

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa evolusi teknologi digital, kepentingan teknologi ibarat jalan guna guru akan mengantongi terobosan pendidikan menjadi ringan. Atas hadirnya layanan digital yang heterogen, guru bisa leluasa mengelaborasi terobosan pendidikan yang luas secara inventif dan bermanfaat. Pendayagunaan teknologi secara koheren dalam pendidikan tidak terpaku pada memperluas pengalaman belajar siswa, namun juga memberi kemungkinan guru untuk menghadirkan sumber daya yang penuh inventif nan sesuai dengan kebutuhan (Yusuf dkk., 2023). Pendayagunaan teknologi secara koheren ini juga tidak terbatas pada memberikan keterjangkauan informasi saja, namun sekaligus memotivasi guru untuk mengadopsi metode pembelajaran yang penuh inventif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di abad ke-21.

Pemanfaatan teknologi secara optimal dalam pendidikan tidak semata-mata memajukan proses penyampaian materi, tetapi juga berakibat kepada minat siswa dan guru. Hasil penelitian oleh Winatha & Setiawan (2020) yang melakukan riset pada dua kelas, tiap-tiap kelas mengindikasikan muncul penambahan sebesar 0,55% & 12% dalam melangsungkan pembelajaran yang menyenangkan berlawanan dengan pembelajaran yang bertaut pada guru. Komponen-komponen sejenis kegiatan kontributif, saling mengambil giliran, berbagi pengetahuan, dan saling membantu dalam mengoreksi mendorong siswa belajar secara tuntas. Kreativitas guru sangat berakibat pada ketertarikan siswa dalam mproses pembelajaran. penggunaan teknologi secara menyeluruh ini mengkonsolidasikan korelasi antara siswa dan guru dalam menciptakan proses penyampaian dan pemerolehan materi belajar yang penuh ide.

Melalui pendekatan yang penuh gagasan baru dalam proses penyampaian dan pemerolehan materi dapat merefleksikan perspektif kerjasama dan interaktif yang

menjadi salah satu keunggulan penerapan permainan (Assalamah, 2024). Saat ada permainan, siswa tidak stagnan menjadi pihak yang hanya mendapatkan materi saja, tetapi berperan serta selama pemerolehan materi yang didapatkan dari teman sekelompok. Dengan kerjasama, siswa dapat mengkomunikasikan bersama apa yang dipelajari. Permainan tidak bisa lepas dari rivalitas, aspek rivalitas disini dapat membantu siswa aktif dan berusaha lebih keras agar mendapatkan hasil yang lebih baik dari yang lain. Permainan juga memberikan keluasan untuk mengintegrasikan dengan situasi yang menarik siswa sehingga mempermudah proses konstruksi konsep.

Academy of champions ialah acara *game show* yang mengangkat komponen permainan untuk membangun minat dalam proses penyampaian dan pemerolehan materi dengan cara yang menarik. Melalui penggunaan sistem *game* yang terbagi menjadi tiga tahap. Pertama *champions challenge*, dimana siswa secara mandiri mendapatkan tantangan. Kedua *champions battle*, tiap kelompok akan mengerjakan tantangan yang sama. Ketiga *champions war*, tiap kelompok akan mengerjakan tantangan yang berbeda. Secara umum ketiga tahap tersebut merujuk pada kaidah konvensional meliputi level, tantangan, dan penghargaan. Berkembangnya kaidah konvensional tersebut menjadi lebih inventif dan menyenangkan akan memberikan pengalaman siswa untuk memperlihatkan minat dan potensi siswa.

Mengakomodasi peran aktif siswa bukanlah batasan dari program ini melainkan sarana guru dalam memberikan pengetahuan terhadap pendekatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Dari program tersebut besar potensi untuk guru dapat merancang suatu pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Mengaplikasikan *game show* ini dapat memaksimalkan dan mengakomodasi cara penyampaian sehingga membentuk iklim belajar yang aktif. Dalam minat belajar, metode pembelajaran dan lingkungan belajar menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Menurut Korompot dkk. (2020) apabila faktor kesehatan serta kebugaran secara fisik dan psikis siswa dalam kondisi baik maka kecenderungan untuk menumbuhkan minat belajar akan lebih mudah. Jika

siswa dalam kondisi yang kurang baik metode pembelajaran yang inventif, sesuai dengan kebutuhan siswa dan menyertakan interaksi sosial akan menjadi penunjang penting untuk menumbuhkan minat belajar. Penggunaan desain pembelajaran bersumber dari *academy of champions* memiliki tujuan membentuk lingkungan belajar yang inovatif dan menarik bagi siswa. tantangan, penghargaan dan kompetisi menjadikan proses penyampaian materi menjadi lebih aktif dan melibatkan siswa secara mandiri. Dengan demikian, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi elemen penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan kreatif bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Darmawan (2024) menyatakan bahwa *game show* tak semata-mata sebagai pertunjukan saja sebaliknya memegang fungsi semacam perantara inventivitas dan motivasi pada para pemirsa. Adanya penyajian beserta strategi yang berdaya guna tersampaikan dari *game show* ini. Kontributif dalam pendidikan meliputi mengendalikan rasa jemu, dinamika pembelajaran, dan menumbuhkan ketekunan belajar. Memandang hal tersebut sangat relevan bagi guru termotivasi untuk mendesain pengalaman belajar yang inventif, namun penelitian ini berpusat pada kalangan gen-z secara umum. Selain itu, penelitian Nadhifa (2024) menegaskan bahwa pengaplikasian metode pembelajaran gamifikasi *game show* teruji memberikan efek konkret dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Sangat dianjurkan pendayagunaan dari *game show* ini secara luas, tidak terbatas pada satu mata pelajaran saja. Membiarkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang inventif menjadikan pembelajaran sesuatu yang menarik dan menumbuhkan minat belajar.

Adanya dampak baik dari *game show academy of champions* yang mempengaruhi minat belajar terlihat bahwa elemen permainan memiliki potensi besar dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Kompetisi, tantangan, dan penghargaan dalam model *game show* ini menjadikan proses penyampaian materi lebih aktif dan melibatkan siswa. oleh karena itu, pendekatan

ini layak dipertimbangkan oleh guru sebagai strategi pembelajaran alternatif yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif.

Meskipun banyak kajian mengenai pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran, studi yang khusus meneliti implementasi *game show academy of champions* di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada kalangan umum atau jenjang pendidikan atas, sementara kebutuhan inovasi pembelajaran di sekolah dasar juga sangat tinggi. Karakteristik siswa SD yang membutuhkan pendekatan visual, aktif, dan membangkitkan rasa ingin tahu menjadikan model pembelajaran *game show academy of champions* sangat potensial untuk diterapkan. Oleh sebab itu, pembelajaran berbasis *academy of champions* dapat diimplementasikan secara nyata di lingkungan sekolah dasar.

Memikirkan relevansi antara inovasi pembelajaran yang dirancang guna memberikan pengalaman belajar yang kreatif dan bermakna, maka dilakukan penelitian ini untuk melihat bagaimana implementasi desain pembelajaran berbasis *academy of champions* dapat mempengaruhi minat siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan kemudian penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana implementasi desain pembelajaran berbasis *academy of champions* di sekolah dasar?
- 1.2.2 Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis *academy of champions* dalam menumbuhkan minat belajar?
- 1.2.3 Bagaimana tanggapan siswa terkait ketertarikan pada desain pembelajaran berbasis *academy of champions*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, secara umum penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan proses desain dan implementasi desain pembelajaran

academy of champions terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Adapun tujuan penelitian secara khusus yaitu sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengimplementasi desain pembelajaran *academy of champions* di sekolah dasar.
- 1.3.2 Menganalisis tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis *academy of champions* dalam menumbuhkan minat belajar.
- 1.3.3 Menganalisis tanggapan siswa terhadap desain pembelajaran *academy of champions*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini juga memperluas tinjauan terhadap implementasi desain pembelajaran dalam mengadopsi pola inventif berdasar pada permainan, sambil menyertakan aspek baru terkait program *game show academy of champion* untuk menumbuhkan minat belajar siswa sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan menyampaikan pemahaman terhadap guru tentang desain pembelajaran *academy of champions* sehingga guru dapat lebih percaya diri dan mencoba pendekatan inventif yang dapat meluaskan daya guna pembelajaran pada mata pelajaran lain.

b. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat menyampaikan patokan untuk mengerti betapa program *game show academy of champions* dapat menjadi sebuah desain pembelajaran. Hasil penelitian ini juga menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mempelajari daya guna *game show academy of champions* saat membantu kapasitas guru di sekolah dasar untuk mata pelajaran lain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Skripsi ini akan membahas Implementasi desain pembelajaran berbasis *academy of champions* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Pada skripsi ini

terdapat bab I sampai bab V, dimana setiap BAB memiliki pembahasan yang berbeda, namun masih keterkaitan satu sama lain. Berikut ruang lingkup penelitian:

Bab I pendahuluan terdiri dari pertama latar belakang yang berisi fenomena umum terkait perkembangan teknologi sehingga muncul tayangan edukatif yang dapat memberikan ide dalam pembelajaran sehingga muncul permasalahan bagaimana pengembangan desain pembelajaran berbasis *academy of champions* dapat diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar. Kedua rumusan masalah penelitian yang berisi tiga rumusan masalah yakni bagaimana implementasi desain pembelajaran berbasis *academy of champions*, mengenai aspek minat dari implementasi desain pembelajaran berbasis *academy of champions*, dan tanggapan peserta didik terhadap desain pembelajaran berbasis *academy of champions*. Ketiga tujuan penelitian, menggambarkan mengenai target yang ingin dicapai dari penelitian. Keempat manfaat, menggambarkan bagaimana secara teoritis penelitian ini akan berdampak positif pada keilmuan pengembangan kurikulum.

Bab II tinjauan pustaka terdiri dari kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan untuk memberikan penguatan argumen pada penelitian ini. Pada bab ini membahas mengenai desain pembelajaran, *game show academy of champions* aspek minat belajar siswa dan teori yang relevan. Pada bab ini juga terdapat kerangka berpikir sebagai penjelasan terkait penelitian yang dilakukan.

Bab III metode penelitian terdiri dari, pertama jenis dan desain penelitian yang dipakai yaitu pendekatan kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Kedua partisipasi dan tempat penelitian, kriteria yang digunakan dalam pemilihan sampel ialah sekolah dasar yang sekolahnya memakai kurikulum merdeka dan mempelajari pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketiga pengumpulan data yang meliputi observasi, pengisian angket dan wawancara. Dan keempat analisis data yang meliputi analisis kualitatif.

Bab IV hasil dan pembahasan berisi mengenai penguraian hasil penelitian berdasarkan data-data yang ditemukan dilapangan yang disajikan menggunakan deskriptif sehingga memberikan gambaran bagaimana implementasi desain

pembelajaran berbasis *academy of champions*. Memberikan penjelasan terkait respon pembelajaran berbasis desain *academy of champions* ini menumbuhkan minat belajar siswa.

Bab V kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi, disajikan kesimpulan akhir dari hasil laporan di bab sebelumnya disertai paparan mengenai implikasi dari penelitian ini. Selain itu Bab V juga menyajikan rekomendasi dari hasil penelitian dan pengembangan desain pembelajaran sesuai dengan tugas serta fungsi dari masing-masing penerima manfaat penelitian yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya.

1.6 Luaran Hasil Penelitian

Luaran penelitian ini berupa artikel yang diterbitkan di Jurnal Dedikasi Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025.