

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan paradigma pendidikan berpengaruh secara substansial terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam aspek pendekatan, metode, dan strategi yang digunakan oleh pendidik menjadi lebih adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Febrita & Ulfah (2019) mengungkapkan bahwa integrasi media pembelajaran dalam proses instruksional berpotensi menstimulasi minat dan aspirasi baru, memperkuat motivasi, serta mengaktifkan keterlibatan belajar peserta didik, bahkan turut memengaruhi aspek psikologis dalam pembelajaran. Selain itu, Pratiwi dalam menyampaikan bahwa media pembelajaran adalah elemen yang mampu mendorong motivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar serta mendukung mereka dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Menurut pendapat Pesona, (2021), menyampaikan bahwa keberagaman metode guru dalam menyampaikan materi pelajaran memiliki dampak besar pada siswa, karena mampu mengurangi rasa bosan yang dirasakan mereka. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan menjadi salah satu elemen kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era modern. Melalui teknologi, memungkinkan pendidik dan memfasilitasi akses peserta didik terhadap berbagai referensi pembelajaran yang lebih beragam, fleksibel, dan memiliki sifat interaktif. Selain itu, guru dapat mengintegrasikan antara pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menarik minat belajar siswa.

Pada dunia pendidikan modern, inovasi pembelajaran terus berkembang untuk menyesuaikan kebutuhan generasi digital. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan mengintegrasikan penggunaan *game* dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan *game*, siswa dapat pembelajaran yang memberikan keterlibatan yang lebih aktif, memotivasi serta relevan sesuai minat serta tujuan belajar siswa. Menurut (Nahampun dkk., 2024) implementasi *game* edukatif berpotensi memperkuat partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, menyampaikan tanggapan secara langsung, dan mendorong kolaborasi, maupun kompetisi sehat. Sedangkan (Windi, 2024) menyampaikan bahwa *game* edukatif memiliki peluang yang signifikan dalam mendorong partisipasi siswa secara aktif dalam kegiatan belajar, karena mampu menyajikan materi dalam bentuk yang menarik, dinamis, dan berbasis tantangan. Selain itu, dengan menggunakan *game* dalam proses pembelajaran juga menjadi solusi inovatif dalam menghadapi permasalahan umum seperti kebosanan siswa terhadap pembelajaran konvensional.

Penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran dapat mendukung pengembangan kemampuan yang relevan untuk era modern yang diantaranya kemampuan berpikir analitis, inovasi, interaktif, dan kerjasama. Melalui elemen-elemen yang ada dalam *game*, dapat siswa diarahkan untuk berpikir logis, menganalisis masalah, dan menemukan solusi secara mandiri maupun dalam kelompok. Pembelajaran berbasis permainan tidak hanya memperkaya metode instruksional, tetapi juga mampu meningkatkan dorongan intrinsik siswa untuk belajar. Hal ini juga

disampaikan oleh Palupi dan Santi (2024) menyampaikan elemen pada *game* khususnya pada aspek kompetisi juga dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa, dimana siswa merasa termotivasi untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu melalui penggunaan *game* dalam pembelajaran, suasana kegiatan belajar siswa yang kompetitif membuat siswa merasa tertantang untuk meningkatkan kemampuan siswa sendiri. Sehingga dari kegiatan tersebut akan membangun semangat persaingan yang positif di antara siswa. Ulimaz dkk (2024) menyatakan bahwa penggunaan elemen *game* atau permainan seperti tantangan dan umpan balik dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *game* edukasi berdampak positif terhadap dorongan untuk belajar siswa, mencakup motivasi internal maupun eksternal. Menurut Uno, (2016), indikator motivasi meliputi (1) kehadiran semangat serta kemauan untuk beraktivitas; (2) dorongan serta keharusan untuk berbuat; (3) mempunyai tujuan; (4) penghargaan dan rasa hormat terhadap diri sendiri; (5) tersedianya lingkungan yang mendukung; dan (6) aktivitas yang bersifat menarik. Selain itu, *game* edukasi juga memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung optimalisasi proses belajar yang belajar yang memanfaatkan berbagai model atau pendekatan pembelajaran, salah satunya yaitu pada *Problem Based Learning* (PBL). Melalui pendekatan PBL, siswa ditempatkan menjadi inti kegiatan belajar dimana siswa tersebut diberikan suatu permasalahan nyata untuk dipecahkan melalui diskusi dan kolaborasi. Menurut Rusman (2014) PBL memungkinkan siswa dapat memperluas keterampilan analitis, kemampuan berpikir

secara mendalam, kreatif, dan kolaborasi secara optimal. Sehingga dengan bantuan *game* edukasi, pendekatan PBL menjadi lebih efektif karena melalui *game* dapat memvisualisasikan permasalahan melalui pendekatan yang menarik serta menyajikan skenario interaktif yang mendukung proses pemecahan masalah.

Pendekatan PBL yang didukung dengan *game* edukasi tidak hanya berkontribusi pada terciptanya pembelajaran yang menarik, tetapi juga memberikan dampak terhadap penyediaan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan lebih mendalam. Siswa dapat diajak untuk menganalisis secara mendalam suatu permasalahan yang kompleks dengan cara yang interaktif, dimana siswa tidak semata-mata memahami secara teori namun sekaligus mengaplikasikannya ke simulasi yang relevan. Studi yang mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam pendekatan PBL pada studi dilakukan oleh Wandira dkk (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat mendukung penerapan pendekatan *Problem Based-Learning* (PBL) bertujuan untuk mengoptimalkan motivasi siswa sepanjang proses pembelajaran. Temuan dalam penelitian tersebut menunjukkan kesesuaian dengan Fauzi dkk (2023) dalam kajiannya mengungkapkan inovasi pendekatan PBL menggunakan permainan edukatif mendukung pencapaian siswa dalam aspek kognitif. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, penggunaan *game* edukasi memberikan dampak positif dalam penerapan metode PBL. Oleh karena itu, keterbaruan dari penelitian yang dilakukan terletak pada pelaksanaan pembelajaran *problem based learning* yang didukung dengan berbantuan *game* atau permainan dalam proses

pembelajaran sebagai bentuk evaluasi dan refleksi dari materi pelajaran yang telah disampaikan.

Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media permainan berupa ular tangga yang dimodifikasi menjadi media edukatif yang memuat pertanyaan, tantangan, dan tugas dalam setiap kotak permainan. Game ular tangga yang digunakan dimanfaatkan sebagai instrumen pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, di mana berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik. Melalui media game ular tangga yang telah dimodifikasi, siswa didorong untuk berpikir kritis, berkolaborasi, sekaligus merefleksikan pemahaman siswa terhadap materi IPAS.

Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan di sejumlah sekolah dasar yang berada di wilayah Kecamatan Kademangan, Kabupaten Blitar. Observasi ini dilakukan untuk mengidentifikasi lingkungan belajar yang relevan serta kondisi siswa yang memungkinkan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media permainan non-digital. Adapun observasi awal tersebut dilakukan di 4 lokasi berbeda yaitu SDN Panggungduwet 03 Blitar, SDN Kebonsari 1 Blitar, SDN Kebonsari 2 Blitar, dan SDN Sumberjati. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, SDN Panggungduwet 03 dipilih sebagai lokasi penelitian karena kondisi kelas yang relative stabil, serta penerapan awal penggunaan media permainan dalam pembelajaran yang sudah berlangsung sebelumnya.

UPT Satuan Pendidikan SDN Panggungduwet 03 Blitar merupakan salah satu institusi pendidikan yang berdiri di wilayah administratif Kecamatan Kademangan, Kabupaten Blitar yang telah terakreditasi “B” sejak tahun 2022. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, dan akses teknologi yang memadai untuk pembelajaran berbasis digital. Selain itu, guru dan tenaga pendidik di SDN Panggungduwet 03 Blitar tidak hanya menguasai bidangnya tetapi juga aktif dalam merancang pendekatan pengajaran yang kreatif dan menarik sesuai karakteristik siswa serta perkembangan jaman. Satu dari penerapan inovasi pembelajaran di SDN Panggungduwet 03 Blitar adalah penerapan pembelajaran dengan berbantuan *game* edukasi pada pembelajaran IPAS yang berupa permainan sederhana seperti ulang tangga yang dimodifikasi untuk refleksi pembelajaran. Penggunaan permainan tersebut dalam pembelajaran digunakan untuk membantu siswa merefleksikan materi yang telah dipelajari.

Dalam penerapannya, permainan ular tangga yang digunakan di SDN Panggungduwet 03 Blitar memuat unsur pendidikan yang berupa kotak-kotak permainan berisi pertanyaan, tantangan, atau tugas yang memiliki hubungan dengan topik pembelajaran IPAS. Di samping itu, pada permainan ini siswa tidak semata-mata mengulangkan topik pembelajaran IPAS. Di samping itu, pada permainan ini siswa tidak semata-mata mengulang topik pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, namun siswa diarahkan untuk dapat berkolaborasi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tantangan. Selain itu, permainan lainnya yang memiliki konsep dengan

mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dalam bentuk tim atau kelompok kecil. Adapun model permainan yang dilakukan dengan menjawab secepat mungkin persoalan yang diberikan dalam bentuk origami atau gambar yang selanjutnya dikerjakan secara berkelompok. Melalui penggunaan *game* edukasi ini, guru juga dapat mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi serta mengidentifikasi permasalahan siswa yang perlu diperbaiki. Selain itu dengan menggunakan *game* edukasi ini menjadi salah satu upaya guru dalam mengurangi kebosanan yang sering terjadi selama kegiatan pembelajaran yang biasanya masih menggunakan metode pengajaran konvensional. Selain itu, guru juga berupaya menyediakan peluang bagi siswa untuk memahami materi melalui pendekatan yang lebih fleksibel serta menyenangkan.

Mengacu pada permasalahan terkait penerapan pembelajaran berbasis *game* di SDN Panggungduwet 03 Blitar, peneliti bermaksud akan melakukan kajian dengan tema “Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Game* Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana implementasi model *problem based-learning* berbantuan *game* ular tangga dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 03 Blitar?

- 1.2.2. Apakah ada pengaruh penggunaan model *problem based-learning* berbantuan *game* ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 03 Blitar ?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada arah penelitian dan perumusan permasalahan, tujuan kajian ini diantaranya :

- 1.3.1. Menjelaskan penerapan model *problem based-learning* berbantuan *game* ular tangga dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 03 Blitar.
- 1.3.2. Mengetahui pengaruh penggunaan model *problem based-learning* berbantuan *game* ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 03 Blitar.

1.4 Hipotesis Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- H_0 : Terdapat penggunaan model *problem based-learning* berbantuan *game* ular tangga terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 3
- H_1 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan model *problem based-learning* berbantuan *game* ular tangga terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V di SDN Panggungduwet 3

1.5 Manfaat Penelitian

Pada kajian ini, manfaat yang diharapkan oleh peneliti meliputi :

1.5.1 Manfaat Praktis

- a.) Bagi guru, diharapkan mampu menyediakan perspektif baru untuk para pendidik dalam mengembangkan pendekatan pengajaran yang kreatif dan melibatkan interaksi aktif, maupun dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.
- b.) Bagi siswa, diharapkan dapat mendorong peningkatan motivasi serta minat belajar siswa melalui pendekatan instruksional yang menarik dan berbasis pengalaman positif, guna mendorong peningkatan pemahaman konsep-konsep IPAS.
- c.) Bagi sekolah, diharapkan mampu membantu lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tuntutan era digital, serta meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

1.5.2 Manfaat Teoritis

Hasil kajian ini mampu menyumbangkan kontribusi untuk kemajuan teori pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis game serta menjadi referensi literatur tambahan mengenai pemanfaatan sarana edukasi interaktif pada jenjang pendidikan dasar sehingga bisa dijadikan referensi untuk kajian mendatang..

1.6 Asumsi dan Batasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memiliki asumsi bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan berbantuan *game* ular tangga efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Adapun batasan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Sampel penelitian yang digunakan merupakan siswa kelas V di SDN Panggungduwet 03 Blitar
2. Materi pelajaran yang diterapkan adalah materi Kebudayaan Daerah di Indonesia.
3. Media pembelajaran yang digunakan yaitu Ular Tangga.
4. Penelitian ini hanya mengukur motivasi belajar siswa yang mencakup motivasi secara intrinsik dan ekstrinsik.