

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Pengertian Minat Belajar

1) Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah sebagai tingkat keterlibatan siswa dalam suatu kegiatan tertentu. Ini bukan satu-satunya masalah dengan siswa yang tidak menyukai mata pelajaran di kelas. Sebaliknya, motivasi siswa, sikap belajar, dan keterlibatan siswa di kelas juga penting. Menurut Heri (2019) Minat belajar adalah kemauan belajar untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan melalui kegiatan, pendidikan, atau pengalaman yang akan membuat seseorang lebih jeli dan analitis. Sasaran belajar dapat dipengaruhi oleh faktor, termasuk pelajaran yang diajarkan, lingkungan, dan minat belajar. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih termotivasi.

Menurut Heri (2019) indikator minat belajar siswa terdiri darimana perhatian, adanya ketertarikan, dan rasa senang.

1. Senang perasaan.

Siswa yang berpraktik atau memiliki minat yang kuat pada bidang studi tertentu akan lebih bersedia untuk belajar di bidang tersebut. Tidak ada motivasi untuk mempelajari materi pelajaran.

2. Ketertarikan bagi siswa.

Hal ini berkaitan dengan keterampilan motorik yang membuat anak lebih memperhatikan orang, benda, dan aktivitas.

3. Perhatian siswa.

Istilah "perhatian" mengacu pada fokus atau aktivitas mental yang bertujuan untuk mengamati dan memahami sambil menganalisis hal-hal lain.

Anak yang penuh perhatian terhadap objek akan mampu memahaminya. Minat belajar siswa mengacu pada sejauh mana siswa terlibat dan penuh perhatian dalam kegiatan pendidikan tertentu, yang meningkatkan motivasi, pemahaman, dan antusiasme mereka terhadap materi yang diajarkan. Faktor-faktor seperti kepribadian, lingkungan, dan materi yang dipelajari dapat memengaruhi motivasi belajar. Siswa yang memiliki keinginan kuat untuk belajar dan akan termotivasi. Perasaan senang, Ketertarikan siswa, Perhatian siswa, dan Keterlibatan siswa adalah beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi minat belajar.

2) Rendahnya Minat Belajar

Menurut Karina (2019) Mengingat minat belajar yang tinggi dapat berdampak baik pada diri siswa atau orang lain. Salah satu penyebab utamanya adalah bersumber pada pembelajaran individu (internal), bakat, minat dan motivasi, dan metode pembelajaran serta merupakan komponen kehidupan individu (eksternal), meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan di sekitar. Tanpa prestasi akademik seorang siswa, minat belajar merupakan salah satu faktornya. Oleh karena itu, terdapat kegiatan pendidikan yang mungkin dapat menginspirasi siswa untuk mempelajari pembelajaran

IPAS. Dengan itu digunakannya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara mengevaluasi perilaku belajar siswa yang merupakan indikasi sasaran pembelajaran. Kenyataannya di sekolah dasar saat ini siswa mengalami hasil belajar yang didasarkan pada kebiasaan belajar seperti, malas belajar karena kurangnya interaksi, dan khususnya dalam pembelajaran IPAS. Berhubungan erat di karena teknologi dianggap lebih berwarna dari pada berinteraksi dengan lingkungan sekitar mereka, kebanyakan anak seperti sekarang ini.

Menurut Huda (2018), Kepribadian guru tidak terbatas pada perannya sebagai guru mereka juga berperan sebagai mentor dan membimbing siswanya dengan kepribadian yang baik. Karena guru sering kali dipandang sebagai panutan atau mentor oleh siswa, guru dituntut untuk mengembangkan kepribadiannya sesuai dengan ajaran agamanya. Guru dituntut untuk memiliki sifat-sifat kepribadian, seperti sopan santun dan etika, mempelajari ajaran agama sesuai dengan keyakinannya, menghargai dan menghormati orang lain, berperilaku sesuai dengan norma, nilai, dan etika masyarakat. Guru juga dituntut untuk menjadi guru yang demokratis.

Rendahnya minat belajar siswa adalah faktor kunci dalam pencapaian akademis mereka. Tanpa adanya minat, siswa cenderung malas untuk belajar, Oleh itu penting bagi pendidik dan orang tua untuk memahami dan mengatasi yang mempengaruhi minat belajar ini, baik dari siswa maupun dari lingkungan. Upaya untuk meningkatkan interaksi positif di sekolah dan rumah

harus menjadi prioritas agar siswa dapat mencapai potensi terbaiknya dalam pembelajaran.

3) Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Menurut Prasetya (2019) upaya peningkatan belajar pada siswa di era globalisasi, dimana siswa lebih bersemangat dalam belajar menggunakan hal yang menarik dan menyenangkan. Peningkatan motivasi belajar sangatlah penting dilakukan sejak awal agar siswa dapat memahami pelajaran yang telah dijelaskan. Selain itu, pembelajaran dapat dilakukan asalkan ada keinginan, kemauan, dan dorongan, baik guru maupun sesama siswa dapat memberikan dukungan secara efektif. Secara umum, rajin belajar harus dimulai dari rumah dan tidak hanya dilakukan di sekolah yang berfungsi sebagai tempat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga di rumah atau lingkungan lain yang dapat memberikan manfaat bagi siswa. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan materi pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Adapun komponen sikap yang bisa di lihat dari siswa yang memiliki minat belajar menurut (Kusniyawati et al., 2020) adalah sebagai berikut :

- 1) Kesukaan yang ditunjukkan oleh siswa terlihat dari antusiasme dan inisiatifme siswa dalam memperhatikan pelajaran.
- 2) Ketertarikan siswa ditunjukkan dengan adanya respon terhadap pelajaran yang di berikan oleh guru.

- 3) Siswa yang memiliki minat belajar akan lebih perhatian, senang dan tekun dengan apa yang dipelajari.
- 4) Siswa terlibat ikut serta dalam pelajaran. Minat belajar merupakan faktor penting dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016) Minat belajar mempunyai dampak yang sangat penting pada hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar kuat terhadap materi pelajaran akan lebih memperhatikannya, yang akan memungkinkan mencapai tingkat yang diinginkan. Bukti belajar yang berhasil itu seperti: 1) Daya serap terhadap materi pelajaran yang diajarkan mencapai tingkat kinerja yang tinggi, baik untuk individu maupun kelompok. 2) Siswa, baik individu maupun kelompok, telah menyelesaikan tugas-tugas yang digariskan dalam tujuan pembelajaran tertentu. 3) Proses pemahaman materi sangat meningkat.

Menurut Subkhi Mahmasani (2020) Biasanya, Terkait dengan perasaannya, perasaan individu terhadap sesuatu diungkapkan melalui tindakan atau kegiatan. Minat dapat dilihat sebagai indikator minat dengan menganalisis tindakan individu atau hal yang sedang dipelajari, karena minat merupakan bahan ajar yang memotivasi orang untuk giat dalam melakukan kegiatannya.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, perlu dilakukan kombinasi strategi di atas, meliputi kebiasaan rajin belajar, dukungan guru dan siswa,

penggunaan materi ajar yang menarik, dan penerapan metode mengajar yang kreatif.

B. Model *Problem Based Learning*

1) Pengertian *Problem Based Learning (PBL)*

Menurut Adi (2022) menyatakan bahwa esensinya *Problem Based Learning (PBL)* Memberikan siswa masalah yang autentik dan realistis yang dapat digunakan sebagai titik awal untuk penelitian dan analisis. PBL dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, mempelajari perspektif orang lain, dan menjadi pembelajar mandiri.

Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu jenis pengembang yang memakai masalah dunia nyata sebagai model untuk membantu memperoleh keterampilan, teknik pemecahan masalah, dan memperoleh pemahaman dasar tentang bahasa. PBL mendukung gagasan bahwa suatu kegiatan pembelajaran hanya efisien jika berfokus pada masalah atau isu yang nyata, relevan, dan kontekstual. Mengingat informasi yang disajikan di atas, PBL tidak diragukan lagi merupakan salah satu paradigma pembelajaran alternatif yang dapat dipilih guru untuk diterapkan. Guru harus menciptakan lingkungan belajar di mana konsep dapat didiskusikan dengan mudah dipahami, agar siswa menjadi lebih mampu memecahkan masalah dunia nyata.

Fokus pendidikan adalah konsep yang diajarkan sehingga tidak hanya untuk mempelajari konsep yang terkait pada masalah tapi juga menggunakan metode akademis untuk memecahkan masalah. Fokus utama pendidikan bisa dijelaskan kepada siswa melalui kerja tim untuk memberikan berbagai pengalaman belajar siswa, seperti bekerja sama berinteraksi dengan siswa lain. Hal ini menunjukkan bahwa paradigma PBL dapat memberikan pengalaman yang bermanfaat, dengan kata lain, PBL dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga diyakini dapat diterapkan dalam situasi dunia nyata di kehidupan sehari-hari.

2) Tujuan *Problem Based Learning (PBL)*

Tiga tujuan pembelajaran berbasis masalah adalah untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan investigasi dan memberi mereka kesempatan untuk belajar tentang pengalaman dan perspektif orang-orang dari latar belakang berbeda, dan memungkinkan mereka untuk meningkatkan persepsi diri dan menjadi pembelajar mandiri. Adapun Menurut Rahayu & Adistana (2018) PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif.

Wahyudi (2018) menyatakan bahwa PBL merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai titik tolak untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Belajar dari cara yang benar dan menjadi pembelajar mandiri, membantu siswa

mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan berorientasi pada solusi. Dengan demikian, pemecahan masalah merupakan satu strategi pembelajaran.

3) Langkah-Langkah *Problem Based Learning (PBL)*

Suliyati (2018) Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan PBL, sebagai berikut:

Tahap 1 melibatkan orientasi siswa terhadap masalah.

Dalam pembelajaran PBL, seperti dalam semua bentuk pembelajaran lainnya, guru harus menyebarkan tujuan pembelajaran dengan jelas, menumbuhkan sikap percaya diri terhadap pembelajaran, dan menjelaskan apa yang diharapkan dari siswa. Untuk melibatkan siswa dalam identifikasi masalah, guru harus menjelaskan situasi atau masalah dengan hati-hati atau memiliki prosedur yang jelas. Guru harus menyajikan situasi atau masalah kepada siswa dengan cara yang paling menarik.

Tahap 2 mengorganisasikan investigasi.

Pada PBL, guru harus membantu siswa mengembangkan keterampilan kolaboratif membantu dalam menyelidiki masalah. PBL juga mengharuskan guru untuk membantu siswa dalam masalahnya dan menyelesaikan tugas investigasi.

Tahap 3 Mendukung Investigasi Individu dan Kelompok.

PBL berkaitan dengan investigasi independen yang dilakukan secara berpasangan atau kelompok. Meskipun setiap situasi bermasalah melibatkan

teknik penelitian yang sedikit berbeda, sebagian besar melibatkan proses pengumpulan data dan eksperimen, pembuatan hipotesis dan penjelasan, serta usulan solusi.

Tahap 4 Mempresentasikan Hasil Investigasi Kelompok.

Tahap penelitian berlanjut dengan penyusunan laporan tentang temuan-temuan diskusi tentang isu-isu yang diajukan oleh dosen kepada masing-masing kelompok. Presentasi kelompok diberikan secara bergantian, dan sesi tanya jawab juga diadakan. Dosen mendorong kelompok lain untuk mengajukan pertanyaan kepada masing-masing kelompok yang dipresentasikan.

Tahap 5 Evaluasi dan Analisis Proses Pemecahan Masalah.

Tugas intelektual yang mereka gunakan merupakan bagian dari tahap akhir dan proses menulis mereka sendiri serta penelitian dan proyek yang bertujuan untuk membantu siswa menganalisis. Selama masa sekolah, guru mendorong siswa untuk melanjutkan pelajaran dan proyek yang terkait dengan berbagai tahap.

C. Pengertian media *Snakes and Ladders*

Menurut Kusuma Ardi & Dessty (2023) Media permainan *Snakes and Ladders* adalah media bermain, sehingga cocok dengan siswa yang suka bermain. *Snakes and Ladders* merupakan salah satu permainan edukasi yang bertujuan untuk berolahraga kecepatan siswa. Permainan ini, yang sudah dikenal di kalangan

masyarakat, berfungsi sebagai semacam hiburan dan juga memungkinkan mereka untuk belajar tentang persahabatan, kehidupan, interaksi, dan sosialisasi. Penggunaan permainan *snakes and ladders* saat pembelajaran dapat membuat kondisi yang menguntungkan untuk siswa, sehingga meningkatkan keterampilan motivasi mereka dan meningkatkan kemahiran berbahasa mereka seperti berbicara dan mendengarkan. Permainan ini masih dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang menawarkan kegiatan yang menarik dan menghibur. Permainan ini dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memperkenalkan materi yang lebih terkini dan relevan.

Menurut Maulana (2024) Media pembelajaran *Snakes and Ladders* ini mengintegrasikan konsep permainan tradisional *Snakes and Ladders* dengan materi pelajaran, guna pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa di dorong untuk lebih berinteraksi dan berkomunikasi dalam suasana yang menyenangkan. Menggunakan permainan *Snakes and Ladders* memang bisa menghadirkan keasikan dan keseruan namun harus dipastikan tujuannya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk berlatih menggali sekaligus memberi semangat beberapa respon otomatis, sehingga anak-anak tertarik termotivasi dan berkonsentrasi pada permainan itu sendiri. *Snakes and Ladders* adalah permainan yang memakai papan, dadu dan memiliki aturan tertentu. Selain aturan dan instruksinya batas-batas di mana permainan itu dimainkan, penting untuk mempersiapkan dan memutuskan aturannya dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

Snakes and Ladders adalah permainan edukatif yang bertujuan untuk melatih kecepatan siswa dalam berbicara. Permainan ini memerlukan beberapa jenis alat antara lain papan, *Snakes and Ladders* yang dilengkapi kertas gambar dan dadu.

D. Hakikat mata pelajaran IPAS

Menurut Marwa (2023) Sebetulnya Pendidikan IPAS ini merupakan kelanjutan dari pendidikan IPA dan IPS. Salah satu program pendidikan di Sekolah Dasar (SD) adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yang memadukan ilmu dari beberapa bidang, utamanya IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang keterkaitan antara fenomena lingkungan dengan kehidupan sosial. Dengan demikian, siswa dapat mengamati keterkaitan antara berbagai konsep dan fenomena baik di dalam maupun di luar kelas.

Menurut Kelana & Wardani (2021) Tujuan dari pendidikan IPAS di SD adalah untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan siswa. Pembelajaran IPAS dilaksanakan dengan memperhatikan kehidupan sehari-hari siswa dan bertujuan untuk menginspirasi mereka agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan merangsang dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka melalui pengalaman nyata.

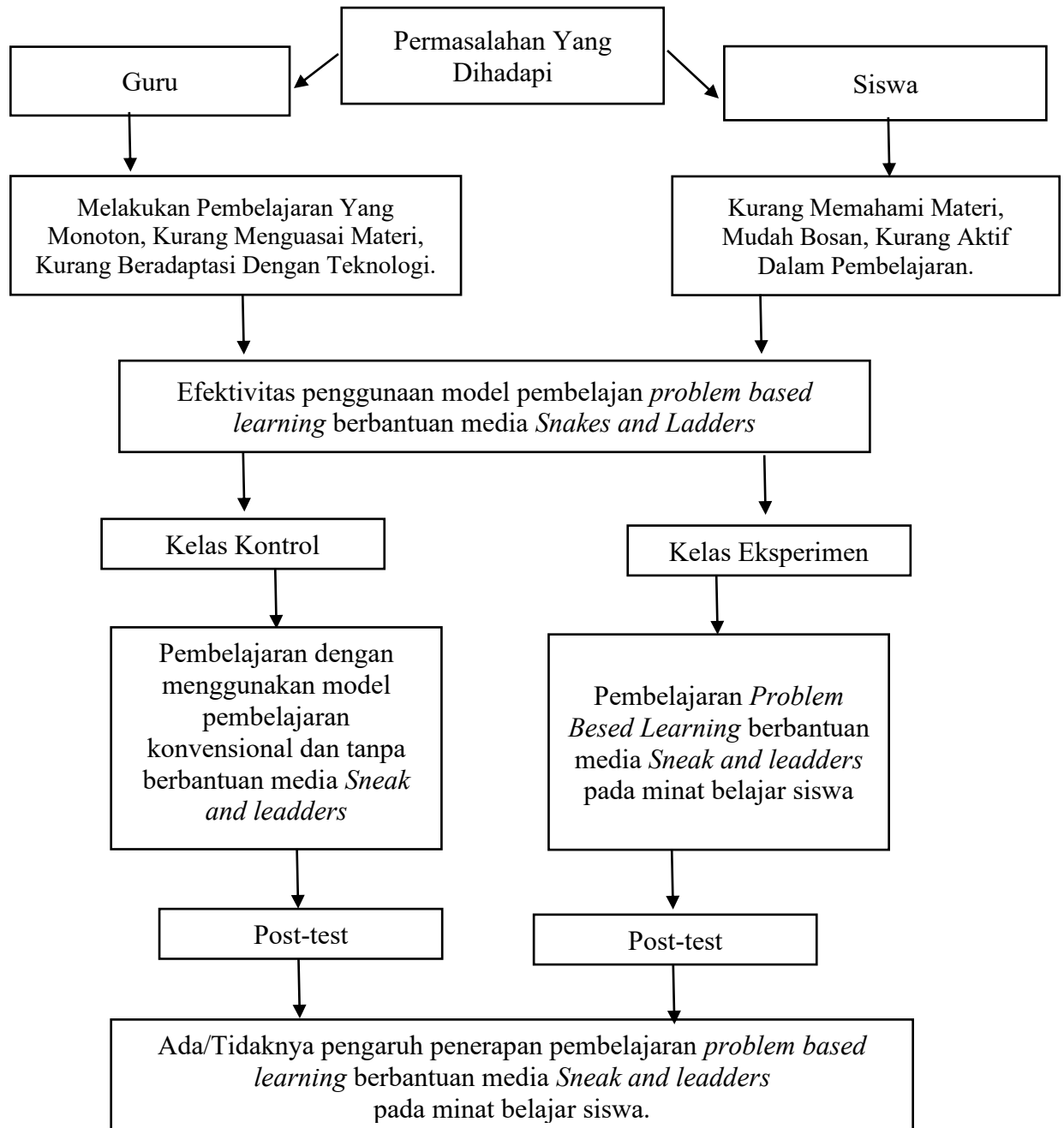
Dalam pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok dan dapat meningkatkan pemahaman mereka melalui diskusi, berbagi informasi, dan pemecahan masalah secara kooperatif. Menurut Rosiyani (2024) Untuk mencapai tujuan pendidikan yang relevan dan bermutu, upaya berkelanjutan harus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Mata pelajaran yang diajarkan dalam IPAS relevan dengan kehidupan sehari-hari dan terkait dengan situasi global. Oleh karena itu, IPAS menggunakan pendekatan berbasis proyek, di mana siswa terlibat dalam kegiatan proyek untuk menyelidiki, menganalisis, dan menerapkan konsep yang telah mereka pelajari. Tujuan pendidikan IPAS meliputi, selain memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, keterampilan berpikir logis, keterampilan komunikasi, keterampilan kerja sama tim, dan keterampilan bekerja.

Pendidikan IPAS di Sekolah Dasar memadukan ilmu IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang hubungan antara fenomena lingkungan dan kehidupan sosial. Jenis pendidikan ini berfokus pada konteks kehidupan sehari-hari, mendorong siswa untuk aktif, dan menumbuhkan kerja sama tim di antara siswa. Melalui pembelajaran pemecahan masalah, siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang relevan dengan dunia nyata dan membantu mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, pemikiran logis, komunikasi, dan kerja sama tim.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir adalah kerangka berpikir yang logis dan sistematis yang berfungsi sebagai panduan saat melakukan penelitian atau analisis. Kerangka berpikir menjelaskan hubungan atau keterkaitan antara konsep yang akan dipelajari, teori yang relevan, dan bagaimana teori dan data berkontribusi pada penyelesaian masalah penelitian (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian, kerangka berpikir berfungsi sebagai alat konseptual yang membantu peneliti menjelaskan pemilihan variabel, cara mendekati masalah, dan analisis jangka panjang terhadap tujuan penelitian. Skema kerangka berpikir dapat dijelaskan secara sistematis sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Penelitian hipotesis ini terdapat jawaban dari rumusan masalah, sementara yang diuji dengan data yang didapat. Ada kemungkinan hipotesis akan menjadi kenyataan, tetapi mungkin juga tidak terkonfirmasi. Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis ini terdapat Efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* terhadap minat belajara IPAS dikelas IV SD.

H_1 Ada Efektivitas penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *Snakes and Ladders* pada minat belajara IPAS dikelas IV SD.