

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran dalam pendidikan adalah kegiatan yang tidak asing lagi bagi khalayak umum. Kegiatan belajar adalah kegiatan mencari ilmu pengetahuan yang dijalankan di bangku sekolah. Tingkatan pendidikan formal yang ada di dalam dunia pendidikan yaitu dimulai pada tingkatan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi. Dari sejumlah tingkatan tersebut, tingkatan sekolah dasar merupakan tingkatan paling dasar dalam dunia pendidikan yang rata-rata usia peserta didiknya yaitu 6-12 tahun. Dalam tingkatan sekolah dasar, para peserta didik dituntun oleh para pendidik untuk mempelajari sejumlah ilmu-ilmu pengetahuan yang mendasar.

Pada usia tersebut ilmu-ilmu pengetahuan yang didapatkan cukup memberikan pengaruh yang penting bagi peserta didik. Hal itu terjadi sebab ilmu-ilmu yang didapatkan merupakan ilmu-ilmu dasar yang berpengaruh terhadap perkembangan pola berfikir anak di tingkatan pendidikan selanjutnya. Sehubungan dengan hal itu, kegiatan belajar dan mengajar yang optimal sangat dibutuhkan untuk menunjang kesuksesan dalam mencapai tujuan pembelajaran peserta didik. Semangat serta minat belajar peserta didik juga perlu diperhatikan agar bisa mencapai kesuksesan yang maksimal.

Ernest R. Hilgard menuturkan bahwa belajar merupakan proses yang secara sadar dilakukan dan sengaja serta memberikan perubahan pada diri seseorang. Di lain sisi Moh. Surya menuturkan bahwa belajar merupakan sebuah perubahan sikap baru yang didapatkan oleh individu dari pengalaman yang sudah didapatkannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gagne dalam bukunya yang berjudul *The Conditions of Learning* belajar adalah suatu tindakan yang bisa merubah sikap yang berbeda dengan sebelumnya, dimana perubahan itu terjadi sebab adanya suatu pengalaman yang dilakukan.¹

¹ Siti Maâ€™rifah Setiawati, "Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar?," *Helper : Jurnal Bimbingan dan Konseling* 35, no. 1 (March 6, 2018): 32, <https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458>.

Dapat disimpulkan dari sejumlah pendapat para ahli bahwa belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan pada diri seseorang yang menetap dan menyeluruh. Perubahan itu didapatkan dari hasil respon seseorang terhadap kondisi tertentu yang bisa berkaitan dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan tingkah laku, pola pikir, kepribadian kecakapan serta keterampilan. Berbeda dengan belajar, pembelajaran memiliki arti sebagai *system* yang terencana atau didesain, dilakukan serta dievaluasi secara runtut dengan tujuan peserta didik dalam proses belajar bisa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Terdapat dua perspektif perihal pembelajaran, yang pertama pembelajaran dianggap sebagai sistem yang memuat sejumlah elemen, seperti tujuan pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran, di lain sisi dalam perspektif yang kedua, pembelajaran diperhatikan sebagai suatu proses yang dijalankan oleh pendidik mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar bisa mencapai tujuan pembelajaran.²

Agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan maka perlu adanya model-model pembelajaran terbaru yang diimplementasikan oleh pendidik. Pemakaian model pembelajaran yang sesuai bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik. Udin menuturkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang dirancang secara runtut dalam pengorganisasian pengalaman belajar dengan maksud agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman untuk merancang aktivitas pembelajaran serta pelaksanaan aktivitas pembelajaran yang dipakai oleh pendidik.³ Dari sejumlah model pembelajaran yang ada, salah satu model yang bisa dipakai adalah model pembelajaran *game based learning*. Model pembelajaran *game based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis permainan yang dipakai untuk kebutuhan minat kognitif dan motivasi belajar peserta didik.

² Silviana Nur Faizah, "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran," *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 2 (March 4, 2020): 179, <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.

³ Shlipy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), 12, <https://pixabay.com>.

Connolly menyatakan model pembelajaran *game based learning* memiliki arti pemakaian sebuah permainan dalam pembelajaran dengan maksud agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.⁴ Ryan Dellos menuturkan bahwa penerapan model pembelajaran yang berbasis permainan bisa memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah, meningkatkan pemikiran kritis pada anak, dan bisa membuat penilaian dalam proses pembelajaran.⁵ Pemakaian model pembelajaran *game based learning* merupakan salah satu cara pendidik agar peserta didik bisa berperan aktif dan antusias dalam pembelajaran. Di lain sisi menggunakan permainan dalam pembelajaran juga bisa menghilangkan kejenuhan dalam diri peserta didik terlebih pada mata pelajaran IPA.⁶

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA seringkali dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang memuat ilmu biologi dan ilmu fisika. Di lain sisi IPA merupakan mata pelajaran yang mengajarkan pengetahuan pada peserta didik perihal gejala-gejala alam yang didapatkan melalui penelitian, observasi, ataupun uji coba.⁷ Dalam mempelajari mata pelajaran IPA diperlukan konsentrasi dan minat belajar yang penuh dari diri peserta didik. Sehubungan dengan hal itu pemakaian model pembelajaran berbasis permainan ini perlu diimplementasikan dalam pembelajaran IPA. Hal itu terjadi agar peserta didik tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki antusias yang besar dalam proses pembelajaran.

Selain pemakaian model pembelajaran yang menarik pendidik juga perlu menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu aspek mendukung dalam

⁴ Firosa Nur, "Pengaruh *Game Based Learning*..... Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018" 6 (2018): 199.

⁵ Setyo Edy Pranoto, "Penggunaan *Game Based Learning Quizizz* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas Xii Ips Sma Darul Hikmah Kutoarjo," *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi* 4, no. 1 (November 23, 2020): 27, <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45758>.

⁶ Nur, "Pengaruh *Game Based Learning*..... Volume 6 Nomor 3 Tahun 2018," 251.

⁷ Irwan Sappe, Ernawati Ernawati, and Irmawanty Irmawanty, "Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V sdn 231 Inpres Kapunrengan Kecamatan Mangarabombang Kabupaten takalar," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 3, no. 2 (September 13, 2018): 534, <https://doi.org/10.26618/jkpd.v3i2.1419>.

pencapaian tujuan pembelajaran.⁸ Media pembelajaran bisa dimaknai sebagai benda yang dipakai untuk menyalurkan materi oleh seorang guru yang akan disampaikan pada peserta didik dalam pembelajaran. Di lain sisi Hamka menuturkan bahwa media pembelajaran dideskripsikan sebagai sebuah alat yang dipakai tenaga pendidik yang berupa fisik ataupun non fisik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pada peserta didik secara efektif dan efisien. Dengan pemakaian media pembelajaran materi yang disampaikan akan gampang dipahami peserta didik dan bisa menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.⁹ Salah satu media pembelajaran yang bisa dipakai adalah media pembelajaran gurita pintar. Pemakaian media itu bisa menjadikan peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh dan bosan.

Madrasah Ibtidaiyah NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus dipilih sebagai objek kajian dalam studi ini dengan alasan sebab di Madrasah Ibtidaiyah itu sudah mengimplementasikan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran akan tetapi tidak menggunakan media pembelajaran gurita pintar. Sehubungan dengan hal itu, penulis tertarik untuk menjalankan studi di Madrasah itu perihal bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* dalam pembelajaran pada mata pelajaran IPA menggunakan media Gurita Pintar.

B. Fokus Penelitian

Penelitian dari karya tulis ilmiah ini berfokus pada penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar yang memuat bagaimana penerapannya dalam proses pembelajaran dan bagaimana aspek pendukung dan penghambat dari penerapan model pembelajaran itu. Dengan begitu penelitian ini bisa lebih terfokus, terarah dan tidak melebar pada pembahasan yang tidak ada kaitanya.

⁸ Sintayana Muhandini et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* 6, no. 2 (July 4, 2020): 286, <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>.

⁹ Septy Nurfadhillah and 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021), 13–14.

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan Latar Belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dikaji dalam studi ini, yakni:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas VC MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas VC MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki sejumlah tujuan, yakni:

1. Mendeskripsikan lebih mendalam bagaimana penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus.
2. Mendeskripsikan apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V C MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus.

E. Manfaat Penelitian

Berlandaskan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis sabagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil dari penelitian diharapkan bisa memberikan peran serta dan referensi yang relevan bagi pihak yang terkait, terlebih pihka-pihak dalam dunia pendidikan. Tidak hanya itu, peneliti berharap hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menambah dan meningkatkan wawasan serta ilmu pengetahuan baru dalam pembelajaran baik dalam lingkup umum ataupun khusus terkait penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus .

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Penulis

Dari studi yang dijalankan diharapkan ilmu pengetahuan dan wawasan penulis secara langsung bisa bertambah terkait penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus.

b. Guru dan Madrasah

Diharapkan melalui penelitian ini guru dan pihak madrasah bisa terbantu untuk mengetahui model pembelajaran dan media pembelajaran secara luas perihal penerapan model pembelajaran *game based learning* dengan menggunakan media pembelajaran gurita pintar pada mata pelajaran IPA di kelas V MI NU Nurul Haq Kaliwungu Kudus

c. Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan semangat peserta didik dan bisa menumbuhkan kembangkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA yang dianggap tidak gampang bagi sebagian besar peserta didik.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan acuan, bahan referensi, sumber informasi bagi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam mata pelajaran yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran

F. Sitematika Penulisan

Sitematika penulisa ini merupakan kerangka skripsi secara umum, yang memiliki tujuan memberikan petunjuk pada pembaca perihal problematika yang akan dibahas dalam penelitian. Dengan begitu, berikut peneliti menggambarkan sistematika penulisan yang akan dijabarkan, yakni:

BAB I Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kerangka Teori, yakni menjabarkan tentang teori-teori yang menjadi dasar atas penelitian ini terlebih pada teori-teori perihal model pembelajaran *Game Based Learning*, Media pembelajaran Gurita Pintar dan juga fakta pendukung serta aspek penghambat penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.

BAB III Metode Penelitian, yakni memuat: jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat perihal gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian

BAB V Penutup, memuat perihal kesimpulan dan saran-saran. Ada juga bagian akhir akan memuat daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar Riwayat Hidup.

