

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dasar merupakan tahap yang sangat penting dalam membentuk karakter dan fondasi keterampilan hidup siswa. Pada usia sekolah dasar, siswa tidak hanya mempelajari materi akademik, tetapi juga mengalami perkembangan sosial-emosional yang signifikan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan; “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hasbullah (2019:418) mendefinisikan Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Potensi tersebut mencakup spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan individu dan masyarakat.

Kemampuan dan keterampilan seseorang tentu bergantung pada tingkat pendidikan yang ditempuhnya. Semakin tinggi pendidikan seseorang, maka dianggap semakin tinggi pula pengetahuan, keterampilan, dan kemampuannya. Hal ini menunjukkan fungsi pendidikan yang dapat meningkatkan kesejahteraan, karena orang yang berpendidikan dapat terhindar dari kebodohan dan kemiskinan.

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih positif dan antusias ketika mengikuti kelas dan berprestasi lebih baik secara akademis. Minat belajar yang tinggi akan mempengaruhi motivasi intrinsik siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas belajar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan banyak siswa yang menunjukkan kurangnya minat belajar sehingga menyebabkan kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran, dan rendahnya antusiasme dalam mengikuti pelajaran serta hasil akademik yang kurang memuaskan. Keadaan tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak menarik dan monoton sehingga membuat siswa cepat bosan, sulit berkonsentrasi dan kurang termotivasi. Terutama pembelajaran berlangsung dalam waktu yang lama dengan metode ceramah.

Minat belajar siswa di sekolah dasar seringkali menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan keberhasilan akademik dan pengembangan keterampilan sosialnya. Dalam praktiknya, minat belajar di sekolah dasar ditunjukkan melalui partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas, semangat menyelesaikan tugas pekerjaan rumah, dan ketekunan dalam menghadapi tantangan akademik. Minat belajar siswa sering kali berbeda-beda dan dipengaruhi oleh banyak faktor berbeda. Meskipun ada beberapa siswa yang menunjukkan minat yang tinggi, namun ada juga yang kesulitan menjaga motivasi dan konsentrasi selama pembelajaran.

Proses pendidikan, minat belajar siswa menjadi komponen utama yang menentukan kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Minat belajar yang rendah sering kali menjadi penghambat bagi siswa untuk mencapai hasil akademik yang optimal. Oleh karena itu, diperlukan metode dan strategi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan permainan edukatif.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah melalui penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk mendukung perkembangan emosional siswa. Penelitian oleh Suyadi dan Selamet (2020:155) menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan siswa berkolaborasi, berkomunikasi, serta mengelola emosi mereka. Hal ini juga diperkuat oleh temuan Nurhadi (2018:34) yang menyatakan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas permainan edukatif cenderung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Meskipun manfaat permainan edukatif telah diakui dalam berbagai penelitian, banyak sekolah dasar masih belum mengintegrasikan metode ini secara optimal ke dalam kurikulum mereka. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pelatihan bagi guru, keterbatasan sumber daya, dan focus yang lebih besar pada pencapaian akademik formal. Banyak guru mungkin menghadapi tantangan dalam menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti kekurangan materi, waktu yang terbatas, atau kurangnya dukungan dari manajemen sekolah. Selain itu, kurangnya pemahaman tentang bagaimana merancang dan mengadaptasi permainan edukatif untuk memenuhi kebutuhan kriteria juga dapat menjadi hambatan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang telah tergambar yang timbul dalam penelitian ini, masalah yang mungkin timbul adalah:

1. Kurangnya minat belajar pada siswa.
2. Minimnya penggunaan permainan edukatif dalam proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman guru tentang pengaruh permainan edukatif.
4. Tantangan dalam menerapkan permainan edukatif di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah Pengaruh Permainan Bingo Hewan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III di SD Negeri 040570 Tigabinanga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 sebelum menggunakan permainan bingo hewan?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 setelah menggunakan permainan bingo hewan?

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 menggunakan permainan bingo hewan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 sebelum menggunakan permainan bingo hewan.
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 setelah menggunakan permainan bingo hewan.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 menggunakan permainan bingo hewan.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain yaitu:

1. Bagi guru yaitu agar lebih memperhatikan kondisi minat belajar peserta didik agar proses belajar mengajar semakin lebih baik lagi. Memberikan banyak kontribusi kepada pendidik dan calon pendidik untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran pada kondisi minat belajar yang berbeda- beda. Memberikan wawasan kepada guru tentang efektivitas permainan edukatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Bagi siswa yaitu siswa dapat merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik dengan menggunakan permainan edukatif. Siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran karena permainan edukatif lebih bervariasi dan interaktif. Permainan edukatif dapat membantu mengurangi rasa bosan yang dirasakan siswa ketika pembelajaran.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk menyarankan para guru untuk lebih memahami dan menerapkan permainan edukatif terhadap peserta didik. Sekolah juga dapat mendorong budaya inovasi di kalangan guru agar menciptakan lingkungan belajar yang

lebih kreatif. Seorang pendidik juga disarankan mampu memberikan perhatian terhadap permainan edukatif dan tidak fokus berlebihan pada pencapaian hasil akademik.

4. Bagi penulis sendiri, penulis dapat memahami pentingnya penerapan permainan edukatif apabila kelak penulis menjadi seorang pendidik. Memperdalam pemahaman tentang bagaimana permainan edukatif dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Bagi penulis selanjutnya dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti ini yang ingin bermaksud mengadakan penelitian yang baik dan relevan.

