BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan negara yang diuraikan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Berkaitan dengan tujuan negara ini, maka negara bertanggungjawab atas setiap warganya untuk mendapatkan pendidikan memadai. Oleh karena itu pemerintah bertanggungjawab dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan mampu untuk bersaing menghadapi tantangan global yang semakin besar.

Untuk merealisasikan tujuan negara, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, maka hal yang dilakukan terlebih dahulu adalah meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia. Menurut Elvira (2021, h. 94) menyatakan bahwa beberapa faktor yang berkontribusi pada rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia antara lain 1) kualitas guru yang masih rendah, 2) prestasi siswa rendah, 3) kualitas sarana dan prasarana yang masih rendah, 4) dan kesempatan anak dalam memperoleh pendidikan masih rendah.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia adalah dengan meningkatkan kualitas guru. Kualitas guru yang tidak memadai pasti akan berdampak pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Siswa tidak hanya perlu belajar, tetapi juga harus didukung dalam pengembangan sikap dan kemampuan mereka, sehingga di masa depan mereka dapat menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah dengan cara yang kreatif dan inovatif.

Dalam belajar peserta didik tentu mengalami berbagai kesulitan terutama saat di sekolah. Maka dari itu, guru harus dapat membantu kesulitan siswa dalam belajar. Sehingga, guru seharusnya mampu membangun proses belajar mengajar bersifat aktif

seta menyenangkan. Dalam membangun proses belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan, guru dapat mengundang siswa berpartisipasi secara aktif dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok pelajaran serta mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran, belajar melibatkan pengembangan metode dan pemilihan media yang tepat guna mencapai hasil belajar yang optimal. (Prawijaya, 2017, h. 76).

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan. Guru sebaiknya mampu menyesuaikan karakteristik sumber pembelajaran dan media yang dipergunakan. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan kreatif akan membangun aktivitas belajar megajar yang interaktif dan meningkatkan antusiasme siswa. Oleh karena itu guru harus dapat menentukan media yang memicu minat dalam belajar siswa guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas VA dan VB mengungkapkan bahwa, meskipun pembelajaran seharusnya berpusat pada siswa, guru tetap menggunakan metode konvensional (ceramah, sesi tanya jawab, pemberian tugas dan latihan) yang mengakibatkan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga kurang bervariasi. Guru juga tidak menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut menimbulkan kejenuhan pada siswa sehingga siswa merasa bosan saat belajar, pusat perhatian siswa tidak fokus tertuju pada pembelajaran serta mengakibatkan siswa menjadi tidak aktif saat proses belajar mengajar.

Data kehadiran siswa yang peneliti peroleh dari wali kelas semakin menunjukkan kurangnya minat siswa dalam belajar. Data absensi tersebut menunjukkan jumlah persentase ketidakhadiran siswa kelas VA dan VB pada bulan

Oktober sampai dengan November 2023. Persentase ketidakhadiran siswa kelas VA pada bulan Oktober 2023 sebesar 0,10%. Persentase ketidakhadiran siswa kelas VB pada bulan Oktober 2023 8,59%. Persentase ketidakhadiran siswa kelas VA pada bulan November 2023 sebesar 1,06%. Persentase ketidakhadiran siswa kelas VB pada bulan November 2023 sebesar 10,62%.

Permasalahan di atas tentu mempengaruhi keberlangsungan pembelajaran. Siswa yang sering tidak hadir tentu tidak mengerti pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Hal ini dapat menyebabkan siswa tertinggal dari materi yang telah diajarkan oleh guru. Hal tersebut tentu akan mempengaruhi nilai dan hasil belajar siswa. Ditunjukan dengan nilai Ujian Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran IPAS kelas VB T.A 2023/2024 dikategorikan rendah.

Tabel 1. 1 Nilai Ujian Tengah Semester Mata Pelajaran IPAS Kelas V T.A 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa	Kriteria		Persentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	VA	35	15	20	42,85%	57,14%
2	VB	35	2	33	5,71%	94,28%

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pada Ujian Tengah Semester masih tergolong rendah, seperti terlihat pada Tabel 1.1 di atas. Dari seluruh siswa yang terdaftar pada kelas VA, hanya 15 orang (42,85%) yang tuntas atau memenuhi KKTP, sedangkan 20 orang (57,14%) tidak memenuhi KKTP. Dari seluruh populasi kelas VB, hanya 2 orang siswa (5,71%) yang memenuhi KKTP, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 33 siswa (94,28%). Kurangnya semangat siswa dalam belajar menjadi salah satu faktor penyebab buruknya prestasi mereka pada ujian tengah semester IPA di kelas VB. Apabila permasalahan-permasalahan di atas tidak segera

diatasi maka minat belajar siswa akan terus menurun, yang pada gilirannya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Peneliti mengusulkan penggunaan media permainan *Truth or Dare* di dalam kelas sebagai salah satu cara untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa dalam belajar. Menurut penelitian Tarigan dan Saskia (2019), penerapan media *Truth or Dare* menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Priatmoko dkk. (2008) yang melakukan penelitian serupa, hasil belajar siswa dipengaruhi secara positif oleh adaptasi media permainan *Truth or Dare*. Meningkatkan minat siswa dalam belajar tentunya merupakan langkah awal dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian terdahulu merupakan salah satu faktor yang mendukung peneliti dalam menggunakan media permainan *Truth or Dare* pada kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat. Penelitian "Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah" yang dilakukan oleh Tarigan dan Saskia pada tahun 2019. Penelitian ini menjelaskan thitung > ttabel (3,8479 > 2,002), menunjukkan bahwa bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah dipengaruhi oleh media yang digunakan pada permainan *Truth or Dare*. Permainan *Truth or Dare* digunakan sebagai media dalam penelitian ini, sama seperti pada penelitian-penelitian lainnya. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian sebelumnya memuat hasil belajar siswa, sedangkan peneliti ingin mengukur minat belajar siswa.

Sekelompok orang memainkan permainan *Truth or Dare* menggunakan kartu bertuliskan "*Truth*" dan "*Dare*". Kebenaran adalah kartu yang mengajukan pertanyaan yang harus dijawab jujur "*yes*" atau "*no*". *Dare* adalah kartu yang memuat pertanyaan dan tantangan untuk diselesaikan, oleh siswa. Permainan *Truth or Dare* ini

dilaksanakan dengan cara perwakilan setiap kelompok duduk mengelilingi suatu meja, guru memutarkan sebuah botol diatas meja. Ujung botol akan menunjukkan kelompok pemain. Kelompok pemain diberi kesempatan melempar koin dengan sisi T dan D untuk menentukan kartu yang akan dimainkan. Kelompok pemain memilih salah satu kartu sesuai dengan koin yung dilempar dan kelompok lain membacakan pertanyaan pada kartu tersebut dan pemain diberi kesempatan selama 90 detik untuk menyelesaikan perintah yang ada di kartu. Guru akan memberikan hadiah kepada kelompok dengan total poin tertinggi.

Penerapan media Truth or Dare mendorong peserta didik dalam berperan aktif menumbuhkan minat belajarnya. Hal ini juga menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan umpan balik, memungkinkan siswa memperoleh pengalaman praktis, menumbuhkan interaksi dan persatuan yang lebih besar di antara siswa, memudahkan pemahaman materi pelajaran, meningkatkan minat siswa untuk belajar secara individu atau kelompok, dan meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu, peneliti termotivasi untuk melaksanakan penelitian berjudul "**Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024**".

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang ada saat ini didentifikasi sebagai berikut sesuai dengan latar belakang permasalahan di atas:

1. Rendahnya minat belajar siswa.
2. Rendahnya hasil belajar siswa.
3. Guru masih menggunakan metode konvensional, yang membuat siswa enggan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari berbagai masalah yang diangkat oleh penelitian ini, tujuan utama peneliti adalah "Pengaruh Media Permainan *Truth or Dare* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Bab 6 (Indonesiaku Kaya Raya) Di Kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024".

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dihasilkan dari identifikasi masalah sebelumnya adalah bagaimana pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap minat belajar siswa di kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh media permainan *Truth or Dare* terhadap minat belajar siswa di kelas V SDN 106806 Cinta Rakyat T.A 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat yang diharapkan dari temuan penelitian ini:

1. Secara Teoritis
    a. Meningkatkan pemahaman dan wawasan baru terkait pengaruh media *Truth or Dare* untuk peningkatan minat belajar.
    b. Memberikan masukan serta menambah wawasan baru untuk peneliti selanjutnya tentang inovasi pembelajaran terkhusus di PGSD UNIMED.
2. Secara Praktis
    a. Untuk siswa, solusi untuk peningkatan minat belajarnya pada Mata Pelajaran IPAS Bab 6 (Indonesiaku Kaya Raya).
    b. Untuk pendidik, menjadi referensi dalam mendorong keaktifan dan semangat siswa dengan media permainan *Truth or Dare*.
    c. Untuk sekolah, sebagai solusi dalam peningkatan mutu sekolah.

d. Untuk peneliti sendiri, sebagai motivasi agar lebih semangat nantinya membuat ataupun menerapkan media pembelajaran saat menjadi guru yang sesungguhnya.

e. Untuk peneliti selanjutnya, sebagai panduan untuk melaksanakan penelitian dengan permasalahan yang sama.