

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan usaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu baru. Belajar adalah perubahan yang menetap dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertingkah laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya (Himayati et al., 2023). Belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik melalui latihan dan pengalaman yang dilakukan secara aktif. Tugas guru dalam pembelajaran adalah menjadikan peserta didik belajar melalui penciptaan strategi dan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menerima dan menguasai materi dengan baik (Datu et al., 2022). Proses pencapaian pengetahuan dan keterampilan baru dalam belajar menciptakan perubahan abadi dalam perilaku dan keterampilan individu melalui praktik dan pengalaman guru, menciptakan strategi pembelajaran dan lingkungan belajar yang menarik, memungkinkan siswa untuk secara aktif belajar memahami materi dengan baik.

Belajar merupakan usaha seseorang untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku pada dirinya untuk menjadi pribadi yang lebih baik (Sultan Syafiuddin, 2018). Pengertian belajar dapat didefinisikan belajar ialah “suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

(Nurfadhillah et al., 2021). Berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli menekankan bahwa belajar melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan lingkungan, di mana guru berperan sebagai pengajar yang membantu peserta didik dalam mengumpulkan dan memahami ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, minat belajar menjadi faktor kunci yang mendorong individu untuk terlibat lebih dalam dalam proses ini, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri dan mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Dengan adanya kurikulum merdeka saat ini, kurikulum merdeka menawarkan berbagai kesempatan yang luas kepada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan memantapkan keterampilannya dalam mengembangkan kebijakan lebih lanjut setelah pemuluan pembelajaran (Pipit Muliya, 2020).

Kurikulum bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuaikannya dengan perkembangan zaman dan kebutuhan saat ini, perubahan dan penyempurnaan kurikulum dilakukan di setiap jenjang pendidikan. perubahan ini harus dilakukan di setiap jenjang pendidikan agar kita dapat menghasilkan generasi bangsa yang baik (Fadhilah et Al., 2022). Penerapan kurikulum merdeka diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi di sekolah dasar peningkatan yang lebih fleksibel dan berfokus pada kebutuhan siswa memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih bervariasi dan efektif serta menyediakan ruang bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar masing-masing (Ruswan et al., 2024). Dengan kemajuan zaman, banyak metode yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar salah

satunya dengan memanfaatkan platform media pembelajaran yang dapat membangun minat dan semangat belajar para peserta didik.

Minat adalah penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri. Minat mempunyai bagian yang sangat besar pengaruhnya dalam meraih prestasi (Putri 2017). Charli (2019) menyatakan, minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar. Sehingga kecenderungan untuk merasa tertarik pada suatu bidang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya. Meskipun perasaan senang ini timbul dari lingkungan atau berasal dari objek yang menarik (Charli et al., 2019). Siburian (2023) berpendapat, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu (Siburian et al., 2023). Minat belajar dapat disimpulkan berdasarkan dari pendapat para ahli di atas adalah minat belajar mengacu pada minat, keinginan, dan ketertarikan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru serta membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini dapat mempengaruhi motivasi, pendekatan, dan pendekatan dalam proses belajar. Seiring dengan kemajuan teknologi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran serta minat belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan Platform *Educaplay*.

Educaplay adalah platform pembelajaran online yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan video. Dengan *Educaplay*, siswa dapat belajar lebih menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar (Lestari et al., 2024). Surachmi

(2021) menyebutkan bahwa *educaplay* merupakan *a form of educational platform*, yang diklasifikasikannya sebagai media pembelajaran online. Kemudian, dengan berbasis *lesson study*, pembelajaran di sekolah dasar diharapkan menjadi sebuah strategi pembinaan profesi guru berkelanjutan berbasis kelas & kolaboratif untuk mengoptimalkan layanan siswa belajar (W, Sri Surachmi et al., 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat Sison (2021) yang menyatakan bahwa, penggunaan platform *educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar peserta didik, diantaranya aspek pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik (W, Sri Surachmi et al., 2024). Proses pembelajaran di sekolah, dapat disimpulkan berdasarkan pendapat para ahli di atas adalah pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik, seperti *Educaplay*, mampu meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah salah satu materi pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Fatonah (2023), IPAS merupakan mata pelajaran penting dalam kurikulum sekolah dasar (Pratiwi et al, 2019).

Peran minat menentukan kemampuan siswa. Minat yang tinggi sering kali berasal dari rasa ingin tahu yang mendalam. Siswa yang memiliki minat pada aktivitas belajar akan berupaya lebih giat dibandingkan dengan siswa yang tidak memiliki minat belajar (Supardi, 2019). Rendahnya minat belajar terjadi di Sekolah Dasar Negeri 11 Sembawa, pada hasil observasi bulan November 2025 di kelas III pada mata pelajaran IPAS, terlihat bahwa siswa

kurang antusias dalam belajar pelajaran IPAS, dikarenakan pada saat proses belajar mengajar berfokus pada buku cetak dan guru yang menerangkan materi membuat siswa merasa bosan dalam belajar.

Hasil dari data sarana dan prasarana sekolah tahun 2024 untuk media pembelajaran di kelas III di SDN 11 Sembawa terdapat media buku cetak, papan tulis, buku cerita atau bacaan, alat peraga seperti globe dan peta, dan proyektor. Namun pada saat kegiatan pembelajaran terlihat siswa kurang semangat dalam memahami materi, hal ini dikarenakan pada proses belajar mengajar pada kelas 3 di SDN 11 Sembawa umum menggunakan metode ceramah yang di bantu dengan media papan tulis, buku cetak, dan media interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Metode ceramah cenderung menggunakan telinga sebagai indera dominan saat menerima pesan, dan penglihatan kurang dimanfaatkan. Kemampuan siswa dalam memahami apa yang dipelajarinya bergantung pada penggunaan panca inderanya secara optimal. Penggunaan media proyektor dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menampilkan gambar, grafik, atau video yang relevan dengan materi pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, semangat siswa dibangkitkan dengan memanfaatkan media proyektor yang dapat dalam proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk malakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Metamorfosis Di SDN 11 Sembawa”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar IPAS.
2. Siswa merasa bosan dengan cara belajar menggunakan metode ceramah yang hanya mengandalkan media papan tulis, buku cetak, dan media interaktif yang disesuaikan dengan materi.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini dapat dibatasi pada, penggunaan media *educaplay* pada materi metamorfosis dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 11 Sembawa.

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut, Apakah ada pengaruh dalam penggunaan media *educaplay* pada materi metamorfosis dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 11 Sembawa.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah, untuk mengetahui pengaruh media *educaplay* pada materi metamorfosis dalam meningkatkan minat belajar siswa di SDN 11 Sembawa.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Peneliti dapat memperkaya ilmu pengetahuan, terkhusus dalam pendidikan dan pengembangan media pembelajaran yang tepat serta efektif dalam proses belajar mengajar di SD.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam menggunakan media *educaplay* pada pelajaran IPAS kelas III SD.

b. Bagi pendidik

Bahan ajar ini, dapat menjadi salah satu bahan ajar yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi peserta didik

Bahan ajar ini memudahkan peserta didik memahami pembelajaran. Bahan ajar ini dapat mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran dan mengajarkan cara belajar yang aktif dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat belajar dalam pelajaran IPAS.

d. Bagi sekolah

Bahan ajar ini dapat mengubah proses belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar peserta didik dengan adanya game dan berbagai kuis interaktif.