

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia dan seiring perkembangannya, pendidikan mengalami banyak perubahan dan adaptasi seiring dengan perkembangan zaman. Pendidikan di Indonesia saat ini sedang menghadapi tantangan yang besar terhadap kualitas dan efektivitas pembelajaran, hal tersebut tentunya menjadi perhatian oleh guru maupun orang tua. Terlebih, di era digital saat ini, inovasi untuk penggunaan media pembelajaran yang aktif dan inovatif. Variasi dalam penggunaan media pembelajaran untuk menarik dan meningkatkan minat belajar murid di sekolah.

Ilmu Pengetahuan Sosial memainkan peran penting dalam mengembangkan kesadaran dan pemahaman murid terhadap lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan politik di sekitar mereka. Melalui pembelajaran IPS, murid diajarkan untuk memahami berbagai fenomena yang terjadi dalam masyarakat, termasuk interaksi antarindividu, dinamika kelompok, serta pengaruh kebijakan pemerintah terhadap kehidupan sehari-hari. Materi IPS yang mencakup sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi memberikan landasan yang kuat bagi murid untuk menganalisis dan memahami konteks sosial yang lebih luas. Namun, seringkali murid mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS karena dianggap rumit

dan kompleks. Konsep-konsep yang diajarkan dalam IPS sering kali melibatkan banyak informasi dan memerlukan pemikiran kritis untuk menganalisis hubungan antara berbagai faktor sosial.

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting. Hal ini tentunya berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran berperan sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Hasanah et al., 2021). Namun, diperlukannya media pembelajaran yang mendukung untuk meningkatkan minat belajar murid. Salah satu inovasi yang muncul adalah media pembelajaran berbasis *game*, seperti *Gimkit*. *Gimkit* merupakan suatu media pembelajaran yang interaktif dengan penerapan wahana game dalam pelaksanaannya sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran (Agustina et al., 2024).

Tujuan dari digunakannya pembelajaran berbasis game ini, guna untuk memperkuat interaksi dan keterlibatan murid dalam materi yang sedang diajarkan. Keterampilan tersebut apabila dimaksimalkan dengan benar akan menunjukkan hasil akhir yang maksimal terhadap minat belajar yang dimiliki murid. Minat dalam belajar merupakan salah satu aspek dalam faktor psikologis mempengaruhi individu dalam belajar.

Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan pendekatan yang relevan dengan kebutuhan murid serta menarik perhatian mereka agar dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar. Namun, berdasarkan pra

penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 92 Jakarta, minat belajar yang dimiliki oleh murid masih tergolong kurang. Salah satu faktor yang memengaruhi adalah penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang variatif. Guru di sekolah tersebut cenderung menggunakan media pembelajaran yang berulang, sehingga murid merasa bosan dan kurang minat pada pelajaran tersebut. Media pembelajaran interaktif yang inovatif menjadi bekal untuk meningkatkan minat belajar para murid di sekolah.

Saat ini, banyak media pembelajaran yang menarik seperti *game based learning* yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran di sekolah. Hal ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Tentunya, *game based learning* yang digunakan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil pengamatan, media pembelajaran berbasis game ini, sedikit yang menerapkan di SMP Negeri 92 Jakarta, terlebih media pembelajaran *Gimkit* belum pernah diterapkan di kelas VII.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 92 Jakarta pada kelas VII, ditemukan beberapa permasalahan mengenai minat belajar murid dalam belajar IPS. Minat belajar murid terhadap mata pelajaran IPS masih tergolong kurang dikarenakan minat belajar antara murid yang satu dengan yang lainnya berbeda, maka sekolah menjadi wahana kedua mereka untuk memperoleh pendidikan setelah dengan

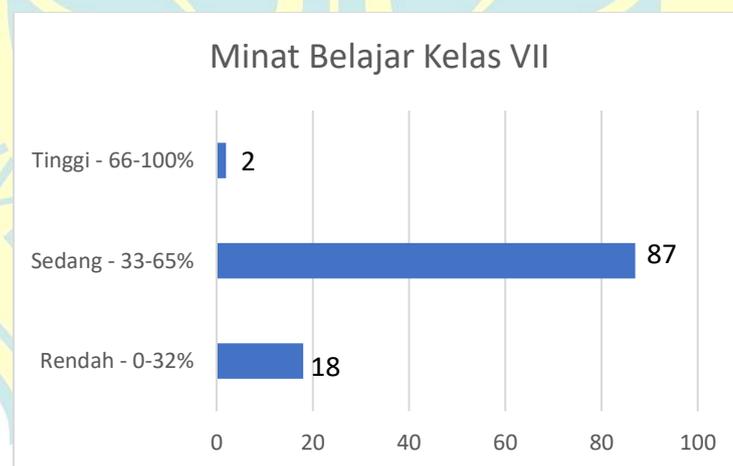
keluarga. Faktor utama yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar murid sering kali dipengaruhi oleh media pembelajaran yang cenderung kuno dan tidak menarik. Ketika metode pengajaran yang digunakan di dalam kelas hanya mengandalkan pendekatan konvensional, seperti ceramah, murid cenderung merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Penggunaan media presentasi seperti PowerPoint (PPT) dalam pelaksanaan pembelajaran, meskipun dapat membantu menyampaikan informasi, sering kali tidak cukup untuk menarik perhatian murid, terutama jika tidak disertai dengan interaksi yang aktif dan kreatif. Dan ketika murid dihadapkan pada metode yang sama secara terus-menerus, antusiasme mereka terhadap pembelajaran akan menurun. Maka dari itu, dibutuhkan penerapan media yang lebih kreatif dan beragam, terutama yang mampu melibatkan murid secara aktif dalam proses belajar. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap minat belajar murid saat mempelajari mata pelajaran IPS.

Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam penyajian materi IPS yang mampu membangkitkan ketertarikan serta meningkatkan partisipasi aktif murid. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang interaktif dan menyenangkan. Media semacam ini tidak hanya menyajikan materi secara visual, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan bermakna. Dalam konteks ini, pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran menjadi salah satu pendekatan yang dinilai efektif

untuk meningkatkan minat belajar murid. Gamifikasi dapat menghadirkan elemen permainan dalam proses belajar yang mampu mendorong motivasi intrinsik murid, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi juga sejalan dengan karakteristik generasi murid saat ini yang cenderung lebih akrab dengan perangkat digital. Pengintegrasian unsur interaktif dalam proses pembelajaran dapat memberikan stimulus yang lebih kuat terhadap perhatian dan fokus belajar murid, dibandingkan metode konvensional yang bersifat satu arah.

Selain itu, berdasarkan dokumentasi yang dilakukan berdasarkan minat belajar murid kelas VII pada mata pelajaran IPS sebagai berikut.



Sumber data: SMP Negeri 92 Jakarta

Gambar 1. 1 *Data minat belajar murid kelas VII*

Berdasarkan data yang telah diisi oleh 107 murid kelas VII tersebut berisikan bahwa minat belajar murid kelas VII pada mata pelajaran IPS, terdapat 18 murid menunjukkan minat belajar rendah, 87 murid menunjukkan minat belajar sedang, dan 2 murid menunjukkan minat belajar tinggi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa murid kelas VII memiliki minat belajar yang cenderung sedang atau biasa saja terhadap mata pelajaran IPS.

Namun, tentu penerapan game based learning saat ini masih kurang di SMP Negeri 92 Jakarta. Maka perlu dilakukan uji coba lebih lanjut apakah hal tersebut efektif untuk meningkatkan minat belajar murid di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran *Gimkit* dalam meningkatkan minat belajar murid di SMP 92 dan tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit* terhadap Minat Belajar Murid Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan topik yang disebutkan di awal, selanjutnya dilakukan identifikasi masalah sebagai tahap awal dalam penelitian. Hal ini bertujuan agar permasalahan yang ada dapat dilihat lebih jelas dan rinci. Adapun permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit (knockback)* terhadap Minat Belajar dalam Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta?
2. Apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit (knockback)* terhadap Motivasi Belajar dalam Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta?
3. Apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit (knockback)* terhadap Kreativitas Murid dalam Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan mengenai "Pengaruh Media Pembelajaran *Gimkit (knockback)* terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta"

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *gimkit (knockback)* terhadap minat belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta?"

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka kegunaan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* (*knockback*) terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta
2. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *gimkit* (*knockback*) terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 92 Jakarta

Dengan tercapainya tujuan di atas, maka penelitian ini terdapat beberapa manfaat, baik teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi yang dapat dijadikan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 92 Jakarta

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambahkan ilmu bagi peneliti, serta dapat menambahkan media pembelajaran yang akan digunakan, terkhusus untuk calon guru IPS

b. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan untuk guru dapat menerapkan dengan meningkatkan metode pengajaran mereka, khususnya

dengan menggunakan media pembelajaran *Gimkit (knockback)* untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

c. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang diberikan, dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.

d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengeksplorasi lebih dalam tentang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, terlebih seperti *Gimkit (knockback)*, baik dalam konteks yang sama maupun berbeda.

e. Manfaat bagi pembaca

Hasil penelitian dapat membantu pembaca dalam mengambil keputusan yang lebih baik terkait model pembelajaran yang akan diterapkan, baik di kelas maupun dalam konteks pembelajaran di rumah.