

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat belajar menjadi salah satu faktor yang dibutuhkan dalam proses belajar siswa di sekolah. Minat belajar sangat penting untuk ditumbuhkan agar siswa semangat dan senang saat belajar. Siswa yang berminat terhadap materi tertentu pasti akan mempunyai kemampuan untuk lebih cepat dan mudah memahami materi ajar serta dapat mengikuti rangkaian proses pembelajaran. Artinya, minat belajar adalah dorongan yang muncul dalam diri siswa untuk terus belajar yang ditandai dengan perasaan senang, penerimaan terhadap sesuatu, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Beberapa hal tersebut dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, cara mengajar guru, motivasi dari orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam pendidikan anaknya untuk memperoleh pembelajaran di sekolah.

Minat memberikan pengaruh yang paling dominan terhadap belajar, apabila bahan ajar yang akan dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka oleh sebab itu tidak ada ketertarikan lagi pada dirinya untuk belajar, sehingga siswa tidak mendapatkan kesenangan, kenyamanan selama proses belajar berlangsung (Slameto, 2021 : 57). Ketertarikan siswa terhadap bahan ajar yang dikaji akan mendominasi siswa saat belajar serta dapat berpengaruh terhadap minat-minat baru. Artinya siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi mampu mengarahkan dirinya untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses belajar di sekolah menjadikan siswa cenderung menyukai setiap kegiatan yang dilakukannya dalam belajar.

Penggunaan media, model dan metode pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Apabila digunakan secara tepat maka akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataan saat ini masih banyak guru yang menerapkan metode konvensional selama proses pembelajaran dan kurang adanya inovasi untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih modern (Aini, 2018 : 250).

Berdasarkan hasil observasi ketika kegiatan asistensi guru yang peneliti lakukan di UPT SD Negeri 3 Sidoharjo pada tanggal 27 Agustus 2021 mengenai penggunaan media pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran pemanfaatan media papan tulis dan LKS sering kali digunakan sebagai media penyampaian materi kepada siswa dibandingkan dengan media pembelajaran lain. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran dan diikuti dengan kegiatan tanya jawab dan berdiskusi yang sangat membosankan sehingga tidak dapat menarik minat siswa dalam belajar. Selain itu belum digunakannya variasi metode pembelajaran secara maksimal akibatnya proses pembelajaran menjadi membosankan.

Fenomena minat belajar siswa yang rendah ditemukan di sekolah dasar ini. Sebagian siswa ada yang mengobrol dengan temannya dan tidak memperhatikan materi yang telah disampaikan oleh guru, terdapat beberapa siswa yang kurang aktif dalam belajar di kelas, tidak menanyakan hal-hal yang belum dipahaminya atau tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi pelajaran yang telah disampaikan. Hal tersebut sangat mengganggu siswa yang lain yang ingin memperhatikan guru.

Menurut peneliti, banyaknya siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi ini disebabkan oleh kurangnya minat siswa untuk

mengikuti pelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran guru selalu memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji apakah siswa tersebut fokus terhadap pelajaran yang sedang diikuti, akan tetapi ketika guru memberikan pertanyaan respon siswa kurang antusias untuk menjawab pertanyaan. Hal tersebut dibuktikan dalam penelitian terdahulu bahwa menurut Aini (2018 : 251) siswa tidak memiliki antusias, cenderung berbicara ketika kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga ia tidak memperhatikan guru mengajar, ketika guru memberikan pertanyaan pun hanya sebagian siswa yang mampu menjawabnya.

Beberapa siswa yang aktif dan tergolong pintar yang berhasil menjawab pertanyaan dari guru, sementara siswa yang lainnya hanya diam tanpa terlibat aktif. Seseorang yang memiliki minat akan berusaha mengupayakan serta memahami materi pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal. Kegiatan yang didasari dengan minat akan memberikan ketertarikan pada seseorang dalam melakukan kegiatan.

Minat belajar merupakan keinginan untuk selalu mengikuti kegiatan yang diminati secara terus-menerus. Suatu kegiatan yang diikuti secara terus menerus oleh seseorang akan menimbulkan perasaan senang untuk selalu mengikuti kegiatan tersebut. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat belajar siswa antara lain, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan, sarana prasarana yang memadai, kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan lain-lain (Aini, 2018 : 250).

Proses kegiatan belajar dengan menggunakan metode *game based learning* sangat berlainan dengan kegiatan pembelajaran yang menerapkan metode ceramah yang hanya menggunakan bahasa lisan dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Pada saat kegiatan belajar mengajar penggunaan *game based learning* mampu membangun suasana menyenangkan, membuat pola pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat membuat siswa berperan aktif serta dapat berkolaborasi baik secara kelompok maupun individu dalam proses pembelajaran, selain itu dengan menggunakan metode *game based learning* siswa dapat lebih mudah memahami materi karna metode ini mengusung tema bermain dan belajar. Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Rosarian et al., 2020 : 151) beliau mengatakan bahwa dengan menerapkan *game* dalam pembelajaran dapat menumbuhkan suasana yang menyenangkan serta dapat membantu siswa memahami materi melalui aktivitas belajarnya.

Pada penelitian terdahulu pengaruh *game based learning* terhadap minat dan hasil belajar yang dilakukan pada siswa kelas XI dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran bertema *game based learning* ini dapat mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar juga mengalami kemajuan. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu bahwa penggunaan *game based learning* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa (Aini, 2018 : 253).

Merujuk pada hal tersebut, pentingnya adanya suatu metode pembelajaran yang mampu memfasilitasi kegiatan belajar yang lebih menarik. Metode pembelajaran tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*), dalam hal ini pengguna (guru) dapat mengadopsi sebuah permainan untuk kebutuhan minat serta motivasi belajar siswa (Winatha, 2011 : 199).

Berdasarkan pemaparan yang telah peneliti sampaikan di latar belakang ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh

Penggunaan *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penggunaan *game based learning* terhadap minat belajar pada siswa Sekolah Dasar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game based learning* terhadap minat belajar pada siswa Sekolah Dasar.

D. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas masalah yang akan dibahas dan agar pembahasan tidak meluas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini hanya terbatas pada aspek yang mendukung penelitian ini. Berikut ini beberapa ruang lingkup penelitian ini :

1. Ruang lingkup dalam penelitian ini berfokus pada penggunaan *game based learning* terhadap minat belajar.
2. Subjek penelitian hanya terbatas pada siswa kelas VA dan VB di UPT SDN 2 Sukoharjo 3.
3. Tempat penelitian dilaksanakan di UPT SDN 2 Sukoharjo 3.
4. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

E. Manfaat

Penelitian ini memiliki banyak manfaat baik secara teoritis dan praktis. Berikut ini terdapat beberapa manfaat yang terkandung dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dengan memberikan informasi tambahan terkait dengan pengaruh *game based learning* terhadap minat belajar pada siswa sekolah dasar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber acuan bagi penelitian selanjutnya khususnya dalam bidang pendidikan.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan khususnya *game based learning* dan minat belajar pada siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Melihat seberapa pengaruh *game based learning* terhadap minat belajar pada siswa sekolah dasar kelas V.

- b. Manfaat bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru. Guru memperoleh manfaat yang dapat digunakan sebagai sebuah variasi dalam strategi mengajar sehingga bisa menciptakan suatu metode belajar yang inovatif, menantang dan menyenangkan.

c. Bagi Orang tua

Manfaat bagi orang tua siswa diantaranya yaitu dapat memberikan kemudahan orang tua saat menangani anak nya yang kurang berminat dalam belajar.

d. Bagi Peneliti yang Akan Datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya yang akan melakukan penelitian sebagai tugas akhir yang wajib diselesaikan.