

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kunci yang paling utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara tersusun dan terencana. Pendidikan suatu kebutuhan dalam hidup karena dengan pendidikan seseorang tidak hanya mempunyai pengetahuan saja melainkan ketrampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat, bangsa dan negara. Hal ini juga serupa dengan tujuan pendidikan nasional yang mengatakan bahwa proses kegiatan belajar mengajar dilakukan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat minat serta pengembangan fisik yang dimiliki siswa tersebut (Kemendikbud 2016). Dalam pendidikan tentunya terdapat tujuan yang ingin dicapai seperti prestasi belajar, hasil belajar, motivasi belajar, keaktifan belajar, minat belajar, dan masih banyak lainnya. Semua itu dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, cara mengajar guru, motivasi dari orang tua yang selalu memberi dukungan dalam pendidikan anaknya untuk memperoleh pembelajaran di sekolah (Nur'Aini, 2018)

Guru dan peserta didik berperan dalam proses pembelajaran, karena proses ini merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan serta bertujuan untuk mengubah perilaku peserta didik, maka guru dan peserta didik menentukan faktor-faktor yang mampu berpengaruh besar terhadap pendidikan secara umum (Kurniawati *et al.*, 2021). Proses pembelajaran akan terjadi jika guru mempunyai strategi dalam mengelola kelas sesuai dengan yang diharapkan tujuan yang diharapkan. Guru mempunyai kewajiban memfasilitasi berbagai sumber belajar agar siswa dapat menguasai materi dari beberapa aspek (Rizqi dan Hawa, 2023). Untuk meningkatkan mutu pembelajaran, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang aktif serta kreatif.

Menurut Hanafiah *et al.*, (2021) pembelajaran dapat dikatakan unggul, maka dalam proses pembelajaran tersebut dibutuhkan seorang pendidik yang profesional dalam mengajar. Selain guru, siswa harus terlibat dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya, guru memberikan materi kepada siswa sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa. Belajar dapat disimpulkan yaitu merubah apa yang dimiliki dalam diri seseorang diperoleh dari pengalaman hidup dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Seseorang yang belajar akan ditandai dengan perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahannya dapat berupa perubahan pengetahuan seseorang (kognitif), keterampilan yang dimiliki (psikomotorik), maupun perilaku individu (efektif). Sebagai seorang guru harus mampu memberikan dorongan dan rangsangan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang lebih baik. Hal ini dapat dilakukan dengan merubah media yang telah digunakan selama mengajar dengan pemilihan media yang lebih menarik sehingga siswa lebih berminat dalam proses pembelajaran.

Menurut Rahman (2021) Minat adalah suatu sikap atau perasaan suka terhadap sesuatu yang seseorang diinginkannya. Jadi, peserta didik tersebut akan berusaha secara terus menerus demi mendapatkannya dan tidak akan menyerah sampai dia mendapatkan apa yang diinginkannya minat sangat berpengaruh dalam diri seorang peserta didik dalam rangka mencapai apa yang diinginkan oleh peserta didik itu sendiri. Dengan adanya minat yang kuat peserta didik harus memiliki semangat yang kuat pula supaya apa yang dia diinginkannya bisa terwujud. Minat belajar merupakan motivator yang mempengaruhi belajar karena berdampak pada hasil belajar pembelajar ketika tinggi (Sugiani, 2023).

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan) (Idkhan *et al.*, 2023). Sedangkan minat menurut (Iskandar, 2019)

adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, sementara menurut (Andria, 2019) minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar bahwa minat dalam proses pembelajaran, adalah salah satu aspek yang sangat penting, karena minat belajar pada dasarnya merupakan perhatian yang bersifat khusus. Jadi dapat disimpulkan bahwa jika peserta didik menaruh minat pada suatu pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai suatu pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat peserta didik yaitu faktor dari luar (eksternal) dan dari dalam (internal). Agar peserta didik memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan dan memunculkan dorongan dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan peserta didik, agar pembelajaran menyenangkan, dengan hal tersebut peserta didik akan mencapai hasil yang baik. Faktor luar dicontohkan pada fasilitas belajar, cara mengajar guru, dan sebagainya (Simbolon, 2016)

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Cahaya Ummat. Alasan peneliti menggunakan sekolah ini karena peneliti pernah membantu guru kelas rendah dalam mengajar pembelajaran, sehingga peneliti dapat mengetahui karakter siswa disekolah tersebut. Berdasarkan pengamatan dan studi pendahuluan yang dilakukan di SDIT Cahaya Ummat menunjukan bahwa kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran. Rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung juga terlihat saat peneliti melaksanakan studi pendahuluan terhadap siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat. Setelah melakukan studi pendahuluan peneliti melakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur. Guru masih menggunakan pembelajaran langsung dimana pembelajaran tersebut membuat siswa menjadi jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran tematik dan berdampak pada kurangnya minat siswa selama proses pembelajaran. Selain

itu, kebanyakan guru dalam proses pembelajaran kurang dalam penggunaan yang berbantuan alat peraga ataupun media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi. Semua hanya menggunakan media papan tulis dan LCD. Bahkan hanya berpegang pada buku cetak pemerintah, BUPENA, dan buku tema. Dengan hal itu, menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar tematik masih kurang optimal dan tentunya akan berdampak pada minat belajar siswa. Minat belajar menjadi hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas pembelajaran. Beberapa masalah yang diperoleh dari hasil wawancara yang disebutkan dan diperkuat dengan hasil observasi dan hasil angket studi pendahuluan peneliti terhadap peserta didik kelas III.

Hasil lembar observasi minat belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas IIIA SDIT Cahaya Ummat sebesar 68% dan kelas III B sebesar 65%, sehingga mendapatkan rata-rata sebesar 66%. Sedangkan berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan diketahui berdasarkan 4 indikator minat belajar siswa peneliti menemukan adanya tingkat minat belajar siswa masih rendah. Berikut rincian rata-rata dari siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.

Tabel 1.1 Data Minat Belajar Siswa

Presentase Kelas	Indikator				Total
	Perasaan Senang	Keterlibatan Siswa	Ketertarikan Siswa	Perhatian Siswa	
III A	60%	59%	60%	63%	60%
IIIB	61%	55%	59%	60%	58%
Rata-rata	60,5%	57%	59%	61%	59%

Berdasarkan hasil data angket minat belajar siswa di atas yang telah diperoleh menunjukkan bahwa dalam indikator perasaan senang mencapai 60,5%, keterlibatan siswa mencapai 57%, ketertarikan mencapai 59% dan perhatian siswa mencapai 61%. Dan rata-rata dari setiap kelas menunjukkan hasil 60 % untuk kelas IIIA sedangkan hasil IIIB 58%. Sehingga rata- rata minat belajar siswa pada kelas III SDIT Cahaya Ummat adalah 59% dan termasuk kategori cukup baik.

Menurut (Sutrisno, 2021) Untuk meningkatkan pengaruh pembelajaran dan minat belajar siswa, guru harus berusaha membangkitkan dan memunculkan dorongan dalam diri peserta didik pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang digunakan peneliti untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah model *Games Based Learning*.

Model *Games Based Learning* menjadi solusi guna meningkatkan minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Ermono *et al.*, (2022) model *Games Based Learning* penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan.

Games Based Learning adalah pembelajaran yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain game untuk proses belajar, model ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Asmaka (2019) *Games Based Learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada game yang digunakan untuk tujuan pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran (Maulidina *et al.*, 2022). Pengembangan *Games Based Learning* bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menyenangkan, dan meningkatkan kreativitas. Oleh karena itu *Games Based Learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pebelajar. Pengembangan aplikasi pembelajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya fomal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

Menurut Setyawan *et al.*, (2019) selain dengan menerapkan model pembelajaran, pemakaian alat peraga juga dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa. Penggunaan alat peraga mampu menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima dan pada akhirnya mampu meningkatkan minat, emosi, dan pikiran peserta didik. (Sagita dan Kania, 2019) berpendapat bahwa penggunaan alat peraga merupakan salah satu faktor pendukung meningkatnya rasa ingin tahu siswa sehingga mampu memancing siswa agar lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga yang unik, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi dan melibatkan siswa. Jerapah Tombol Pintar Anak yang selanjutnya disebut Jerapah Tompina merupakan alat peraga yang unik. Jerapah Tompina adalah alat peraga nyata yang dapat dibuat sendiri dengan bahan dasar triplek yang kemudian dapat dibentuk menyerupai Jerapah. Pemanfaatan alat peraga pembelajaran yang menyenangkan ini dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siswa agar lebih tertarik dalam pembelajaran tematik, selain itu juga dapat mendukung dan memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Alhababy (2016) Alat peraga adalah alat yang dipergunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Penggunaan alat peraga jerapah tompina sangat diperlukan karena membuat pemikiran siswa menjadi tertarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan alat peraga tersebut sebagai sarana penyampaian materi agar peserta didik dapat memahami dengan baik. Selama proses pembelajaran, alat peraga tidak hanya berfungsi sebagai alat bagi guru untuk menarik perhatian peserta didik, namun juga memungkinkan guru menyampaikan pesan kepada peserta didik itu sendiri. Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk mengkaji permasalahan dengan melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Model Games Based**

***Learning* Berbantuan Alat Peraga Jerapah Tompina Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Games Based Learning* berbantuan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa kelas III SDIT Cahaya Ummat.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan gambaran tentang penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* dengan alat peraga jerapah tompina terhadap minat belajar siswa sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Tematik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* dengan alat peraga jerapah tompina SD diharapkan dapat memberi balikan terhadap siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan pembelajaran tematik serta tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi guru untuk penerapan model pembelajaran *Games Based Learning* dengan berbantuan alat peraga jerapah tompina di kelas pada pembelajaran tematik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, meningkatkan mutu lulusan sekolah serta mendorong sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dan ilmu pengetahuan mengenai penerapan Model Pembelajaran *Games Based Learning* dengan alat peraga jerapah tompina dalam pembelajaran tematik.