

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan kewajiban siswa. Keberhasilan siswa dalam Pendidikan yang ditempuh tergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa itu sendiri. Perilaku belajara seorang siswa sangat berpengaruh terhadap kelangsungan pembelajarannya. Belajar merupakan sebuah proses kegiatan yang terjadi antara tenaga pendidik dan peserta didik, dalam prosesnya belajar ditujukan untuk menghasilkan sebuah perubahan tingkah laku serta pengetahuan, pada hakikatnya proses belajar adalah hasil yang ditampilkan untuk mencapai peningkatan baik kemampuan, keterampilan dan juga pengetahuan.

Guru merupakan ujung tombak Pendidikan yang bersentuhan langsung dengan peserta didik. Guru adalah sebuah profesi yang dalam melaksanakan tugasnya dituntut untuk bertindak professional. Mengacu pada ketentuan Undang-Undang Nomer 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, kompetensi guru terdiri dari 4 kompetensi, yaitu kompetensi pedagogic, kompetensi keperibadian, kompetensi sosial dan kompetensi professional, sehingga keempat kompetensi tersebut dijadikan model kompetensi dalam refleksi kompetensi.

Melakukan evaluasi hasil belajar merupakan kompetensi pada dimensi pedagogic yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pencapaian tujuan pembelajarn yang dirancang oleh guru. Oleh karena itu guru dituntut kompeten dan memahami cara menentukan evaluasi mulai dari pendekatannya, penyusunan alat evaluasi dan cara pengolahan data serta menggunakan hasil

evaluasi untuk melakukan tindak lanjut pembelajaran. Semua proses ini digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang tepat. Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan melakukan evaluasi hasil belajar, guru dapat menerapkan pembelajaran yang bervariasi dari metode pembelajaran hingga penggunaan media pembelajaran interaktif. Perubahan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Tuntutan era digital memaksa sekolah-sekolah untuk bertransformasi dan berinovasi agar pembelajaran bisa berlangsung secara aktif, kreatif, dan relevan. Salah satu inovasi yang dihadirkan adalah penggunaan media interaktif sebagai alat bantu pembelajaran, yang diyakini mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari. Minat belajar terdiri dari dua kata yakni minat dan belajar, dua kata ini beda arti, untuk itu penulis akan mendefinisikan satu persatu. Menurut Gie (2004: 57) minat mempunyai peranan dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Kemudian Hilgard dalam Slameto (2010: 57) menyatakan bahwa: *“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content.”* (“Minat

adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.”) Kegiatan ini termasuk belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Slameto dalam Asmani (2009: 32) mengatakan bahwa: “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.” Demikian di dalam jiwa seseorang yang memperhatikan sesuatu ia mulai dengan menaruh minat terhadap hal itu. Minat itu erat hubungannya dengan kepribadian seseorang; ketiga fungsi jiwa: kognisi, emosi dan konasi terdapat dalam minat kadang minat itu timbul dengan sendirinya, dan kadang-kadang perlu diusahakan. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang siswa. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar

intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional. Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil. Hasil belajar siswa merupakan indikator keberhasilan proses pendidikan di sekolah. Sudjana (2016). memaparkan bahwa hasil belajar mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat diamati melalui kemampuan kognitif (memahami materi), afektif (mengembangkan sikap dan nilai), serta psikomotor (mempraktikkan keterampilan). Media interaktif diyakini mampu mengoptimalkan pencapaian hasil belajar, terutama dengan menyajikan materi yang visual, kontekstual, dan memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa.

SDN Pare 2 Kabupaten Kediri merupakan sekolah dengan 452 siswa, 19 pendidik, dan 12 ruang kelas yang telah difasilitasi proyektor serta SMART TV pada tiap kelas. Idealnya, seluruh fasilitas tersebut dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi yang mengedepankan media interaktif. Namun, kenyataan di sekolah masih menunjukkan dominasi metode ceramah oleh guru serta minimnya pemanfaatan perangkat digital yang tersedia. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran cenderung monoton, tidak variatif, dan pada akhirnya berdampak

pada kejenuhan serta turunnya minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dalam pembelajaran IPAS di SDN Pare 2, rendahnya minat belajar siswa menjadi tantangan utama yang harus dihadapi dan diatasi melalui inovasi strategi pembelajaran.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran sangat penting, karena dapat memfasilitasi proses stimulus dan respon yang dibutuhkan siswa untuk belajar secara efektif. Gagne (1985), mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan aneka media akan merangsang berbagai indera siswa, sehingga mempermudah proses internalisasi pengetahuan. Mayer (2001). menambahkan bahwa media yang menggabungkan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman, sebab siswa memproses informasi melalui jalur visual sekaligus verbal sesuai prinsip dual coding theory.

Sejalan dengan Arsyad (2017), media interaktif memberikan peluang terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan materi, serta menyediakan umpan balik langsung yang membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Hasil penelitian oleh Prastowo (2017). dan Dafit (2021). menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan pencapaian kompetensi dasar IPAS, mempercepat pemahaman, menumbuhkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa di kelas.

Sayangnya, optimalisasi penggunaan media interaktif di SDN Pare 2 masih menjadi kendala, baik karena keterampilan guru, budaya kerja, maupun minimnya pelatihan yang diberikan. Padahal, pendidikan modern khususnya di masa Merdeka Belajar menuntut transformasi metode pembelajaran yang mengedepankan inovasi,

partisipasi aktif, dan pemanfaatan teknologi digital demi memperkuat kompetensi abad 21 bagi peserta didik (Trilling & Fadel, 2009).

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *gimkit* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan solusi praktis untuk mengoptimalkan fasilitas sekolah, memperkuat kapasitas guru, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas proses serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SDN Pare 2. Penelitian ini juga menjadi kontribusi teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama mengenai pemanfaatan media interaktif untuk pembelajaran sekolah dasar di era digital.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian kuantitatif ini terfokus dan memiliki cakupan yang jelas, maka batasan masalah disusun sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*variabel independen*) dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Gimkit.
2. Variabel keterikatan (*variabel terikat*) dibatasi pada dua variabel, yaitu Minat Belajar IPAS (Y_1) dan Hasil Belajar IPAS (Y_2).
3. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *desain eksperimen semakmur (Quasi- Experimental Design)* yang membandingkan kelompok eksperimen (pembelajaran menggunakan Gimkit) dan kelompok kontrol (pembelajaran konvensional/tanpa Gimkit).

4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2025/2026.
5. Materi pembelajaran IPAS dibatasi pada Bab 6 “Indonesia Kaya Raya” sesuai Kurikulum Merdeka.
6. Mengukur minat belajar IPAS (Y_1) dibatasi pada lima indikator utama, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, partisipasi aktif, dan dorongan belajar yang diukur menggunakan instrumen angket/kuesioner berbasis skala Likert.
7. Pengukuran hasil belajar IPAS (Y_2) dibatasi pada ranah kognitif yang diukur menggunakan tes objektif pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*).
8. Faktor-faktor eksternal lain di luar penelitian (seperti lingkungan keluarga, kecerdasan awal, dan kondisi sosio-ekonomi) dikontrol melalui uji homogenitas awal.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian kuantitatif ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar IPAS yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit dengan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit dengan

siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?

3. Seberapa besar tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?
4. Seberapa besar tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ditetapkan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis perbedaan minat belajar IPAS yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit dan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.
2. Menganalisis perbedaan hasil belajar IPAS yang signifikan antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran interaktif Gimkit dan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.
3. Mengukur besarnya tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap minat belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri berdasarkan analisis *N-Gain*.

4. Mengukur besarnya tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif Gimkit terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Pare 2 Kabupaten Kediri berdasarkan analisis *N-Gain*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian diharapkan dapat:

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran dan pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.
- b. Memperkaya kajian empiris mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis gim digital, khususnya Gimkit, dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.
- c. Menjadi rujukan dalam pengembangan teori yang berkaitan dengan hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif, minat belajar, dan hasil belajar pada jenjang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Membantu siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Menjadi alternatif dan referensi bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.
- 2) Mendorong guru untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan masukan bagi sekolah dalam pengembangan kebijakan pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di SDN Pare 2 Kabupaten Kediri.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif atau media berbasis gim digital pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

- 2) Menjadi acuan dalam pengembangan instrumen penelitian terkait minat belajar dan hasil belajar.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Media Interaktif

Segala bentuk teknologi atau perangkat digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran, serta guru dan murid.

2. Gimkit

Platform pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk menggabungkan pendidikan dan hiburan. Dengan format kuis interaktif yang kompetitif, Gimkit memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain

3. Minat Belajar

Kombinasi dari ketertarikan (suka), perhatian, motivasi, perasaan senang, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar, baik dari dorongan internal maupun dukungan eksternal. Ini mencerminkan keinginan untuk mengeksplorasi dan menguasai materi, bukan sekadar kewajiban serta ditandai oleh indikator seperti perhatian, ketekunan, dan rasa antusias selama pembelajaran berlangsung.

4. Hasil Belajar

Perubahan perilaku dan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup berbagai aspek yang dapat diukur melalui penilaian dan pengukuran.

5. IPAS

Mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep dasar sains (IPA) dan ilmu kemasyarakatan (IPS) ke dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh. Diperkenalkan secara luas melalui Kurikulum Merdeka, IPAS dirancang khusus untuk tingkat sekolah dasar guna memberikan pemahaman yang komprehensif kepada peserta didik mengenai keterkaitan antara fenomena alam dengan kehidupan sosial manusia.