

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang telah terjadi dalam masyarakat banyak mengubah pandangan serta pola pikir terhadap pendidikan saat ini. Teknologi mempengaruhi perubahan pendidikan zaman dahulu hingga pendidikan yang diterapkan sekarang. Pendidikan merupakan usaha manusia dalam memperoleh serta meningkatkan kemampuan berfikir, keterampilan, kemampuan dalam bersosialisasi, kecerdasan sosial emosional untuk membentuk karakter manusia yang lebih berkualitas. Definisi lain dari pendidikan itu sendiri yaitu aktivitas manusia melalui kegiatan yang dilalui sebagai upaya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang nantinya bisa berguna sebagai penopang kehidupan di masa depan.

Aktivitas kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari sebuah pendidikan. Pendidikan sudah hadir sejak manusia mulai berada di dunia. Keluarga menjadi tempat penting untuk manusia dalam memperoleh pendidikan pertamanya. Selain keluarga, wadah lain untuk memperoleh pendidikan yaitu masyarakat serta lembaga sekolah. Maka dari itu, pendidikan menjadi sebuah kebutuhan yang wajib dipenuhi oleh manusia. Melalui proses pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas yang bisa hidup berdampingan dengan teknologi saat ini. Selain meningkatkan kualitas sumber daya manusia, proses perkembangan pendidikan juga harus ditingkatkan. Peningkatan kualitas pendidikan harus memperhatikan aspek-aspek penting di dalamnya seperti guru, siswa, metode, serta kurikulum yang menjadi dasar dalam menjalankan pendidikan.¹

Kurikulum pendidikan yang ada di Indonesia senantiasa berkembang dari waktu ke waktu menyesuaikan kebutuhan serta perkembangan zaman. Saat ini kurikulum

¹ Peronika Purba, Ayu Rahayu, and Murniningsih Murniningsih, "Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri Tahunan Yogyakarta," *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1, no. 2 (2023): 136–52, <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>. hal.137

yang digunakan dan menjadi acuan dalam pendidikan yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka hadir untuk mendukung perbakaan dari kurikulum sebelumnya serta menciptakan pendidikan yang lebih maju. Keunggulan dari kurikulum merdeka yaitu lebih memfokuskan pada materi serta pengembangan kemampuan serta kompetensi yang dimiliki siswa sesuai fase yang dilewatinya dengan belajar secara mendalam serta bermakna dan menyenangkan.² Hal ini sejalan dengan pemikiran dari Ki Hajar Dewantara mengenai pendidikan yang lebih berisi kebebasan pada proses belajar secara kreatif dan mandiri yang bertujuan untuk meningkatkan karakter merdeka yang sesuai dengan kurikulum merdeka.³

Pengimplementasian kurikulum merdeka dengan optimal banyak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah sangat mempengaruhi hasil akhir yang akan didapatkan oleh siswa. Menurut Anggrayani pembelajaran merupakan sebuah bentuk bimbingan yang diberikan guru kepada siswa di sekolah berupa ilmu pengetahuan maupun keterampilan sikap untuk hidup di lingkungan masyarakat. Pada kegiatan pembelajaran di lingkungan sekolah guru banyak memberikan berbagai jenis mata pelajaran kepada siswa sesuai jenjangnya.⁴

Pada kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabung dan berubah menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Pada jenjang sekolah dasar terutama fase B (kelas I sampai IV), mata pelajaran IPAS memberikan kemampuan dasar tentang literasi sains dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS merupakan disiplin ilmu yang berfokus pada pemahaman mengenai makhluk hidup dan benda yang terdapat di alam semesta serta cara berinteraksi dengan sesama manusia.⁵

Dalam mata pelajaran IPS didasarkan pada ilmu yang masuk rumpun sosial, yaitu Sejarah, Geografi, Sosiologi dan Ekonomi. Tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk

² Agung Hartoyo Dewi Rahmadayani, "Jurnal Basicedu," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5877–89, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>. hal.7176

³ Indah Nur Aziza Alfatonah et al., "Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV," *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (2023): 3397–3405, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>. hal.3398

⁴ Suci Setyawati, Firosalia Kristin, and Indri Anugraheni, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD," *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)* VI, no. 2 (2019): 93–99. hal.93

⁵ Siska, Y, *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI*, (Jakarta: Garudhawaca, 2016), hal.4

mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 dengan menitik beratkan pada pengembangan individu yang dapat memahami masalah-masalah yang ada dalam lingkungan, baik yang berasal dari lingkungan sosial yang membahas interaksi antar manusia dan lingkungan alam yang membahas antara manusia dengan lingkungannya, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat.⁶

Meskipun mata pelajaran IPS memiliki fungsi yang bisa dirasakan secara nyata dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar IPS dan menganggap pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Hal itu menyebabkan minat belajar menjadi berkurang dan tidak memiliki keinginan untuk belajar IPS dengan sungguh-sungguh. Selain itu, IPS menjadi salah satu bidang ilmu yang tidak disukai siswa karena sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran tersebut tidak mudah dicerna oleh otak.⁷ Hal itu dibuktikan dengan relatif rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS.

Minat belajar adalah ketertarikan individu untuk memperhatikan atau berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.⁸ Upaya menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar yang besar, perlu dibangun oleh motif-motif tertentu dalam batin seseorang siswa. Ada lima motif penting yang dapat mendorong siswa untuk melakukan studi sebaik-baiknya, yakni suatu hasrat keras untuk mendapatkan angka-angka yang lebih baik dalam sekolah, suatu dorongan batin untuk memuaskan rasa ingin tahu dalam bidang studi, hasrat untuk meningkatkan pertumbuhan serta perkembangan pribadi, hasrat untuk menerima pujian dari orang tua, guru, atau teman dan cita-cita untuk sukses di masa depan dalam suatu bidang khusus⁹.

⁶ Ibid., hal.5

⁷ Maria Magdalena and Yovita Maria Pawe, "Mimbar PGSD Flobamorata," *Mimbar PGSD Flobamorata* 1, no. 3 (2023): 118–26, <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jim/index%0AVol. hal.4>

⁸ Naeklan Simbolon, "Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi," *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2013): 14–19., hal.15

⁹ Dewi, "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi," *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah* 2, no. 3 (2022): 279–82, <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>.

Minat belajar siswa merupakan faktor keberhasilan belajar siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran. Dengan adanya minat yang besar pada siswa, penguasaan materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami. Minat belajar juga dapat menjadi salah satu pendukung prestasi belajar siswa menjadi tinggi. Sehingga hubungan antara minat belajar dengan prestasi siswa cukup erat. Bukan hanya pada prestasi siswa saja, tetapi pada motivasi dan semangat siswa dalam belajar di kelas.¹⁰ Fenomena rendahnya minat belajar pada pelajaran IPS tidak hanya terjadi di satu sekolah saja melainkan di beberapa sekolah, salah satunya di SD Negeri Jatikramat VI.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Jatikramat VI, Jatiasih, Kota Bekasi pada pembelajaran IPS, tingkat minat belajar siswa pada materi “Kekayaan Budaya Indonesia” masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu siswa yang tidak memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi, banyak siswa yang lebih asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Selain itu juga ada beberapa siswa yang terlihat menaruh dagu di atas meja sambil menatap ke jendela, menggambar di buku tulis, dan melamun. Ada juga beberapa siswa yang silih berganti meminta izin untuk ke toilet selama pembelajaran berlangsung.

Hasil pra penelitian juga menunjukkan hanya 10 dari 22 siswa atau 45,4% siswa yang memperoleh skor sangat tinggi dalam angket minat belajar IPS yang dibagikan oleh peneliti. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya kesenjangan antar minat siswa terhadap pelajaran IPS. Siswa yang memiliki skor minat belajar tinggi terlihat sangat menikmati pembelajaran IPS dengan memberikan perhatian penuh selama guru mengajar di depan dan mereka memiliki inisiatif yang tinggi untuk mencatat hal-hal penting tanpa diminta oleh guru. Sedangkan siswa yang memiliki minat belajar rendah terlihat lebih asik sendiri dengan dunianya dan sering kali menanyakan kapan pembelajaran IPS ini akan berakhir.

¹⁰ Khaerunnisa Khaerunnisa, Latri Latri, and Riska Lestari, “Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV,” *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 3 (2022): 516–20, <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/26574>. hal.514

Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa dan mereka menyampaikan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas dinilai kurang menarik dan membosankan. Mereka mengatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menjelaskan dengan ceramah. Selain itu juga guru tidak menggunakan media apapun selain buku paket untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal itu membuat siswa merasa bosan dan kurang minat untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah tersebut, guru perlu memilih model pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah *Game Based Learning* (GBL) yang dapat membuat siswa menjadi tidak jenuh atau bosan serta dapat mengembalikan minat siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis *game* menawarkan keunggulan seperti memiliki daya tarik khusus untuk belajar dan menerima umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat, dapat mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, merilekskan diri setelah belajar, memicu semangat untuk belajar, dan memudahkan tahap belajar karena dapat menghilangkan stres¹¹. Namun model ini juga memiliki kelemahan yakni membutuhkan waktu pembelajaran yang relatif banyak dan membutuhkan alat serta media tambahan agar pembelajaran terlaksana dengan baik.

Penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan riset *game based learning* yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Nurlutfi Aoliyah yang berjudul “Penggunaan Teknik *Game Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah, dengan peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah dan pemahaman materi yang lebih baik. Studi ini juga menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam konteks pendidikan sejarah.¹²

¹¹ Putu Murdika¹; Ni Putu Candra Prastya Dewi²; Komang Wahyu Wiguna³, “WIDYAGUNA : Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING BERBANTUAN PERMAINAN SEPIT-SEPITAN WIDYAGUNA : Jurnal Ilmiah PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR” 1, no. 2 (2023): 56–65., hal.57-58

¹² Nurlutfi Aoliyah, “Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa,” *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah* 11, no. 1 (2023): 31–36, <https://doi.org/10.69744/kamaca.v11i1.205>., hal.34-35

Penelitian yang dilakukan oleh Khaerunnisa dkk, yang berjudul “Penerapan Metode *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV SD Telkom Makassar” menunjukkan pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori baik dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori sangat baik. Sejalan dengan hal tersebut, minat belajar siswa kelas IV juga mengalami peningkatan. Dari hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *game based learning* untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV SD Telkom Makassar telah berhasil.¹³

Model *Game Based Learning* (GBL) dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan pembelajaran IPS di SD, seperti kurangnya motivasi belajar siswa dan kesulitan memahami konsep-konsep IPS yang abstrak. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, perlu dilakukannya penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar kognitif siswa dalam pelajaran IPS. Maka penelitian ini ingin menganalisis bagaimana pengaruh faktor-faktor tersebut yang dituangkan dalam skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri Jatikramat VI”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPS hanya hafalan yang akibatnya belum memahami konsep materi yang dipelajari.
2. Rendahnya minat belajar siswa dalam mempelajari materi IPS.
3. Pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dan kurang memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS.
4. Dalam proses pembelajaran guru berperan aktif dalam menjelaskan dan hanya sebagian siswa yang aktif mengikuti pembelajaran IPS.

¹³ Khaerunnisa, Op. Cit., hal.518-519

5. Siswa lebih memilih menunggu penjelasan guru daripada mempelajari mata pelajaran IPS sendiri.

C. Pembahasan Fokus Penelitian

Karena luasnya materi yang diteliti, maka peneliti memfokuskan hanya pada peningkatan minat belajar IPS pada materi kekayaan budaya Indonesia kelas IV pada SD Negeri Jatikramat VI, Kota Bekasi melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus penelitian yang telah diuraikan di atas maka dalam penelitian masalah yang dirumuskan adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran IPS?
2. Apakah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan minat belajar IPS pada siswa kelas IV di SDN Jatikramat VI?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau manfaat untuk pembaca secara teoritis dan praktis, seperti yang diuraikan di bawah ini:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan baru dan pemikiran baru bagi peneliti selanjutnya dalam mencari model pembelajaran alternatif sesuai materi pelajarannya dan menambah wawasan tentang model *Game Based Learning* saat proses pembelajaran IPS.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran IPS materi kekayaan budaya Indonesia.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dalam memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sumber informasi, dan bahan referensi untuk mengatasi permasalahan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*.

