

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya. Hal tersebut sejalan dengan ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan dirancang secara sistematis untuk menciptakan suasana serta kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Pendidikan bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengontrol diri, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia, serta menguasai keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan pribadi, sosial, berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, Pendidikan tidak semata-mata berperan dalam menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana dalam membentuk karakter serta mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk menunjang masa depan peserta didik.

Pendidikan beserta proses pembelajaran memegang peranan yang krusial, sebab melalui aktivitas pembelajaran, seseorang dapat mengalami perubahan perilaku yang muncul sebagai hasil dari interaksi dengan sekitarnya. Proses ini berlangsung sepanjang hidup, mulai dari masa hidup, mulai dari masa bayi hingga akhir hayat. Belajar merupakan aktivitas yang

secara sadar dilakukan oleh seseorang dengan maksud untuk mengalami perubahan perilaku sebagai respons terhadap pengaruh lingkungan (Paling et al., 2023) Oleh karena itu, proses belajar melibatkan aspek berpikir, sikap, dan keterampilan, agar siswa bisa berkembang secara menyeluruh.

Namun, dalam pelaksanaannya, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh proses belajar itu sendiri, tetapi juga oleh faktor lain seperti minat belajar siswa. Minat belajar memiliki peran yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat dapat diartikan sebagai dorongan yang menetap dalam diri individu untuk memberikan perhatian dan mengingat aktivitas-aktivitas tertentu. Minat belajar dapat dipahami sebagai bentuk kedisiplinan dan komitmen seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran, baik melalui penyusunan jadwal belajar yang terencana maupun melalui dorongan pribadi untuk berupaya secara serius dalam kegiatan belajar (Edy, 2022).

Tujuan pembelajaran di sekolah dasar dapat tercapai apabila siswa memiliki tingkat minat belajar yang tinggi. Ketika siswa memiliki tingkat minat yang tinggi, mereka cenderung menunjukkan antusiasme yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas belajar. Sebaliknya, jika minatnya rendah, siswa cenderung pasif dan kesulitan memahami materi (Hadi et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi semua pihak yang terlibat dalam pendidikan, termasuk guru, untuk memperhatikan berbagai aspek yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa secara optimal.

Untuk menumbuhkan minat belajar, guru perlu menciptakan pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan. Penggunaan metode yang berbeda sesuai materi dapat membuat suasana kelas lebih menarik. Guru juga dapat memotivasi siswa melalui kompetisi yang sehat untuk mendorong semangat belajar. Selain itu, evaluasi seperti tes setelah pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa. Sebagai bentuk apresiasi, pemberian nilai, hadiah, atau pujian dapat meningkatkan motivasi, yang pada akhirnya memperkuat minat belajar siswa.

Kurangnya minat belajar pada diri siswa menyebabkan mereka cenderung tidak mengikuti kegiatan pembelajaran secara optimal, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai. Selain itu, tujuan pembelajaran pun menjadi sulit tercapai secara maksimal. Oleh karena itu hadirnya minat dalam diri siswa sangat penting, karena dapat mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dalam hal ini, guru memegang peranan penting sebagai fasilitator yang menentukan pendekatan, metode, dan media pembelajaran yang digunakan di kelas. Pemilihan media yang sesuai dan menarik tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, guru perlu memahami latar belakang, karakteristik, dan tahap perkembangan masing-masing siswa agar proses pembelajaran lebih tepat sasaran. Dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat

meningkatkan minat belajar siswa, yang selanjutnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai (Fadilah et al., 2023). Media yang menarik dan mudah digunakan bisa membuat siswa lebih suka dan semangat ikut belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa minat belajar terlihat dari keinginan siswa untuk tahu dan mempelajari materi, serta memperhatikan pelajaran dengan senang hati tanpa dipaksa, sehingga mereka mau aktif ikut dalam pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai. Pemanfaatan media yang tepat memiliki peran penting, karena media yang dirancang secara inovatif dan kreatif mampu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan memahami materi, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman terhadap konsep-konsep yang sulit (Sihombing et al., 2024). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang kerap menghadapi berbagai kendala dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran IPAS merupakan perpaduan antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial yang bertujuan untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara peristiwa alam dan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS bertujuan memberikan pemahaman dasar mengenai berbagai aspek kehidupan dan lingkungan, baik dari sudut pandang ilmiah maupun sosial (Fauzi et al., 2023). Keberhasilan siswa dalam

memahami dan menerapkan materi IPAS dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti minat siswa, cara mengajar, dan media pembelajaran yang tepat. Ini menunjukkan pentingnya menggunakan metode dan media yang kreatif agar minat belajar IPAS semakin tinggi (Prastika, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV pada tanggal 25 November 2024, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN Sukaharja 1. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya ragam media dan metode yang diterapkan oleh pendidik.. proses belajar mengajar kerap didominasi oleh penggunaan buku teks, papan tulis, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber utama, sehingga membuat siswa kurang tertarik dan cenderung bosan selama proses belajar mengajar. Metode yang monoton ini tidak terlihat menarik bagi siswa, sehingga mereka kesulitan dalam menyerap materi yang disampaikan. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi lemah, dan minat mereka terhadap pembelajaran IPAS semakin menurun.

Sebagai Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran yang efektif sekaligus menarik dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran merupakan segala bentuk karena sarana yang memungkinkan tersampainya pesan pembelajaran yang kondusif dan mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien. (Ds et al., 2024). Salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran adalah media permainan ular tangga pintar, yang

dirancang khusus untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi IPAS pada peserta didik kelas IV. Media permainan ular tangga pintar merupakan sarana pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif, sehingga sesuai dengan sifat siswa yang senang bermain (Kusuma Ardi & Dessty, 2023). Dengan memadukan aspek bermain dan belajar, media ini diharapkan dapat mengurangi kebosanan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Konsep permainan ular tangga yang telah dikenal luas oleh siswa menjadikannya lebih mudah diterima dan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media permainan ular tangga pintar memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Media ini berpotensi meningkatkan minat belajar siswa, menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan tepat, mempermudah pemahaman terhadap data, serta menyederhanakan penyampaian materi. Secara umum, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana bantu yang dirancang dan digunakan oleh guru untuk menunjang kelancaran proses mengajar (Barus, 2024). Pemilihan media yang tepat untuk materi ini adalah media yang memadukan aktivitas belajar dengan elemen permainan, guna mendorong terciptanya interaksi yang maksimal antara pendidik dan siswa (Dwi Agustin et al., 2023).

Selain itu, media permainan ular tangga pintar memiliki keunggulan dalam hal kemudahan penerapan. Penggunaannya sederhana dan tidak memerlukan perangkat teknologi yang rumit, sehingga dapat dirancang

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan materi yang diajarkan. Hal ini menjadikannya sebagai media yang mudah diimplementasikan oleh guru tanpa membutuhkan biaya besar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang sesuai untuk materi ini adalah media yang menyatukan aktivitas belajar dengan elemen permainan, karena hal tersebut mampu meningkatkan keterlibatan serta interaksi maksimal antara guru dan peserta didik.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga pintar memiliki pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Robiatul Adawiyah, Siti Maghfirotn Amin, dan Nafi'ah, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik (Robiatul A, Siti Maghfirotn A, Nafi'ah, 2022). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Risda Karmila dan Yadi Ardiawan juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV SDIT Hasanah Fiddaroin (Karmila & Ardiawan, 2024).

Berdasarkan uraian sebelumnya, permainan memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran anak, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui kegiatan bermain, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan sosial serta emosional yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Oleh sebab itu,

sebagai salah satu alternatif solusi terhadap permasalahan yang dicapai di SDN Sukaharja 1, peneliti memilih untuk memanfaatkan media permainan ular tangga pintar. Media ini dinilai relevan karena telah dikenal oleh siswa, mudah diakses, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengangkat penelitian dengan fokus pada **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Pintar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV di SDN Sukaharja 1 masih tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran IPAS cenderung dianggap monoton dan kurang menarik oleh siswa, sehingga mengurangi antusiasme mereka dalam mengikuti pelajaran.
3. Belum adanya penerapan media permainan ular tangga pintar sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada minat belajar siswa kelas IV SDN Sukaharja 1 dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi Norma

dalam Adat Istiadat Daerah, yang dipengaruhi oleh penggunaan media permainan ular tangga pintar sebagai sarana pembelajaran interaktif.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN Sukaharja 1 Kabupaten Karawang?"

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media permainan ular tangga pintar terhadap minat belajar siswa kelas IV pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tema norma dalam adat istiadat daerah di SDN Sukaharja 1 Kabupaten Karawang tahun ajaran 2024/2025.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1) Secara Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran ular tangga pintar sebagai strategi untuk

meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

2) Secara praktis

- a. Bagi siswa, media ular tangga pintar dapat menjadi alternatif sarana belajar yang menyenangkan, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar mereka terhadap materi pelajaran.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi dalam penerapan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif, guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengalaman serta wawasan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa.
- d. Bagi sekolah, temuan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui integrasi media inovatif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.