

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan investasi yang utama sekaligus merupakan isu sentral bagi setiap bangsa, apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang yang giat membangun negaranya seperti halnya di negara Indonesia (Aliyyah dkk., 2021). Pendidikan adalah sarana untuk membentuk generasi unggul yang memiliki keterampilan, pengetahuan luas, dan sikap menjunjung tinggi nilai ketuhanan demi kemajuan bangsa di masa depan (Kuntoro Aji, 2023). Pendidikan adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk generasi muda yang berkarakter, cerdas, bermoral, dan berkualitas (Tangkas dkk., 2019). Serta pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam membangun suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Di Indonesia pengimplementasian kurikulum telah mengalami berbagai perubahan dan penyempurnaan yaitu tahun 1947, tahun 1964, tahun 1968, tahun 1973, tahun 1975, tahun 1984, tahun 1994, tahun 1997 (revisi kurikulum 1994), tahun 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi), dan kurikulum 2006 (Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan), dan pada tahun 2013 pemerintah melalui kementerian pendidikan nasional mengganti kembali menjadi kurikulum 2013 (Kurtilas) dan

pada tahun 2018 terjadi revisi menjadi Kurtilas Revisi (Ulinniam dkk., 2021). Lalu pada tahun 2020, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan baru yang dikenal dengan Kurikulum Merdeka. Di mana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif (Rahayu dkk., 2022)

Konsep kurikulum merdeka mendukung pengembangan minat belajar menjadi salah satu aspek yang diperhatikan (Suwardi, 2023). Minat belajar siswa merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Minat adalah tendensi seseorang dalam menyukai sesuatu. Minat belajar pada peserta didik penting untuk diperhatikan sebab minat adalah satu penunjang untuk berhasilnya proses pembelajaran (Jalilah, 2021). Namun pada kenyataannya dalam proses mengoptimalkan pengelolaan minat belajar siswa tidak semudah yang dibayangkan guru harus menghadapi berbagai tantangan yang muncul dalam mengelola minat belajar siswa, salah satu tantangannya adalah kesulitan guru dalam mengidentifikasi minat belajar siswa serta siswa tidak jarang mereka sulit mengenali minat belajar mereka masing-masing. Karena tanpa siswa mengenali minat belajarnya sendiri, mereka kesulitan menguasai suatu pelajaran dan bahkan dalam pembelajaran siswa cenderung acuh terhadap pembelajaran yang sedang diajarkan oleh gurunya. Diharapkan, guru dapat menemukan strategi pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga mampu membangkitkan kembali minat belajar siswa yang selama ini pasif. Karena ketika minat dari peserta didik telah muncul, maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan (Harianja & Sapri, 2022).

Faktor utama yang mengakibatkan menurunnya minat belajar peserta didik yaitu model, media dan strategi pembelajaran yang bersifat monoton. Sehingga

perlu dilakukan perubah dalam metode, model, media maupun strategi pembelajaran (Jalilah, 2021). Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu bidang atau topik, mereka cenderung lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Aliyyah dkk, 2022). Hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang setelah melakukan kegiatan belajar, hasil belajar meliputi ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diambil dari data penilaian guru (Aliyyah dkk., 2017).

Pembelajaran konvensional di SD menghadapi sejumlah tantangan yang dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu masalah utama adalah penggunaan metode pengajaran yang monoton, di mana ceramah sering menjadi metode utama, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan minat untuk belajar. Selain itu, pendekatan ini tidak mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa, membuat mereka yang memiliki gaya belajar kinestetik atau auditori merasa kurang terakomodasi. Minimnya interaksi antar siswa juga menjadi kendala, karena pembelajaran yang berpusat pada guru mengurangi kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi. Akibatnya, siswa sering kesulitan memahami materi, terutama konsep-konsep yang lebih kompleks, karena tidak ada keterkaitan yang jelas antara pelajaran dan pengalaman sehari-hari mereka. Penilaian yang terbatas, yang biasanya hanya mengandalkan ujian tertulis, tidak mencerminkan kemampuan siswa secara menyeluruh, sementara stres dan tekanan untuk mencapai nilai tinggi dapat mengurangi minat mereka dalam belajar. Selain itu, keterbatasan sumber daya pendidikan, seperti kurangnya buku dan alat peraga, menghambat pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Mengatasi tantangan-tantangan ini memerlukan pendekatan yang lebih

inovatif, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, serta minimnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Banyak siswa yang tampak tidak antusias saat materi pelajaran disampaikan, sehingga perlu ada pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi mereka. Dalam penilaian akademik, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar. Nilai rata-rata ujian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah standar yang diharapkan. Ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang selama ini digunakan belum mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Diperlukan model pembelajaran yang lebih variatif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik (Sari & Marlina 2019). Penggunaan model dan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yanti dkk, 2020)

Selama observasi, terlihat bahwa guru cenderung menggunakan metode pengajaran yang monoton, seperti ceramah panjang tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kehilangan minat untuk mengikuti pelajaran. Kurangnya variasi dalam teknik pengajaran membuat suasana belajar di kelas menjadi kurang dinamis. Diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk menjaga perhatian siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik. Dari hasil observasi di atas, jelas terlihat bahwa terdapat beberapa masalah yang menghambat proses belajar mengajar di kelas IV. Untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan prestasi akademik siswa, diperlukan

pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan variatif, seperti penerapan model VAC yang menggunakan permainan, agar siswa dapat lebih aktif terlibat dan termotivasi dalam belajar. Variasi model pembelajaran yang digunakan untuk mengajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Karma dkk., 2023).

Model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang memanfaatkan potensi yang telah dimiliki siswa, yang dilatih dan dikembangkan dengan mengkombinasikan ketiga gaya belajar (melihat, mendengar, dan bergerak) agar semua kebiasaan belajar siswa terpenuhi (Rukmana dkk 2018). Adapun tahap-tahap metode pembelajaran VAK antara lain: tahap persiapan (kegiatan pendahuluan), tahap penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi), tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi) dan tahap penampilan hasil (kegiatan inti pada konfirmasi) (Budiyanto, 2016). Penerapan model pembelajaran VAK akan semakin maksimal apabila diintegrasikan dengan sebuah media pembelajaran. Salah satunya dengan media berbasis permainan.

Pemilihan permainan Ludo sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki berbagai alasan yang kuat. Ludo adalah permainan yang menarik dan menyenangkan, dengan karakter berwarna-warni dan aspek kompetitif yang dapat menarik perhatian siswa, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif. Selain itu, permainan ini mendorong interaksi sosial antar siswa, sehingga dapat membantu mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan kemampuan bernegosiasi. Pendekatan multisensorial yang ditawarkan oleh permainan ini di mana siswa dapat melihat papan permainan, mendengar instruksi, dan bergerak secara fisik mendukung berbagai gaya belajar dan meningkatkan retensi informasi. Selain itu, permainan

Ludo meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa, karena mereka perlu merencanakan langkah dan mengambil keputusan. Fleksibilitasnya juga memungkinkan Ludo diadaptasi untuk berbagai materi pelajaran, sehingga guru dapat mengintegrasikan berbagai konsep yang ingin diajarkan dengan cara yang menyenangkan. Akhirnya, Ludo menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kolaboratif, di mana siswa lebih cenderung untuk terlibat dan menunjukkan minat dalam pembelajaran. Dengan berbagai manfaat tersebut, Ludo menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian terkait penggunaan permainan ludo relevan dengan penelitian oleh Supriatna & Hadi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ludo yang dimodifikasi dapat meningkatkan semangat belajar siswa, menciptakan pembelajaran menyenangkan, kreatif, serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Ini sejalan juga dengan hasil penelitian Ulhusna, Putri & Zakirman (2020) bahwa permainan ludo terbukti efektif meningkatkan keterampilan kolaboratif siswa, dengan hasil yang signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Kemudian penerapan model pembelajaran VAK juga relevan dengan penelitian terdahulu antara lain; (1) penelitian oleh Salsabila dkk., (2023) pembelajaran VAK terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa dibandingkan model pembelajaran langsung, dengan peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen daripada kelas control; (2) Model VAK lebih efektif daripada pembelajaran langsung dalam meningkatkan keaktifan siswa (Setiawan & Alimah, 2019); (3) Model pembelajaran VAK berbantuan media jam sudut berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa, ditunjukkan oleh rata-rata posttest kelas eksperimen yang lebih

tinggi dan hasil uji t yang menunjukkan perbedaan signifikan dibanding kelas kontrol (Nurhuda & Hendrawan, 2021).

Meskipun telah ada beberapa penelitian yang membuktikan efektivitas permainan Ludo dan model pembelajaran VAK secara terpisah, penelitian ini mengembangkan pendekatan yang berbeda dengan menggabungkan model pembelajaran Visual, Auditory, Kinesthetic (VAK) berbantuan permainan Ludo. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa Ludo mampu meningkatkan semangat dan pemahaman siswa, meningkatkan keterampilan kolaboratif. Di sisi lain, model VAK terbukti lebih unggul dibanding pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan siswa, dan prestasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi dan memperluas temuan sebelumnya dengan menguji pengaruh model pembelajaran VAK berbantuan permainan Ludo terhadap minat dan hasil belajar siswa, khususnya pada topik *Kebhinekaan* di kelas IV SD Negeri 1 Nawakerti. Berpatokan permasalahan yang ditemukan dan relevansi dengan penelitian terdahulu, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Berbantuan Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sd Negeri 1 Nawakerti”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dan dihadapi sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa sebelumnya yang masih rendah atau kurang optimal sehingga perlu dicari solusi untuk meningkatkannya melalui pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

2. Tingkat pemahaman dan prestasi akademik siswa sebelumnya masih belum optimal sehingga perlu dicari solusi untuk meningkatkannya melalui pendekatan model pembelajaran yang lebih efektif.
3. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang terdapat pada identifikasi masalah, peneliti menentukan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini terfokus pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti sebagai sampel utama. Sehingga, generalisasi hasil penelitian mungkin terbatas pada konteks sekolah yang memiliki karakteristik atau kebutuhan pembelajaran yang serupa.
2. Penelitian ini membatasi evaluasi pada penggunaan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang menggunakan permainan ludo, khususnya dalam materi PPKn yang berkaitan dengan kebhinekaan. Aspek-aspek pembelajaran PPKn lainnya yang mungkin memiliki tantangan belajar yang berbeda tidak termasuk dalam cakupan penelitian ini.
3. Penelitian ini memfokuskan pada evaluasi minat dan hasil belajar siswa, tanpa memperdalam aspek penilaian lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan Permainan Ludo terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan Permainan Ludo terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti?
3. Apakah terdapat pengaruh secara simultan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan Permainan Ludo terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menyelidiki pengaruh pengaruh model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan Permainan Ludo terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti.
2. Untuk menyelidiki pengaruh pengaruh model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan Permainan Ludo terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti.
3. Untuk menyelidiki pengaruh secara simultan model pembelajaran *Visualization, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan Permainan Ludo terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Nawakerti.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan, terutama dalam bidang model pembelajaran dan penerapan strategi belajar yang beragam. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai pengaruh model pembelajaran VAK pada hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, akan lebih dipahami bagaimana minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran dan penggunaan permainan edukatif. Pengetahuan ini dapat membantu mengarahkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik dan preferensi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini akan memberikan wawasan dan rekomendasi bagi sekolah dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan menerapkan Model Pembelajaran VAK berbantuan Permainan Ludo, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini akan memberikan panduan kepada guru untuk mengembangkan keterampilan dalam mengimplementasikan Model Pembelajaran VAK. Guru akan belajar bagaimana mengintegrasikan tiga gaya

belajar (*visual, auditori, dan kinestetik*) dalam proses pembelajaran sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan bervariasi.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti akan mengembangkan keterampilan dalam merancang penelitian, mengumpulkan data, menganalisis hasil, dan menarik kesimpulan. Pengalaman ini dapat meningkatkan kompetensi peneliti dalam bidang pendidikan dan ilmu pendidikan.

