

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab I ini membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian, (6) manfaat hasil penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tolak ukur keberhasilan suatu bangsa, peran pendidikan sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing di mata dunia. Pendidikan merupakan skala prioritas agar sumber daya manusia memiliki arah dan tujuan yang jelas mengenai apa yang akan dikerjakan dan dipilih, mengingat sumber daya manusia merupakan aset utama dalam pembangunan suatu bangsa. Kurikulum menjadi peranan penting dalam dunia pendidikan sebagai pengarah tujuan pendidikan kedepannya agar berjalan menjadi lebih baik. Kurikulum merdeka yaitu kurikulum saat ini sangat berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dengan konten yang lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki kebebasan untuk memilih perangkat pembelajaran sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara berkeadilan.

Maka untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan agar dapat mencapai tujuan pendidikan maka perlu adanya kesiapan dan kesiagaan guru dalam menunjang kemampuan setiap siswa salah satunya melalui pembelajaran yang aktif, kreatif dan bermakna.

Pembelajaran yang baik tentunya tidak terlepas dari minat belajar peserta didik untuk secara aktif membentuk pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Minat juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Sebagaimana pendapat Clayton Aldelfer (dalam Fabiyana, 2024) bahwa minat belajar diartikan sebagai kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Minat belajar dapat ditingkatkan melalui pendekatan yang menarik, seperti penggunaan teknologi, metode pembelajaran inovatif, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan minat yang tinggi, siswa cenderung lebih fokus, termotivasi, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang dipelajari.

Meskipun guru memiliki keterampilan dalam mengajar tanpa didukung media pembelajaran yang baik maka proses pembelajaran itu akan menjenuhkan dan kurang menarik minat belajar peserta didik. Terkait dengan kenyataan tersebut, diperlukan terobosan adaptif untuk kembali mengoptimalkan minat belajar sesuai karakteristik peserta didik di era digital, salah satunya adalah variasi pembelajaran yang dikembangkan guru melalui pemanfaatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa masa kini, yaitu berbasis media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas V Gugus IX Mengwi, pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V pada materi Kebudayaan Daerah Indonesia ditemukan bahwa siswa kurang memperhatikan atau mendengarkan ketika guru menjelaskan karena minat belajar siswa rendah dalam pembelajaran tersebut, sehingga sebagian siswa kurang

memiliki kesadaran terhadap budaya daerah Indonesia, hal ini dapat menghambat kemampuannya memahami dan mengapresiasi budaya daerah Indonesia, serta kurangnya kesadaran mereka akan pentingnya saling menghargai dan menghormati perbedaan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan model dan media pembelajaran yang menarik dengan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, efektif dan kreatif yang dapat mendorong minat dalam belajar tentang keberagaman budaya di Indonesia. Seiring berkembangnya jaman, teknologi memiliki pengaruh signifikan dalam keberlangsungan pembelajaran sehingga media berbasis pembelajaran interaktif seperti *game* edukasi berbasis teknologi dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan. Hal ini karena dunia nyata anak-anak adalah dunia bermain. “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir” (Wahyu & Rukiyati, 2022).

Salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam materi keberagaman budaya adalah Marbel Budaya Nusantara. Marbel atau mari belajar bersama termasuk serial aplikasi belajar dan bermain untuk anak. Marbel memiliki banyak jenis *game* seperti Marbel Angka, Marbel belajar Buah, Marbel Belajar Tubuh dan masih banyak lainnya. *Game* Marbel Budaya Nusantara merupakan *game online* yang didalamnya memuat materi keberagaman budaya mulai dari pakaian adat daerah, rumah adat daerah, senjata tradisional daerah, tarian daerah dan alat musik daerah. Menurut Fuadah (2023) dalam jurnalnya yang mengutip dari deskripsi aplikasi bahwa Aplikasi Marbel Budaya Nusantara adalah sebuah aplikasi pendidikan yang membantu anak-anak belajar budaya Indonesia

seperti rumah adat, tarian daerah, pakaian daerah, alat musik daerah dan senjata tradisional daerah. Berdasarkan uraian tersebut mendorong peneliti untuk menggunakan media Aplikasi Marbel Budaya Nusantara untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mempelajari materi budaya daerah Indonesia.

Penerapan aplikasi marbel budaya nusantara pada kelas V diharapkan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam materi keberagaman budaya di Indonesia pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi Marbel Budaya Nusantara Terhadap Minat Belajar Pada Muatan IPAS Kelas V SD Gugus IX Mengwi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut.

- (1) Peserta didik kurang memperhatikan atau mendengarkan ketika guru menjelaskan karena minat belajar siswa rendah dalam pembelajaran tersebut.
- (2) Peserta didik kurang memiliki kesadaran terhadap budaya daerah Indonesia. Dapat menghambat kemampuannya memahami dan mengapresiasi budaya daerah Indonesia.
- (3) Kurangnya kesadaran peserta didik akan pentingnya saling menghargai dan menghormati perbedaan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, permasalahan yang ada cukup luas sehingga perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti sehingga dapat memberikan gambaran jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun batasan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu terbatas pada masalah variasi model pembelajaran, media pembelajaran, dan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi Marbel Budaya Nusantara terhadap Minat Belajar Pada Muatan IPAS kelas V SD Gugus IX Mengwi.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Bagaimanakah minat belajar siswa kelas V SD Gugus IX Mengwi pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara?
- (2) Bagaimanakah minat belajar siswa kelas V SD Gugus IX Mengwi pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara?
- (3) Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model *Problem Based Learning* berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara terhadap minat belajar siswa SD Gugus IX Mengwi?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SD Gugus IX Mengwi pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa model Problem Based Learning berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara.
- (2) Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SD Gugus IX Mengwi pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan berupa model Problem Based Learning berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara.
- (3) Untuk mengetahui pengaruh yg signifikan model Problem Based Learning berbantuan media aplikasi Marbel Budaya Nusantara terhadap minat belajar siswa pada muatan IPAS SD Gugus IX Mengwi.

## **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu tentang pembelajaran (pedagogi).

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

#### **a. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang aktif, kreatif, dan inovatif. Sehingga siswa mampu memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan

meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

**b. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi guru dalam memilih dan menggunakan, baik model maupun media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga suasana belajar di kelas lebih menarik, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

**c. Bagi Kepala Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pertimbangan untuk mengambil suatu kebijakan dalam pembinaan guru untuk meningkatkan kemampuan profesionalnya.

**d. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini mampu mendorong peneliti yang lain untuk mengambil faktor variabel lainnya dalam meningkatkan kompetensi pengetahuan khususnya pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

