tekanan yang dirasakan siswa akibat tugas bisa mempengaruhi minat belajar.

Kejadian di atas mengindikasikan bahwa pembelajaran yang monoton dengan hanya pemberian tugas akan meningkatkan tekanan yang dirasakan siswa yang kemudian berakibat pada minat belajarnya. Pernyataan ini diperkuat oleh artikel dari Yusnarti (2020) yang mengatakan bahwa pola pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa kurang aktif atau pasif selama pembelajaran. Pasifnya siswa dalam pembelajaran menunjukkan bahwa mereka tidak memiliki minat belajar pada mata pelajaran tersebut.

Guru perlu membuat suasana yang tidak membosankan dan tidak terlalu banyak tekanan psikologis yang dirasakan siswa, yang nantinya akan meningkatkan kemampuan belajarnya dikarenakan tekanan psikologis memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan belajar siswa (Barseli, Ahmad, & Ifdil, 2018). Kemampuan belajar yang disoroti pada penelitian ini ialah minat belajar dari siswa.

Maka dari itu diperlukanlah sebuah media yang membuat suasana pembelajaran menjadi tidak monoton atau membosankan.

Berkaitan dengan media pembelajaran, terdapat banyak jenis tipe media yang dapat digunakan seperti media visual, audio, ataupun audio-visual (Ritonga, Susanti, & Bambang, 2020). Salah satu media yang sesuai di zaman ini dan mencakup semua tipe media yang telah disebutkan ialah *web-based games*. Pernyataan ini beralaskan dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan terkenal di kalangan tua hingga muda membuatnya mampu untuk digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran (Hamka & Gani, 2016).

Web-based games sendiri merupakan sebuah permainan secara daring atau *games online* yang mampu diakses dengan mudah dengan bantuan browser. *Game* ini mencakup tentang materi-materi pembelajaran yang ada di sekolah, terkhususnya pada penelitian ini terkait IPA. Dalam penggunaannya, media ini dapat disebut sebagai media pembelajaran berbasis web yang merupakan media pembelajaran *online* atau *website* yang mempunyai tujuan pendidikan, yang mengembangkan bahan ajar IPA sebagai media sumber materi pembelajaran IPA terpadu (Astuti, Wihardi, & Rochintaniawati, 2020).

Merujuk dari pengertian mengenai *web-based games*, penggunaan media ini sangat cocok digunakan untuk menghadapi masalah terkait pembelajaran yang monoton selama di sekolah. Hal ini dikarenakan penggunaan *game* modern ternyata memiliki dampak positif dalam kemampuan siswa. Dengan partisipasi yang aktif, hal ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Pendapat di atas juga sesuai pernyataan bahwa media pembelajaran berbasis *game* ini mampu membuat siswa berpartisipasi lebih aktif di dalam kelas (Wava, Agustina, & Azzahra, 2023). Sesuai pernyataan di atas, dapat diketahui penggunaan *web-based game* dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Terdapat beberapa masalah yang dapat dibahas terutama terkait dengan pengaruh *web-based games* terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini nantinya akan dilakukan ke siswa SMP di Jakarta dikarenakan SMP merupakan masa transisi dari pembelajaran di SD yang mengakibatkan para siswa memiliki minat belajar yang kurang dalam pelajaran. Sesuai dengan pernyataan Laksana (2023) yang menyebutkan bahwa masa SMP merupakan masa transisi dimana emosi siswa

masih belum matang. Diharapkan nantinya dari penelitian ini para guru mampu menyelenggarakan pembelajaran yang sesuai sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Ketidaksiapan guru menghadapi masa transisi mampu mempengaruhi minat belajar siswa.
2. Tekanan psikologis yang dirasakan akibat tugas yang banyak mampu mempengaruhi minat belajar siswa.
3. Penggunaan media yang sesuai zaman dapat meningkatkan minat belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah, penelitian ini akan membahas tentang pengaruh penggunaan media yang sesuai zaman contohnya adalah *web-based games* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan *web-based games* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari *web-based games* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama.

F. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat berupa:

1. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan penjelasan lebih rinci terkait tentang adanya pengaruh *web-based games* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA.

2. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan juga mampu membantu masyarakat terutama guru untuk mempertimbangkan menggunakan *web-based games* sebagai media pembelajaran terbaru. Selain guru, diharapkan juga membantu orang tua siswa untuk memberitahukan bahwa tidak semua *game* itu tidak bermanfaat terhadap pendidikan siswa.

3. Bagi peneliti

Selain manfaat bagi institusi dan masyarakat, penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan pedoman para peneliti untuk membahas atau melakukan penelitian terbaru yang berkaitan dengan masalah ini.

