

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi yang cepat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di era digital ini, siswa tidak hanya terpapar pada metode pembelajaran tradisional, tetapi juga pada berbagai inovasi yang memanfaatkan teknologi, salah satunya adalah penggunaan Game edukatif. Game edukatif dianggap efektif dalam menarik minat siswa untuk belajar, terutama di kalangan anak-anak, yang sangat menyukai aktivitas bermain.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang ingin menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan *global*. Dengan membekali siswa dengan keterampilan yang relevan melalui metode pembelajaran yang *inovatif*, diharapkan mereka dapat bersaing di era digital. *Game Map* dapat menjadi salah satu solusi untuk mencapai tujuan tersebut. Meskipun banyak aplikasi pendidikan yang ada, tidak semua aplikasi memiliki fitur yang efektif dalam meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada efektivitas penggunaan *Game Map* dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SD.

Minat merupakan dorongan *Internal* yang kuat bagi siswa untuk aktif dalam proses belajar. Tanpa minat, siswa akan kesulitan untuk mempertahankan motivasi belajar dalam jangka waktu yang lama. “Keberhasilan dalam belajar sangat dipengaruhi oleh minat siswa. Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien, sehingga hasil belajar yang diperoleh pun akan lebih baik.”

Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, terlibat, dan berprestasi dalam pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang dapat

memotivasi siswa untuk belajar. Di SD Negeri Cijoho, metode pengajaran yang digunakan masih banyak yang bersifat konvensional. Banyak siswa yang merasa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPAS. Karena pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan siswa seringkali tidak aktif dalam pembelajarannya, dengan adanya *Game Map*, sebagai media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga minat belajar pada pembelajaran IPAS meningkat.

Menurut Simbolon et al., 2021 dalam kutipannya Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan lingkungan dan berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa. Secara alamiah, IPA memiliki konsep-konsep pemikiran dan pemahaman yang terintegrasi dalam pengembangan keterampilan berpikir sistematis dan analitis. Oleh karena itu, pendidikan IPA harus ditanamkan secara kuat sejak awal, yaitu dari pendidikan dasar yang merupakan awal bagi siswa menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia Hattarina et al., 2022). IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar dari setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu et al., 2022). Penggabungan dua mata pelajaran tersebut sangat berguna karena menurut (Budiwati et al., 2021) IPA dan IPS sangat penting untuk menjawab banyak pertanyaan dan tuntutan manusia. Hal itu penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan di sekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Oleh sebab itu diperlukan alat bantu penunjang proses tersebut yaitu *Game Map*.

Banyak faktor yang menyebabkan banyaknya kesulitan anak menghadapi pelajaran IPAS, misalnya metode penyampaian yang tidak sesuai, tidak disesuaikan dengan kemampuan siswa, tidak adanya alat bantu untuk

menjelaskan materi ajar seperti media dan alat peraga, sehingga dalam pembelajaran anak tidak berminat terhadap pelajaran tersebut. Selain itu, setiap anak yang satu dengan yang lain memiliki cara belajar yang berbeda-beda dan memiliki karakteristik yang berbeda pula. Perbedaan setiap anak tersebut dapat dilihat dari minat, bakat, kemampuan anak, dan lain-lain.

Kesulitan-kesulitan IPAS yang timbul disekolah yang peneliti kunjungi disebabkan oleh minat belajar siswa yang rendah. Faktor minat yang dipengaruhi ada yang timbul dari dalam (*Internal*) dan dari luar diri siswa (*eksternal*). Faktor *Internal* yang timbul karena faktor psikologis siswa itu sendiri, misalnya siswa tersebut belum siap untuk belajar, merasa cemas karena tidak bisa pembelajaran IPAS (kognitifnya rendah), dan lain sebagainya. Sedangkan faktor *eksternal* dari siswa yang dapat mempengaruhi belajar yaitu lingkungan dan faktor pendekatan belajar seperti metode dan strategi dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, siswa hanya mendengarkan, mencatat dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru, sehingga pembelajaran IPAS dikelas tersebut menjadi kurang bermakna dan membuat siswa kurang aktif sehingga merasa bahwa IPAS adalah pelajaran yang tidak menarik, sulit, dan membosankan.

Berdasarkan *Observasi* pendahuluan yang dilakukan dengan wawancara awal kepada guru kelas V di SD Negeri Cijoho, peneliti mendapatkan permasalahan utama di SD Negeri Cijoho adalah kurangnya perhatian dari siswa ketika pembelajaran berlangsung sehingga materi yang disampaikan tidak dapat dipahami dengan baik. Karena tidak memahami materi dengan baik, hal ini berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Map* Terhadap Minat Belajar Siswa di SD Negeri Cijoho.

Menurut (Mesra et al., 2021) bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor berikut ini :

1. Faktor *Internal* Faktor intrnal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor *Internal* tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan

keterlibatan

2. Faktor *Eksternal* Faktor *Eksternal* adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari luar diri seseorang, yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut sumber diatas bahwa peran guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa terutama faktor *eksternal* yang dialami oleh kelas V SD Negeri Cijoho pada pembelajaran IPAS sehingga minat pada pembelajaran IPAS berkurang dan yang dilakukan guru saat mengajar di kelas V masih menggunakan pembelajaran dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi *Teacher Centered*. Pembelajaran masih menggunakan sumber belajar yang sangat kaku, karena masih bersumber dari buku paket IPAS saja dalam melakukan pembelajaran. Oleh karena itu perlunya alternatif untuk memilih pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa, pendekatan yang digunakan guru sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan dan kesuksesan sebuah pembelajaran.

Tingkat keberhasilan belajar siswa sebagian besar tergantung dari berapa besar minat yang dimiliki siswa. Minat siswa terhadap mata pelajaran dapat dijadikan sebagai penentu untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi hasil belajar siswa. Siswa yang mempunyai minat untuk giat dalam belajar diharapkan akan mencapai prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran di sekolah hendaknya setiap siswa memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang diikutinya, dalam hal ini pelajaran IPAS.

Kita bisa simpulkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V cenderung tidak di minati, dengan ini saya mencoba untuk mengubah cara belajarnya menggunakan media Game. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, di mana semua siswa kelas V menggunakan aplikasi dalam pembelajarannya dan setelah itu siswa-siswa tersebut akan diberikan angket untuk melihat seberapa berpengaruhnya media pembelajaran tersebut terhaap

minat belajar siswa.

Penggunaan *Game Map* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan pendekatan yang lebih interaktif, siswa diharapkan dapat memahami konsep IPAS dengan lebih baik dan mengaplikasikannya dalam situasi nyata. Hal ini penting untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran IPAS siswa di kelas V dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Melalui permainan yang interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap IPAS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan tidak hanya bagi pengembangan teori pendidikan, tetapi juga bagi praktik pembelajaran di kelas. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan bagi guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta bagi pengembang aplikasi dalam merancang fitur *Map* dalam pembelajaran karena *Game Map* ini berisikan gambar dan tantangan dari satu titik ke titik lain. Maka dari itu saya tertarik untuk menggunakan *Game Map* karena untuk menarik minat anak SD dan perlu suatu hal yang berbeda dari pembelajaran IPAS ini. Berdasarkan latar belakang yang di paparkan diatas, ingin mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa melalui penggunaan *Game Map* Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Game Map* Terhadap Minat Belajar Siswa”

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut

1. Minat siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah
2. Guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional atau ceramah.

Adapun penelitian ini difokuskan pada minat belajar IPAS melalui penggunaan *Game Map*

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi diatas, peneliti menyadari memiliki keterbatasan, maka peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada masalah pokok yaitu :

1. Penelitian ini menggunakan media *Game Map*
2. Materi yang digunakan yaitu IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS
3. Penelitian Ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri Cijoho

### D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu : Adakah pengaruh penggunaan *Game Map* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Negeri Cijoho?

### E. Tujuan penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:  
Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan *Game Map* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cijoho

### F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti
  - a. Dapat menemukan pengetahuan baru tentang penggunaan media pembelajaran berbasis IT.
  - b. Sebagai dasar penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktisi
  - a. Bagi siswa dapat memperoleh pengalaman yang baru dalam belajar IPAS dengan media pembelajaran yang menggunakan IT.
  - b. Bagi guru, dapat mengembangkan atau menciptakan media pembelajaran dalam pelajaran IPAS agar lebih bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi siswa
  - c. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran IPAS pada kelas.