

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran memegang peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan, karena keduanya merupakan inti dari proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, pengetahuan, keterampilan, serta sikap siswa secara menyeluruh. Pembelajaran adalah proses yang terstruktur untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperlukan dalam kehidupan. “Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis, dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar serta hasil yang mengacu kepada perubahan dengan hasil yang positif” (Prastawati & Mulyono, 2023). Dalam proses pembelajaran, sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal apabila siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi, karena motivasi menjadi pendorong utama dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari.

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang diterapkan di kelas IV, V, dan VI pada jenjang sekolah dasar. IPAS berfokus pada pengembangan pemahaman siswa terhadap kehidupan sehari-hari, dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang fenomena alam dan terbentuknya alam semesta, sementara Ilmu Pengetahuan Sosial menitikberatkan pada interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat (Pamungkas dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Alfatonah dkk. (2023) yang mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta ini, serta interaksi di antara

keduanya. Selain itu, IPAS juga mencakup kajian tentang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dalam berbagai konteks kehidupan. Keberhasilan pembelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa, baik yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal individu. Seperti yang diungkapkan oleh Nidawati (2024) bahwa motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari pernyataan-pernyataan berikut dapat disimpulkan bahwa motivasi dalam pembelajaran IPAS merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat berdampak negatif terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan belajar, salah satu faktor penting yang perlu diperhatikan adalah motivasi belajar siswa. Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Rismawati & Khairiati 2020). Menurut Sururuddin dan Prihatini (2018), motivasi merupakan faktor yang dapat menentukan keberhasilan atau tidaknya proses belajar siswa, tanpa adanya motivasi proses pembelajaran akan sulit memperoleh capaian belajar yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Fernando dkk. (2024) yang menyatakan bahwa siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Artinya semakin tinggi motivasi yang dimiliki, semakin besar intensitas usaha dan upaya belajar yang dilakukan, sehingga semakin tinggi pula prestasi belajar yang dapat dicapai. Oleh karena itu, motivasi sangat diperlukan dalam proses pengajaran untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran digital. Sehingga pembelajaran menjadi menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Hal ini juga ditegaskan oleh Handayani dkk. (2024), bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif juga dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang sejalan dengan tuntutan globalisasi.

Pentingnya pemanfaatan media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan didasari oleh kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

secara menyeluruh, termasuk dalam aspek motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Yudhistira dkk. (2020) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi tidak hanya menunjang sistem pembelajaran tetapi juga mendukung aspek administrasi sekolah, seperti efektivitas pembelajaran serta kemudahan siswa dalam memahami materi. Inovasi dalam dunia pendidikan juga diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Afif (2019) menekankan bahwa inovasi dalam pengajaran perlu terus ditingkatkan guna mencapai hasil belajar yang lebih berkualitas. Inovasi dalam pendidikan tersebut dapat diwujudkan melalui media pembelajaran yang relevan dan menarik.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mampu menarik perhatian serta minat siswa dalam mengikuti pembelajaran (Hafizhah dkk, 2023). Salah satu bentuk inovasi media tersebut adalah media pembelajaran interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Utomo (2023) yang menyatakan bahwa media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu bentuk media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah Gimkit, yakni sebuah *platform* kuis berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur kompetitif dan umpan balik langsung. Penggunaan media seperti Gimkit tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Widayanti dan Purrohman (2021) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sahra dkk. (2020) yang menyatakan bahwa media edukasi Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, penelitian oleh Permana dan Kasriman (2022) juga mendukung temuan tersebut, di mana penggunaan media Wordwall terbukti cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, kelas yang menggunakan media

pembelajaran konvensional menunjukkan motivasi belajar yang rendah dan tergolong kurang efektif. Selain itu, Rostiani dkk. (2023) menyatakan bahwa diperlukan suatu pembelajaran yang dapat mengoptimalkan penguasaan konsep oleh siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka, salah satunya melalui pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu dengan membentuk proses belajar dalam bentuk permainan. Dari berbagai hasil penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini diberi judul *Pengaruh Gimkit “PEBUFA” terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Materi Perubahan Bumi* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Gimkit “PEBUFA” terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong pemanfaatan media berbasis teknologi sebagai sarana pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana pengaruh Gimkit terhadap motivasi belajar siswa kelas V pada materi perubahan bumi. Adapun pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan Gimkit “PEBUFA” di kelas V pada materi Perubahan Bumi?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas V pada materi Perubahan Bumi sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol?
3. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Perubahan Bumi di kelas kontrol dan eksperimen?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui pelaksanaan Gimkit “PEBUFA” di kelas V pada materi Perubahan Bumi.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa kelas V pada materi Perubahan Bumi sebelum dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar siswa pada materi Perubahan Bumi di kelas kontrol dan eksperimen.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan dampak positif kepada berbagai pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dari salah satu sumber keilmuan bagi pembaca mengenai media pembelajaran berbasis teknologi serta dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemanfaatan *platform* pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam materi Perubahan Bumi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bermakna dalam penggunaan suatu media berbasis teknologi untuk pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan baru bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu atau media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan gambaran tentang bagaimana media berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini difokuskan pada pengaruh penggunaan Gimkit “PEBUFA” dalam pembelajaran materi perubahan bumi di kelas V sekolah dasar, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh Gimkit “PEBUFA” terhadap motivasi belajar siswa.

Variabel dalam penelitian ini yaitu Gimkit “PEBUFA” sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar yang berada di kelurahan Pisangan Timur yang berjumlah enam sekolah dengan akreditasi A. Sampel yang dipilih yaitu siswa kelas V-A sebanyak 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan siswa kelas V-B sebanyak 30 siswa sebagai kelompok kontrol.