

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Minat belajar merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena menjadi fondasi awal bagi siswa untuk terlibat aktif dan konsisten dalam belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, memiliki daya tahan belajar yang lebih lama, serta menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari (Muliani, 2022; Titin dkk., 2023). Sebaliknya, siswa yang kurang berminat dalam belajar cenderung mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, bersikap pasif, dan mudah merasa bosan (Waruwu & Sitinjak, 2022). Oleh karena itu, menumbuhkan minat belajar siswa menjadi bagian krusial dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, terlebih dalam mata pelajaran yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS sebagai bentuk pembelajaran terpadu bertujuan membekali siswa dengan pemahaman yang holistik terhadap konsep-konsep alam dan sosial yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada pengetahuan faktual, tetapi juga menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah (Rusilowati, 2022). Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, kemampuan berpikir kritis dipandang sebagai kompetensi penting yang dapat mengembangkan kemandirian siswa dalam belajar (Sayangan dkk., 2024). Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengevaluasi, menginterpretasi, dan mengaplikasikan pengetahuan secara lebih aktif dan bermakna (Anggito dkk., 2021). Dengan demikian, pembelajaran IPAS memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi berpikir ilmiah pada siswa sejak usia dini.

Namun, pada kenyataannya, pengajaran sains di sekolah dasar—terutama di kelas empat—masih menghadapi sejumlah kesulitan. Temuan awal para peneliti menunjukkan bahwa minat siswa terhadap sains masih rendah. Penggunaan teknik pengajaran tradisional, yang sebagian besar berupa ceramah dan minimnya pemanfaatan sumber belajar yang menarik, merupakan salah satu faktor utamanya. Materi IPAS yang terkadang bersifat abstrak dan jauh dari pengalaman konkret siswa



menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, kurangnya praktik langsung atau eksperimen membuat siswa kesulitan menghubungkan konsep dengan realitas yang mereka hadapi sehari-hari, sehingga membuat pembelajaran terasa membosankan dan tidak relevan.

Untuk mengatasi tantangan ini, mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran telah menjadi pendekatan strategis yang dapat diterapkan oleh para guru. Sejalan dengan pesatnya perkembangan zaman, teknologi kini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan (Gunawan, 2020). Oleh karena itu, para pendidik didorong untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar guna menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, kreatif, dan menyenangkan (Kurniawan dkk., 2024). Salah satu bentuk teknologi inovatif yang dapat dimanfaatkan adalah media pembelajaran berbasis video interaktif, yang dikembangkan melalui platform seperti Quizizz. Media ini tidak hanya menyajikan konten secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi melalui fitur-fitur seperti kuis, simulasi, dan latihan interaktif. Fitur-fitur ini memberikan umpan balik instan kepada siswa dan memungkinkan mereka mengalami proses pembelajaran yang lebih dinamis dan merangsang (N. Wahyuni & Ramadhani, 2024).

Pembelajaran video interaktif juga menjawab beragam kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda—visual, auditori, dan kinestetik. Hal ini membantu mengubah konsep abstrak menjadi ide yang lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik sains. Lebih lanjut, mengintegrasikan elemen interaktif ke dalam konten pembelajaran dapat memicu rasa ingin tahu dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Melati dkk., 2023). Penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan bahwa penggunaan video berbasis animasi dalam mata pelajaran sains secara signifikan meningkatkan pemahaman dan menumbuhkan minat belajar siswa (Lestari dkk., 2024; Ningrum & Safrul, 2024).

Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh video interaktif terhadap minat siswa sekolah dasar terhadap sains masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana video interaktif yang dikembangkan melalui platform seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa kelas tiga dalam pembelajaran sains. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media tersebut dan untuk mengungkap sejauh mana partisipasi siswa dalam proses

pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaannya. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga bagi para pendidik dalam merancang lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan berpusat pada peserta didik yang sesuai dengan era digital.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah penelitian antara lain:

1. Minat belajar siswa yang rendah dalam mata pelajaran IPAS disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang variatif dan kurangnya keterlibatan aktif.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti video interaktif, yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini akan dilakukan pada siswa kelas 4 SD di satu sekolah, dengan fokus pada penggunaan video interaktif dalam pembelajaran IPAS dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Materi yang digunakan hanya mencakup topik tertentu dalam kurikulum IPAS kelas 4 SD. Metode yang diterapkan adalah eksperimen semu dengan kelompok eksperimen dan kontrol, serta pengukuran minat belajar melalui observasi dan angket. Penelitian ini terbatas pada waktu dan lokasi tertentu, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke seluruh sekolah dasar.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian ini menjadi “Bagaimana pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD dalam pelajaran IPAS?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti merumuskan tujuan penelitian ini menjadi “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video interaktif terhadap minat belajar siswa kelas IV SD dalam Pelajaran IPAS”

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam

bidang pendidikan, terutama dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Berikut adalah manfaat penelitian dari berbagai aspek:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Menambah wawasan dalam dunia pendidikan mengenai efektivitas penggunaan video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar.
- b. Memperkuat teori pembelajaran berbasis multimedia yang menekankan pada pendekatan visual dan interaktif sebagai metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.
- c. Memberikan kontribusi pada kajian akademik tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran dasar, khususnya dalam penggunaan media digital untuk meningkatkan motivasi belajar.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru
  - a. Memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
  - b. Mempermudah penyampaian materi IPAS melalui pendekatan visual dan interaktif yang lebih mudah dipahami oleh siswa.
  - c. Meningkatkan variasi strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.
- b. Bagi Siswa
  - 1) Meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran IPAS dengan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.
  - 2) Mempermudah pemahaman konsep IPAS yang bersifat abstrak melalui ilustrasi, animasi, dan simulasi yang ditampilkan dalam video interaktif.
  - 3) Membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan eksploratif melalui pembelajaran berbasis teknologi.

c. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai referensi dalam mengembangkan kurikulum berbasis teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.
- 2) Memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari inovasi pendidikan di sekolah dasar.
- 3) Mendorong sekolah untuk lebih mengadopsi metode pembelajaran yang berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti di Masa Depan

- 1) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Memberikan wawasan terkait kelebihan dan tantangan dalam implementasi video interaktif dalam pembelajaran IPAS.
- 3) Membuka peluang untuk mengembangkan studi lebih lanjut mengenai dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada jenjang pendidikan yang berbeda.

