

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses penyampaian ilmu pengetahuan oleh guru kepada siswa untuk membantu dalam mencapai tujuan pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sikap, dan kompetensi siswa sesuai dengan kebutuhannya. Proses pembelajaran ini tidak dapat membantu guru menemukan informasi dari siswa yang dijelaskan hanya menggunakan materi pembelajaran sebagai alat bantu seadanya. Akan tetapi, di era globalisasi ini, di mana siswa dituntut untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan berbagai cara, media pembelajaran sangatlah penting untuk proses pembelajaran yang sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menjelaskan materi pelajaran. Hubungan antara minat dan pendidikan sangatlah erat, ketika siswa semakin tertarik dengan suatu topik tertentu, maka mereka akan semakin ingin mempelajarinya, (Alkalah, 2019). Guru harus memiliki banyak ide untuk menginspirasi siswa, beberapa ide ini termasuk menetapkan tujuan yang jelas untuk tugas, dan menggunakan alat bantu visual untuk memberikan informasi.

Menurut Munandar (2023) Minat mengacu pada keinginan untuk belajar, tumbuh, atau memiliki sesuatu ketertarikan. Siswa akan belajar lebih efektif jika mereka termotivasi dengan cara yang menarik. Proses belajar adalah cara sederhana untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan melalui instruksi, dan

antusiasme siswa sangatlah penting. Menurut Irma Septiani (2020) Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu kualitas yang dimiliki oleh siswa dan dapat dicirikan sebagai perwujudan dari kenyataan bahwa siswa mempunyai kemungkinan lebih tinggi dalam memahami konsep dibandingkan untuk memahami konsep lain, sebagaimana ditunjukkan dengan berpartisipasi pada suatu kegiatan tertentu.

Hasil penelitian ini bawasannya kurangnya minat belajar di sekolah dasar disebabkan oleh kesulitan mereka dalam memahami metode pengajaran dan materi pembelajaran yang cenderung monoton. Dikarenakan guru memakai metode yang kurang relevan, seperti teknik ceramah tanpa menggunakan media apa pun. Contoh lainnya adalah banyaknya bacaan.

Tujuan dari pendidikan IPAS adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mengamati dan mengelola kejadian di sekitarnya, tetapi tetap memiliki kemampuan memecahkan masalah sesuai dengan kemampuannya. Oleh karena itu, diperlukan media yang mampu memberikan informasi kepada siswa, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan memecahkan masalah. Agar siswa menjadi manusia yang berguna di masa depan, peran pendidik sebagai fasilitator membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar, komunikasi, dan bekerja sama. Menurut Devantari (2024) Pendidik juga memiliki kemampuan untuk memberikan keterampilan kreatif, aktif, dan mandiri kepada siswa sehingga mereka dapat memanfaatkannya dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat beberapa kegiatan pembelajaran berkualitas tinggi yang berlangsung

selama partisipasi aktif siswa dan guru selama proses pembelajaran. Namun, masih banyak masalah yang muncul selama kegiatan pembelajaran, khususnya selama proses pembelajaran IPAS.

Menurut Chabib et al (2017) Pendekatan bermain sambil belajar cukup populer di sekolah dasar karena siswa SD lebih nyaman dengan kegiatan belajar yang pada hakikatnya menghibur, sama halnya ketika kita bermain dan menggunakan benda konkret. Ini termasuk tahap operasional di sekolah dasar, sehingga siswa masih mengembangkan kemampuan berpikirnya dengan menggunakan alat dan benda konkret. Guru juga telah menggunakan model pembelajaran seperti pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis proyek, dan lain sebagainya. Akan tetapi, model-model itu sendiri masih tidak cukup efisien, terutama dalam hal tentang pembelajaran berbasis masalah. Guru juga menggunakan media pendidikan untuk membuat siswa lebih terlibat, memotivasi mereka, dan mendorong mereka untuk belajar.

Pembelajaran problem based learning (PBL), juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah, adalah salah satu model pendidikan yang mengkaji berbagai situasi secara autentik dan menarik dengan mendorong siswa untuk secara aktif memecahkan masalah tertentu melalui kegiatan atau latihan yang menghubungkan masalah dengan pengetahuan atau pemahaman yang dimiliki siswa (Kurniawati, 2022). Model ini sangat berguna karena dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Model ini juga meningkatkan keterampilan pencarian informasi dan

prestasi akademik mereka. Kreativitas, logika, keterampilan, dan dengan latihan ini, siswa juga dapat meningkat.

Penggunaan model *problem based learning* lebih maksimal, Harus ada media pendidikan yang memudahkan siswa dalam belajar. Penggunaan metode pengajaran yang inovatif dan bervariasi serta penggunaan media akan membantu guru dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa (RimahDani et al., 2023). Salah satu permainan yang dapat menarik minat, motivasi, keterampilan proses, dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa adalah *Snakes and Ladders*. *Snakes and Ladders* merupakan salah satu permainan tradisional untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Maulida et al., 2023). Permainan ini berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang disesuaikan dengan sifat-sifat siswa. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan informasi yang relevan kepada siswa. Syifa & Rizal (2024) menjelaskan bahwa *Snakes and Ladders* dapat dipahami sebagai permainan papan dengan dadu yang menggerakkan benda di sekitar papan yang penuh dengan gambar ular dan tangga. Di setiap ruang, siswa akan menemukan pertanyaan yang terkait dengan materi yang diajarkan.

Manfaat utama permainan ini adalah membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Saat siswa belajar memecahkan masalah, permainan ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir.

B. Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak meluas, maka penelitian menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya akan melibatkan siswa kelas IV SD N Teguhan 2, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi untuk semua kelas IV di berbagai lokasi.
2. Fokus penelitian ini adalah pada menarik minat belajar dalam penerapan pembelajaran berbasis media permainan *Snakes and Ladders*.
3. Penelitian hanya akan menggunakan satu jenis media, yaitu *Snakes and Ladders*, yang telah dimodifikasi untuk mendukung pembelajaran IPAS.
4. Penelitian ini akan membahas dua variabel utama, yaitu efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* dan minat belajar siswa mata pelajaran IPAS.

Dengan batasan-batasan ini, penelitian diharapkan dapat lebih fokus dan mendalam dalam menganalisis pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajar siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini: Bagaimana efektivitas penggunaan model

pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada mata pelajaran IPAS?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang diberikan oleh pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran *sneak and ledders* terhadap minat belajar pada materi Pelajaran IPAS SD.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Berkontribusi pada pengembangan teori-teori pembelajaran, khususnya untuk memahami pengaruh pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning (PBL)* yang menggunakan media permainan seperti *snakes and ladders* terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk pendidik dan akademisi yang mencari model pembelajaran kreatif, interaktif, dan efektif agar bisa meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Guru dapat menggunakan metode pengajaran ini sebagai strategi alternatif untuk meningkatkan minat dan semangat siswa di kelas agar pembelajaran lebih menarik.

b. Bagi Siswa:

Hal ini dapat berarti bahwa siswa akan menjadi bagian dari pengalaman belajar yang lebih menarik, menginspirasi, dan relevan. Pembelajaran ini akan merangsang keinginan dan minat siswa terhadap pembelajaran IPAS.

c. Bagi Sekolah:

Sekolah bisa memanfaatkan temuan ini untuk mengembangkan pembelajaran berkreasi ataupun inovatif yang sesuai pada kurikulum, sehingga kualitas pendidikan meningkat.

d. Bagi Peneliti:

Penelitian dapat menjadi acuan atau dasar bagi penelitian lanjutan yang ingin mengeksplorasi penggunaan media permainan dan proses pembelajaran.

F. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan judul penelitian yang akan dilakukan, maka penelitian memberikan penjelasan tentang judul tersebut:

1. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *sneak and ledders* adalah Pendidikan berbasis permainan *sneak and ledders* dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan kepekaan siswa. Konsep ini menyelaraskan unsur-unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengasikkan.

2. Minat belajar siswa merupakan suatu keadaan psikologis yang menunjukkan adanya gairah, keinginan, atau motivasi dalam diri siswa untuk berpartisipasi dan mendukung dirinya sendiri dalam kegiatan belajar. Sasaran belajar ini dapat dikaitkan dengan berbagai aspek, seperti materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, atau metode pengajaran yang digunakan oleh guru. Minat belajar sangat penting karena berkaitan erat dengan kepekaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.
3. *Problem Based Learning (PBL)* adalah Satu kajian yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta menyerap pengetahuan penting dari materi pelajaran. PBL berasumsi bahwa pembelajaran dapat berlangsung jika kegiatan pendidikan didasarkan pada tugas atau masalah yang autentik, relevan, dan disajikan secara kontekstual. Berdasarkan data yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa PBL merupakan pendekatan pengajaran alternatif yang dapat digunakan oleh guru. Guru harus menciptakan lingkungan di kelas yang memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang jelas dan ringkas. Hal ini akan membantu siswa berkomunikasi dengan guru dan lingkungan belajar siswa, sehingga mereka lebih mandiri dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan fakta.
4. Media *Snakes and Ladders* adalah bentuk adaptasi dari permainan tradisional *Snakes and Ladders* yang dirancang untuk tujuan pembelajaran

atau penyebaran informasi, terutama dalam konteks pendidikan atau komunikasi. Permainan ini menggunakan elemen yang sama seperti permainan *Snakes and Ladders* biasa, yaitu papan permainan dengan kotak-kotak yang memiliki *Snakes* (yang menurunkan posisi pemain) dan *Ladders* (yang meningkatkan posisi pemain). Namun, konten dalam kotak-kotaknya diubah atau ditambahkan untuk menyampaikan pesan tertentu.

Dengan definisi operasional ini, penelitian diharapkan dapat mengukur dan menganalisis dengan jelas pengaruh media *Snakes and Ladders* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.