

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang melibatkan perubahan yang relatif terus-menerus dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau studi. Ini adalah aktivitas aktif yang memungkinkan individu menyerap, memahami dan menerapkan informasi baru serta mengembangkan keterampilan dan kebiasaan baru. Kemampuan manusia dalam belajar merupakan ciri penting yang membedakan manusia dengan makhluk jenis lainnya. Kemampuan belajar dapat memberikan manfaat bagi individu dan masyarakat. Bagi individu, kemampuan individu untuk terus belajar memberikan kontribusi terhadap berkembangnya gaya hidup yang beragam. Membaca, menulis, bermain gitar, dan mendaki gunung hanyalah beberapa contoh kegiatan belajar.

Slamet (2019:2) Belajar adalah proses perubahan perilaku yang relatif permanen akibat pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan, yang mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sanjaya (2020:47) Belajar merupakan proses aktif di mana individu memperoleh dan mengorganisir informasi serta keterampilan baru yang diterapkan dalam konteks yang berbeda, melibatkan perubahan dalam pemahaman dan pengembangan kemampuan melalui interaksi dengan lingkungan. Mulyasa (2021:11) Belajar adalah proses interaksi kompleks antara individu dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, melibatkan penerapan, informasi baru dan pengalaman untuk mengatasi tantangan dan mencapai tujuan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada orang lain dengan tujuan memfasilitasi pemahaman, pembelajaran, dan penerapan informasi tersebut. Proses ini mencakup banyak teknik dan metode berbeda untuk membantu siswa belajar dan mengembangkan kemampuan mereka. Mengajar bukan hanya tentang menyampaikan informasi, tetapi juga membimbing dan memotivasi peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan mencapai potensi mereka.

Hasbullah (2019:123) mendefinisikan mengajar sebagai kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai peserta didik dengan tujuan untuk membimbing mereka dalam proses belajar. Mengajar mencakup persiapan materi ajar, penyampaian informasi dengan efektif, serta evaluasi hasil belajar untuk memastikan bahwa peserta didik dapat memahami dan menerapkan pengetahuan yang diajarkan.

Slamet (2019:25) Mengajar merupakan proses yang melibatkan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik dengan tujuan agar mereka dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang diajarkan. Proses ini mencakup persiapan materi, pelaksanaan pengajaran dengan metode yang sesuai, serta evaluasi hasil belajar untuk memastikan bahwa peserta didik mencapai kompetensi yang diharapkan.

Mulyasa (2020:37) Mengajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh pendidik untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik dengan cara yang efektif, menggunakan berbagai strategi dan pendekatan untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik. Sanjaya dan Wina (2017:54) Mengajar tidak ditentukan oleh selera guru, akan tetapi sangat ditentukan oleh siswa itu sendiri. Apa yang ingin dipelajari siswa dalam mata pelajaran yang ingin dipelajarinya, bagaimana cara mempelajarinya, bukan hanya guru tetapi siswa juga yang ikut memutuskan. Siswa mempunyai kesempatan belajar dengan gaya mereka sendiri. Dengan demikian peran guru beralih dari sebagai sumber belajar menjadi fasilitator, artinya guru lebih berperan sebagai orang

yang membantu siswa belajar. Tujuan utama mengajar adalah mendidik siswa. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan proses pengajaran diukur bukan dari seberapa baik siswa menguasai materi tetapi dari seberapa besar prestasi siswa dalam proses pembelajaran, tetapi dari apakah mereka berperan membimbing dan membantu siswa atau tidak, agar mereka mau dan mampu belajar. Inilah yang dimaksud dengan proses pengajaran yang berpusat pada siswa.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan mengajar adalah upaya sistematis dan terencana untuk memfasilitasi pembelajaran dan perkembangan siswa. Tujuan mengajar untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan mereka dan memaksimalkan potensi mereka.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar mendapat awalan “pem” dan akhiran “an” yang menunjukkan adanya faktor luar (eksternal) yang “mengintervensi” berlangsungnya proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor luar agar proses belajar berlangsung dalam proses belajar setiap individu. Hakikat pembelajaran secara umum sebagaimana diuraikan oleh gagne dan briggs, adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran adalah aktivitas apa pun yang dirancang untuk membantu individu memperoleh keterampilan tertentu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran penting untuk memahami karakteristik internal pembelajaran setiap individu. Proses pembelajaran merupakan aspek terpadu dari proses pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan berkelanjutan di mana individu berinteraksi dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Pembelajaran melibatkan berbagai pengalaman dan interaksi yang dirancang untuk mendukung perkembangan individu dan pencapaian tujuan pendidikan. (Wahyudi, 2023:102). Pembelajaran adalah proses yang sistematis dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan

pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu. Pembelajaran melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik melalui berbagai metode dan strategi, dengan fokus pada pencapaian tujuan pendidikan dan pengembangan kompetensi peserta didik. (Slamet 2019:25)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu melalui pengalaman, praktik, dan interaksi dengan lingkungan atau sumber informasi. Pembelajaran mencakup serangkaian aktivitas yang dirancang untuk memfasilitasi perubahan positif dalam cara seseorang berpikir, merasakan, atau bertindak. Pembelajaran dapat berlangsung dalam berbagai konteks, baik formal, seperti di sekolah atau perguruan tinggi, maupun informal seperti dalam kehidupan sehari-hari dan pengalaman kerja.

2.1.4 Pengertian Permainan Edukatif

1. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan kegiatan permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan berbagai keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Permainan-permainan ini bertujuan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Permainan edukatif adalah aktivitas bermain yang dirancang secara khusus untuk mendukung pembelajaran melalui pengalaman interaktif, di mana peserta didik belajar dengan cara yang menyenangkan dan mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan motorik. (Sugiyanto, 2020:25)

Permainan edukatif merupakan media atau alat permainan yang digunakan sebagai sarana untuk membantu proses pembelajaran yang efektif. Tujuannya adalah untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, baik dari segi kognitif, sosial, maupun emosional, melalui kegiatan yang menyenangkan. (Daryanto, 2021:95)

Permainan edukatif ialah jenis permainan yang secara langsung mendukung pencapaian tujuan pendidikan. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya merasa senang tetapi juga terlibat dalam proses pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. (Mulyasa, 2022:68).

2. Tujuan dan Manfaat Permainan Edukatif

Menurut Daryanto (2021:97) tujuan permainan edukatif dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat terhadap materi pembelajaran, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep sulit melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan manfaatnya sebagai berikut:

- a. Meningkatkan daya ingat dan pemahaman melalui pengalaman bermain.
- b. Melatih keterampilan motorik halus dan kasar.
- c. Membentuk sikap positif terhadap belajar, menjadikan anak lebih percaya diri dan mandiri.

3. Pemilihan Permainan Edukatif

Ada beberapa pendapat pemilihan permainan edukatif, antara lain:

- a. Novan Ardy Wiyani (2021:143)
Permainan edukatif harus dipilih berdasarkan usia, minat, dan kemampuan anak. Permainan yang dipilih juga harus merangsang perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Selain itu, permainan harus aman, sesuai dengan tahap perkembangan dan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang.
- b. Daryanto (2020:90)
Permainan edukatif harus mempertimbangkan tujuan pembelajaran, jenis keterampilan yang ingin dikembangkan, serta konteks pembelajaran. Permainan yang terpilih harus mendukung pencapaian kompetensi siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

4. Permainan Edukatif Sederhana

Permainan edukatif sederhana dirancang untuk membantu anak-anak belajar dan mengembangkan keterampilan tertentu, namun dengan alat dan aturan yang mudah serta tidak memerlukan peralatan yang rumit. Permainan

edukatif merupakan salah satu alat yang efektif dalam dunia pendidikan karena memadukan pembelajaran dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan, membantu anak memahami konsep-konsep penting secara alami. Permainan ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk belajar konsep-konsep baru, memecahkan masalah, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan mereka. Permainan edukatif sederhana ini efektif untuk menggabungkan unsur pembelajaran dengan kegiatan bermain, sehingga anak-anak bisa belajar sambil bersenang-senang tanpa merasa tertekan.

Berikut beberapa contoh permainan edukatif sederhana yang bisa diterapkan di lingkungan pendidikan dasar:

- a. Puzzle
- b. Tebak Kata
- c. Lempar Bola Warna
- d. Permainan Huruf dengan Kartu
- e. Balok Susun
- f. Permainan “Simon Says” (Guru Berkata)
- g. Bermain Peran
- h. Origami Sederhana
- i. Bingo Hewan

2.1.5 Pengertian Bingo Hewan

Permainan bingo hewan adalah salah satu metode pembelajaran yang bermanfaat, di mana peserta menggunakan kartu bingo yang memiliki gambar atau nama berbagai nama macam hewan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan. Dalam permainan ini, guru akan menyebutkan petunjuk, kemudian siswa menandai gambar hewan yang sesuai pada kartu bingo yang mereka miliki. Siswa yang berhasil menandai hingga membentuk pola tertentu, seperti garis horizontal, vertikal, atau diagonal akan mengucapkan kata “bingo” untuk menunjukkan bahwa mereka telah menyelesaikan pola tersebut.

Permainan bingo hewan dirancang agar menciptakan suasana belajar yang menarik, dinamis, dan interaktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk terlibat dalam proses belajar. Selain itu, permainan ini dapat membantu siswa mengenal berbagai hewan jenis hewan, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, bingo hewan dapat diartikan sebagai permainan pembelajaran yang menggunakan kartu berisi gambar hewan untuk membantu siswa memahami materi melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

2.1.6 Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan atau ketertarikan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Minat belajar sangat penting karena dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Drs. Slameto (2020:68) mendefinisikan minat belajar sebagai salah satu bentuk keaktifan seseorang untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Achmad Gozali (2020:30) menjelaskan bahwa minat belajar adalah dorongan intristik individu yang membuat mereka merasa tertarik dan ingin terlibat dalam proses belajar. Syamsul Huda dkk (2021:45) menyatakan bahwa minat belajar adalah bentuk penerimaan siswa terhadap proses belajar, yang cenderung mengarahkan mereka untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Terdapat juga beberapa indikator minat belajar menurut para ahli. Menurut Slameto (2020) berikut adalah rincian indikator utama minat belajar:

1. Perasaan Senang

Jika seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu, ia tidak akan merasa terpaksa untuk belajar. Rasa senang ini muncul karena adanya nilai atau manfaat yang dirasakan siswa pada materi tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Ini berhubungan dengan daya dorong yang menyebabkan siswa memberikan perhatian pada orang, benda, atau kegiatan tertentu. Ketertarikan ini sering kali muncul secara spontan karena rasa ingin tahu yang tinggi.

3. Penerimaan

Siswa memiliki sikap menerima terhadap materi pelajaran. Mereka memandang bahwa apa yang dipelajari adalah hal yang penting bagi kehidupan atau masa depan mereka, sehingga ada kerelaan untuk mendalaminya.

4. Keterlibatan Siswa

Indikator yang paling nyata adalah partisipasi aktif. Siswa yang berminat akan terlibat dalam diskusi, berani bertanya, dan tekun mengerjakan tugas-tugas tanpa beban.

2.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Achmad Gozali (2020:45) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa meliputi:

1. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri individu (internal) yaitu motivasi serta bakat dan kemampuan. Motivasi merupakan salah satu faktor dengan kunci dalam meningkatkan minat belajar. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif dalam proses belajar. Bakat dan kemampuan juga mempengaruhi ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran tertentu.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu peran guru dalam metode pengajaran dan pendekatannya dalam kelas dapat berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Gozali juga menyoroti pentingnya lingkungan sekolah dan fasilitas yang memadai dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif. Dan dukungan orang tua dan keterlibatan keluarga dalam pendidikan juga mempengaruhi minat siswa dalam belajar.

Menurut Hasbullah (2019:88-90), dijelaskan bahwa kesehatan mental dan fisik siswa mempengaruhi kemampuan mereka untuk belajar. Siswa yang sehat cenderung lebih mampu fokus dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Setiawan (2022:101-103) menjelaskan kualitas pengajaran yang baik, termasuk metode pembelajaran yang menarik dan relevan, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru yang kreatif dan inovatif dalam mengajar mampu membuat siswa lebih tertarik pada materi pelajaran

2.1.8 Materi IPAS

1. Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita
2. Materi IPAS kelas III tentang “Mari Kenali Hewan di Sekitar Kita” mengajarkan siswa untuk mengenal berbagai jenis hewan dan karakteristiknya. Fokus utama dalam materi ini adalah memperkenalkan siswa pada ciri-ciri hewan, habitat, makanan, serta perbedaan antara hewan jinak dan liar. Permainan edukatif yang akan digunakan dalam materi IPAS ini yaitu permainan bingo hewan.

PERMAINAN “BINGO HEWAN”

Cara bermain:

- a. Siapkan kartu bingo dengan gambar hewan yang berbeda. Penulis akan memberikan petunjuk dengan menyebutkan ciri-ciri, habitat, makanan, atau suara hewan.
- b. Siswa harus menandai hewan yang sesuai di kartu mereka menurut petunjuk yang diberikan. Jika ada siswa yang berhasil menandai lima hewan secara berurutan (horizontal, vertikal, atau diagonal), mereka akan berteriak “Bingo!”

2.2 Kerangka Berfikir

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap individu, baik dari segi pengetahuan, sikap keterampilan maupun sebagai hasil pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan kegiatan paling mendasar dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil tidaknya kegiatan

pembelajaran di sekolah tergantung pada bagaimana guru menularkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Belajar tidak dapat dipisahkan dari proses mengajar. Dimana mengajar adalah proses penyampaian ilmu yang dilakukan oleh guru dan terus-menerus dipertukarkan dengan murid-muridnya dalam rangka menanamkan ilmu dan nilai-nilai moral pendidikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat. Dalam mengajar terdapat proses pembelajaran, dimana pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar berupa materi yang diberikan oleh guru dan diterima secara sistematis oleh siswa.

Permainan edukatif merupakan kegiatan permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dan mengembangkan bebrbagai keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Permainan-permainan ini tidak hanya bertujuan untuk hiburan tetapi juga mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu secara interaktif dan menyenangkan. Minat belajar adalah keinginan atau minat seseorang untuk mengikuti kegiatan belajar. Minat belajar penting karena dapat mempengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan cenderung lebih aktif, fokus dan antusias dalam proses pembelajaran..

2.3 Defenisi Operasional

Definisi operasinal dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Permainan edukatif merupakan kegiatan permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan berbagai keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Permainan-permainan ini bertujuan tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga untuk mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai tertentu dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.
- b. Minat belajar adalah perhatian dan keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar mencakup bebrapa aspek, seperti rasa ingin tahu, antusiasme dalam

mengikuti pembelajaran, perhatian terhadap materi yang diajarkan, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar.

- c. Pengaruh merujuk pada sejauh mana penggunaan permainan edukatif mampu meningkatkan minat belajar siswa. Pengaruh ini diukur berdasarkan perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif, yang dapat dilihat dari peningkatan skor minat belajar serta perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu, ada pengaruh yang signifikan penggunaan permainan bingo hewan terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri 040570 Tigabinanga.

