

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Dengan adanya pendidikan maka akan terlahir para generasi atau anak bangsa yang terdidik, kreatif dan berkarakter, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pendidikan juga menjadi jalan pengubah nasib bangsa yang tertinggal agar menjadi bangsa yang maju dan berkembang. Kewajiban untuk mendidik anak bangsa menjadi manusia yang kreatif dan cakap dinyatakan secara eksplisit dalam Undang-Undang Republik Indonesia pasal 3 tentang sistem pendidikan Nasional, yakni: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi kegiatan yang paling utama, karena pembelajaran merupakan suatu proses bagaimana seorang pendidik memberikan ilmunya kepada peserta didik agar mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut Thomas E. Curtis dan W. Bidwell menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di sekolah guru memegang peranan yang sifatnya spesifik. Peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar sekaligus sebagai fasilitator belajar. Maksud dari peranan yang spesifik, yaitu guru sebagai model, guru sebagai perencana, guru sebagai peramal, guru sebagai pemimpin, dan guru sebagai penunjuk jalan yang mengarah pada pusat belajar.²

Minat belajar peserta didik merupakan unsur lain yang dapat berdampak pada kinerja peserta didik selama proses pembelajaran. Seorang individu yang belajar memiliki perhatian terhadap apa yang diajarkan kepadanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari materi yang diberikan kepadanya

¹ Tajuddin Noor, “Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003” volume 2. nomor 1 (2018): 124.

² Muh. Zein, “Peran Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran” 5 (Desember 2016): 279–80.

atau membuktikan informasi lebih lanjut. Ini dikenal sebagai minat dalam situasi belajar. Aspek lain seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi, kebutuhan, dan sebagainya semuanya mempengaruhi minat belajar. Namun, tingkat pencapaian dapat dipengaruhi oleh minat belajar. Misalnya, seorang peserta didik yang tertarik pada pelajaran IPAS akan memberikan perhatian lebih dari peserta didik lain, yang akan memungkinkan dia untuk belajar dengan giat dan pada akhirnya mencapai tujuan yang telah dia tetapkan untuk dirinya sendiri. Guru hendaknya berupaya membangkitkan minat belajar peserta didik untuk menguasai materi pelajaran dengan cara yang baik, bermanfaat, dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.³

Minat peserta didik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan belajar mereka, dan mereka yang tidak termotivasi atau malas di kelas akan kesulitan untuk berhasil. Sejauh mana seseorang membutuhkan bantuan menentukan seberapa tertarik dan perhatian mereka terhadap kegiatan belajar, yang membantu mereka unggul dalam studi akademis mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk melakukan upaya untuk mendorong peserta didik untuk terus terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam upaya untuk maju, guru memainkan peran penting dalam mengatur pengajaran, yang harus mereka lakukan semaksimal mungkin karena berpotensi berdampak pada semangat peserta didik yang intens dalam belajar. Jika manajemen kelas buruk, minat siswa dalam belajar akan berkurang. Menurut Slameto bahwa “minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.”⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VB MIS Al-Hikmah Kota Kediri Ibu Dwi Indarti S.Pd memperoleh data bahwa peserta didik kurang tertarik pada pelajaran IPAS, karena peserta didik menganggap pelajaran IPAS khususnya materi siklus air adalah pelajaran yang sulit, terlebih lagi banyak istilah asing yang kurang dipahami peserta didik sehingga membuat pelajaran IPAS kurang diminati. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik yang kurang aktif bertanya

³ Abdul Rahim, Muhammad Yusnan, and Kamasiah Kamasiah, “Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar,” *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 43–51, <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i1.3152>.

⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor yang mempengaruhinya* (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), h. 180

dan ada beberapa peserta didik yang bermain sendiri tanpa mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. Pada penyampaian mata pelajaran IPAS. Metode yang digunakan dalam penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan belum ada media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS khususnya materi siklus air. Sehingga peserta didik kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran karena mata pelajaran IPAS lebih banyak menghafal sehingga peserta didik cepat merasa bosan, hal ini terjadi karena dalam penyampaian materi hanya terpacu pada buku pegangan guru dan LKS.⁵ Sedangkan menurut teori perkembangan kognitif Jean Peaget dikatakan bahwa peserta didik SD/MI umur 7-12 berada di operasional konkret dimana pembelajarannya harus bersifat konkret atau nyata. Dari permasalahan tersebut sangat jelas, minat belajar peserta didik yang masih kurang, perlu adanya penggunaan media yang lebih kreatif sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dengan penerima pesan yang terlibat dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Gagne dan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶ Media Pembelajaran merupakan salah satu media mengajar yang dapat bersifat konkret.⁷ Adapun juga pendapat dari Daryanto dalam penelitiannya pada tahun 2010 bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.⁸ Media pembelajaran berbasis gamifikasi merupak

⁵ Wawancara dengan Dwi Indarti, Tanggal 11 September 2024 di MIS Al-Hikmah Kota Kediri

⁶ Mustofa Abi Hamid et al., *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

⁷ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

⁸ Hamid et al., 4.

an permainan yang dirancang sebagai instrumen pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas peserta didik untuk mempelajari suatu materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran berbasis gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan memunculkan keterampilan *character, citizenship, critical thinking, creativity, collaboration, dan communication* peserta didik yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi era society 5.0 saat ini. Media Gamifikasi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong peserta didik dalam menguasai suatu bidang ilmu dan dapat mengubah tugas yang diberikan guru kepada peserta didik menjadi lebih menarik dan dinamis dengan memanfaatkan ide dari permainan. Strategi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat mengarahkan peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan terlibat langsung dalam pembelajaran karena ketertarikan peserta didik terhadap suatu permainan. Gamifikasi sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS khususnya materi Siklus Air sangat menarik dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.⁹

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam melangsungkan pembelajaran. Dengan media pembelajaran peserta didik juga akan lebih paham terkait materi yang dibahas daripada hanya mendengarkan penjelasan dari gurunya. Ketika media diterapkan peserta didik akan memiliki gambaran dari materi tersebut. Seperti contohnya saat memasuki materi siklus air, jika peserta didik hanya mendengarkan guru pasti akan bosan dan terlalu sulit untuk memahaminya. Banyak istilah asing yang kurang dipahami peserta didik. Materi Siklus Air yang bersifat abstrak, dan pelajaran IPAS yang lebih banyak menghafal khususnya materi Siklus Air. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa mampu menghafal dan memperagakkan serta menjelaskan bagaimana proses dari siklus air. Selain untuk menyampaikan pesan atau materi, fungsi media pembelajaran juga sebagai tujuan untuk memberikan pengetahuan belajar,

⁹ Satifa Ananda Yulian et al., "Satifa Ananda Yulian Program Studi Sarjana Pendidikan Kimia FKIP Universitas Mulawarman KAJIAN LITERATUR: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN KIMIA LITERATURE REVIEW: DEVELOPMENT OF GAMIFICATION LEARNING MEDIA IN CHEMISTRY," 2023.

memotivasi peserta didik, dan merangsang diskusi. Pengembangan media merupakan salah satu hal yang berpengaruh pada kualitas pembelajaran. Apabila pembelajaran yang berlangsung menarik, maka berpengaruh juga terhadap peningkatan minat serta hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam pembuatan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

Berdasarkan teori kognitif Vigotsky yang menyatakan perkembangan anak setiap tingkatannya perlu diperhatikan yang namanya perkembangan kognitifnya. Anak pada masa ini akan lebih banyak belajar melalui lingkungannya sehingga bimbingan dari guru dan orang tua harus lebih dari yang biasanya.¹⁰ Peneliti menawarkan media Gamifikasi Siklus Air dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada materi siklus air. Media Gamifikasi Siklus Air berupa gambar polusir (poster siklus air), puzzle *water cycle*, dan peraga *waterflow*. Menurut Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.¹¹ Dengan adanya media yang berpusat pada peserta didik ini serta adanya teknik belajar sambil bermain diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V-B MIS Al-Hikmah Kota Kediri. Kelebihan dari media ini adalah dapat melatih rasa percaya diri peserta didik, dan meningkatkan minat belajar. Teknik mengamati dan menyusun nanti diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat serta memperagakan dan mempresentasikan materi siklus air. Dari beberapa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan telah dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif bahwa pengembangan media Gamifikasi Siklus air diterapkan dengan baik di dunia pendidikan. khususnya dalam dunia pembelajaran sebagai sebuah media pembelajaran. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi bahan acuan peneliti adalah penelitian yang dilakukan Ani Rostiani, dkk. Tahun (2023), yang menyatakan bahwa dalam penelitiannya hasil kelas eksperimen diketahui bahwa media gamifikasi siklus air layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. untuk digunakan. Dalam pembelajaran,

¹⁰ Ivo Retna Wardani Wardani, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis, "Teori Belajar Perkembangan Kognitif Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran," *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 332–46, <https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>.

¹¹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), h. 69.

peran media gamifikasi dapat meningkatkan antusias peserta didik. Oleh karena itu, berdasarkan teori dan penelitian terdahulu maka peneliti menawarkan media Gamifikasi Siklus Air untuk meningkatkan minat belajar maka peneliti melakukan penelitian dengan Judul Pengembangan Media Gamifikasi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Di MIS Al Hikmah Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana prosedur pengembangan media gamifikasi siklus air untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di MIS Al-Hikmah Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media gamifikasi siklus air untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di MIS Al-Hikmah Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media gamifikasi siklus air untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V di MIS Al-Hikmah Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media gamifikasi siklus air kelas V di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media gamifikasi siklus air bagi kelas V MIS Al-Hikmah Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan produk media gamifikasi siklus air bagi kelas V di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

D. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti
 - a) Sebagai alat untuk melatih kearifan dan keinovatifan dalam pembelajaran siklus air.
 - b) Sebagai bahan untuk meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dalam melaksanakan penelitian ilmiah.

2. Bagi Peserta Didik
 - a) Sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi siklus air.
 - b) Sebagai sarana belajar mandiri terkait materi siklus air.
3. Bagi Guru
 - a) Sebagai alternatif untuk menunjang proses pembelajaran khususnya materi siklus air.
 - b) Sebagai alternatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya materi siklus air.
4. Bagi Sekolah
 - a) Sebagai pedoman atau sarana dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas khususnya terkait materi siklus air.
 - b) Sebagai bahan evaluasi bagi sekolah untuk mendukung sarana dan prasarana agar minat belajar peserta didik dapat meningkat, hal ini juga akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media Gamifikasi Siklus Air pada mata pelajaran IPAS.

E. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Untuk menghasilkan media Gamifikasi Siklus Air yang menarik, maka perancang media Gamifikasi Siklus Air memiliki kriteria sebagai berikut :

- a) Media ini bernama Media Gamifikasi Siklus Air.
- b) Media Gamifikasi Siklus Air adalah media yang memuat materi IPAS Kelas V Materi Siklus Air.
- c) Media ini terdiri dari :
 - 1) Gambar Polusir (Poster siklus air), Bahan banner serat halus ukuran 59 cm x 84 cm, dengan isi proses siklus air dan didesain dengan menggunakan aplikasi canva.
 - 2) *FlashCard*, Bahan *art paper* ukuran 8 cm x 12 cm.
 - 3) *Puzzle watercycle*, Bahan *PVC board* ukuran 30 cm x 20 cm, 35 pc, dan didesain dengan menggunakan aplikasi canva.
 - 4) Desain Sketsa, Bahan kertas buffalo ukuran 30 cm x 20 cm.
 - 5) *Superstar*, Bahan stiker vynil susu ukuran 6 cm.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kurikulum peserta didik terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VB MIS Al- Hikmah Kota Kediri, pada mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, perlu kiranya media Gamifikasi siklus air yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Secara praktis pengembangan media Gamifikasi siklus air dapat dijadikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Dan diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS materi siklus air.

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a) Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah Media Gamifikasi Siklus Air dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Kota Kediri.
- b) Diasumsikan peserta didik kelas VB terhitung secara homogen.
- c) Diasumsikan materi siklus air belum disampaikan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a) Pengembangan media Gamifikasi Siklus Air ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Kota Kediri
- b) Penelitian dan pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa Media Gamifikasi Siklus Air yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VB MIS Al-Hikmah Kota Kediri.
- c) Media Gamifikasi Siklus Air hanya dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman, berikut adalah beberapa istilah dan definisi operasional dalam penelitian :

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan produk baru untuk selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini termasuk kedalam jenis metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*¹²

2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar (SD) adalah salah satu pembelajaran pokok yang harus dipelajari peserta didik. Pembelajaran IPAS di SD/MI merupakan pembelajaran pokok yang harus ditempuh pada jenjang SMP dan SMA. IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi secara alamiah. Pelajaran IPAS di SD/MI memuat materi tentang pengetahuan-pengetahuan alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik diharapkan mengenal dan mengetahui pengetahuan-pengetahuan alam tersebut di kehidupan sehari-harinya. Susanto menyatakan bahwa sains atau IPAS adalah usaha manusia guna memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran tertentu, menggunakan prosedur dan penjelasan dengan nalar sehingga didapatkan suatu kesimpulan.¹³

3. Siklus Air

Siklus air merupakan sebuah proses dimana air yang berasal dari lautan akan kembali menuju ke laut. Air yang kita temui di daratan saat ini sebagian besar merupakan air yang berasal dari uapan air laut yang kemudian menjadi hujan yang turun di daratan. Kemudian air yang turun dari hujan ada yang mengalir disungai, menguap kembali melalui tumbuhan dan ada yang masuk kedalam tanah. Siklus air merupakan

¹² Sri Sumarni, "Model Penelitian Dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap)," *Riset & Pengembangan*, 2019, 38.

¹³ Vivi Rezkia, "Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Peserta Didik Melalui Media Model Dengan Metode Inkuiri Di Kelas V SD Negeri 04 Payakumbuh Tahun 2019/2020," *Journal on Education* 3, no. 4 (2021): 366–76, <https://doi.org/10.31004/joe.v3i4.455>.

sebuah konsep yang mendasar mengenai keseimbangan air di bumi. Siklus ini menunjukkan segala hal yang berhubungan dengan air. Bila melihat keseimbangan air secara keseluruhan, air tanah (*unconfined maupun confined aquifers*) dan air permukaan merupakan salah satu dari sekian komponen yang menjadikan siklus hidrologi menjadi seimbang. Sehingga sering disebut dengan siklus hidrologi tertutup. Kemudian pada suatu posisi aliran air permukaan dan aliran air tanah terdiri dari satu atau beberapa sub-sistem yang tidak lagi tertutup. Transportasi dari luar bagian air tanah dan air permukaan merupakan masukan dan keluaran dari sub-sistem aliran tersebut.¹⁴

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹⁵

5. Gamifikasi

Gamifikasi merupakan sebuah pendekatan yang menggabungkan unsur-unsur game dalam proses belajar mengajar. Menggunakan gamifikasi dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara menyajikan materi pelajaran dalam bentuk game yang menyenangkan. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi salah satu sumber belajar yang bervariasi dan menarik yang dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Namun, perlu diingat bahwa gamifikasi hanya merupakan salah satu pendekatan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Masih ada banyak pendekatan lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, seperti menyajikan materi pelajaran secara menarik dan bermakna bagi peserta didik, membuat aktivitas belajar mengajar yang interaktif dan

¹⁴ M F Asyrofi, "BAB II Siklus Air Perspektif Sains," *Etheses IAIN Kediri*, 2021, 17–26.

¹⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

menyenangkan, dan memberikan umpan balik yang positif dan mendukung.¹⁶

6. Media Gamifikasi Siklus Air

Pada penelitian ini, peneliti membuat permainan dengan beberapa level yang terdiri dari level 1 hingga level 3, setiap levelnya memiliki tantangan yang harus diselesaikan dengan baik dan benar, sebelumnya peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok untuk penentuan tokoh seperti air, matahari, awan, awan hitam, hujan, dan narator. Untuk level 1 peserta didik akan disajikan sebuah Gambar polusir (poster siklus air) mengenai materi siklus air dan menyusun puzzle *water cycle*, naik ke level 2 peserta didik diminta untuk membuat sketsa mengenai siklus air, dan di level 3 yaitu level terakhir peserta didik akan menampilkan serta menjelaskan mengenai siklus air. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi. Media yang dikembangkan disajikan dengan tampilan yang menarik perhatian peserta didik.

7. Minat Belajar

Pada penelitian, minat belajar adalah seseorang yang memiliki ketertarikan terhadap suatu obyek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Dalam hal ini yang dimaksud adalah mata pelajaran IPA.¹⁷ Menurut Lestari dan Mokhammad, minat belajar memiliki 4 indikator sebagai berikut: (1) Perasaan senang, yaitu peserta didik senang terhadap suatu mata pelajaran, dan akan mempelajari mata pelajaran yang disenanginya tersebut tanpa ada perasaan terpaksa; (2) Ketertarikan siswa, yaitu berkaitan dengan gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; (3) Perhatian siswa, yaitu konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, akan memperhatikan objek tersebut; (4) keterlibatan siswa,

¹⁶ Haykal Syuhada et al., "Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 9, no. 1 (2023): 1–14, <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.

¹⁷ Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10)

yaitu ketertarikan terhadap objek tertentu yang membuat orang tersebut senang dan tertarik melakukan kegiatan yang berkaitan dengan objek tersebut.¹⁸

I. Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh para peneliti- peneliti sebelumnya. Setelah peneliti mengkaji beberapa kepustakaan, ada penelitian- penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPAS tema Siklus Air , diantaranya sebagai berikut :

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Ani Rostiani, Atep Sujana, Asep Kurnia Jayadinata dengan Judul Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep dan Motivasi Siswa pada Materi Siklus Air. Hasil penelitian adalah pembelajaran berbasis gamifikasi di kelas eksperimen diketahui layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada pembelajaran konvensional. Walaupun kedua kelas memiliki peningkatan yang berada pada kriteria sama yaitu kriteria sedang, namun kelas eksperimen memiliki peningkatan yang lebih unggul dengan nilai rata-rata N-Gain 0,538 dari pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata N-Gain 0, 422. Persamannya adalah sama- sama membahas tentang Siklus Air di Kelas V. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian dahulu menggunakan metode penelitian eksperimen dan penelitian sekarang menggunakan metode Pengembangan atau Research and Development (R&D).¹⁹
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Icha Febyanita dan Dyah Ayu Pramoda Wardhani dengan Judul pengembangan media puzzle materi siklus air untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil

¹⁸ Rahim, Yusnan, and Kamasih, "Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

¹⁹ Ani Rostiani, Atep Sujana, and Asep Kurnia Jayadinata, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Penguasaan Konsep Dan Motivasi Siswa Pada Materi Siklus Air," *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 85, <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.8116>.

penelitiannya adalah Kelayakan media puzzle siklus air berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak tidak perlu revisi. Hasil validasi media mendapatkan persentase 96% dengan kriteria sangat layak tidak perlu revisi. Hasil uji coba kelompok terbatas mendapatkan hasil bahwa respon siswa terhadap media puzzle siklus air dinyatakan tuntas 66%, sedangkan hasil uji coba kelompok utama mendapatkan hasil bahwa respon siswa terhadap media puzzle siklus air dinyatakan tuntas 75%. Sedangkan Berdasarkan hasil motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan angket respon siswa, angket motivasi sebelum dan angket motivasi sesudah pembelajaran. Hasil uji coba kelompok terbatas hasil angket motivasi sebelum belajar mendapatkan skor 34%, sedangkan angket motivasi sesudah pembelajaran mendapatkan total skor 68%. Hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sangat baik. Hasil persentase peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok terbatas yaitu mendapatkan skor 34%. Sedangkan hasil uji coba pada kelompok utama mendapatkan hasil angket motivasi sebelum belajar dengan total skor 36%, angket motivasi sesudah pembelajaran dengan total skor 71%. Hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sangat baik. Hasil presentase peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok utama yaitu mendapatkan skor.

Persamaannya adalah sama-sama membahas materi siklus air kelas V dan menggunakan metode R&D. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu dilakukan di SDN 2 Glanggang dengan jenis media puzzle dan pada penelitian sekarang dilakukan di MIS Al-Hikmah Kota Kediri dengan jenis media Gamifikasi yang akan terdiri dari gambar polusir (poster siklus air), *Puzzle water Cyle*, dan Peraga *WaterFlow*.²⁰

²⁰ Novi Arista Agustin, Kanom, and Rendhi Nanang Darmawan, "Jurnal Inovasi Penelitian," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 1–4.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Lady Alfie Kurnia, Sylvia Lara Syaflin, dan Kabib Sholeh dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitiannya adalah Dari hasil uji coba One to One Evaluation ini diperoleh hasil 92,67% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Dwiqi, et al., 2020) terhadap uji coba perorangan dengan hasil 96,67% dan penelitian (Fahruji, et al., 2022) terhadap one to one evaluation dengan rerata 98,53%. Kemudian dari hasil uji coba Small Group Evaluation media ini memperoleh hasil sebesar 90% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Syafliin, 2022) terhadap uji coba small group evaluation dengan rerata 89,25% yang dikategorikan sangat praktis. Maka dapat disimpulkan dari kedua uji coba tersebut yaitu One to One Evaluation dan Small Group Evaluation ini diperoleh skor sebesar 91,33%, dengan begitu kriteria dari media pembelajaran siklus air berbasis digital ini “Sangat Praktis”. Persamaannya adalah sama-sama membahas tentang siklus air kelas V. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian terdahulu dilakukan di SD Negeri Mahardiharjo dengan menghasilkn media berbasis Digital. Sedangkan penelitian sekarang dilakukan di MIS Al- Hikmah Kota Kediri dengan media Konvensional.²¹
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Selin Nadia Alwini dengan Judul Pengembangan Audio-Visual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V. Hasil penelitiannya adalah Hasil dari validitas ahli media mendapatkan hasil 89% serta hasil dari validitas ahli materi mendapatkan hasil 96% sehingga persentase hasil subjek secara keseluruhan tingkat pencapaiannya yaitu 92,5% dengan kualifikasi

²¹ Lady Alfie, Sylvia Lara Syaflin, and Kabib Sholeh, “Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 2 (2023): 350–59, <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5352>.

sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Kemudian presentasi rata-rata dari data yang diperoleh dari perhitungan respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan pencapaian hingga 97%. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran audio-visual (video animasi) mendapat respon dari siswa sangat baik. Persamaannya adalah sama-sama membahas media pembelajaran IPAs materi siklus air. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian yang terdahulu medianya berupa Media Audio-Visual berupa video animasi dan pada penelitian sekarang medianya berupa Media Konvensional yaitu Media Gamifikasi Siklus Air berupa Gambar Polusir (Poster Siklus Air), *Puzzle water cycle*, dan Peraga *Waterflow*.²²

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Febrianti Hekeu, Idan I Pakaya, Mutmain Tengkidung Tahun 2023 dengan Judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar yang bertujuan untuk menginvestigasi dampak pemanfaatan media pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara, dengan fokus motivasi belajar dan hasil belajar. Metode dalam penelitian ini adalah Kualitatif deskriptif. Hasil penelitiannya adalah Setelah dilakukan uji coba pemanfaatan media Pembelajaran berbasis Gamifikasi dalam proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar menunjukkan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi di MIS Terpadu Al-Azhfar Gorontalo Utara memiliki dampak positif pada motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Persamaannya sama-sama media pembelajaran IPAS yang berbentuk gamifikasi. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode Kualitatif

²² Pengembangan Media, Audio-visual Untuk Meningkatkan, and Selin Nadia Alwini, "PEMAHAMAN SISWA MATERI SIKLUS AIR KELAS V Pembelajaran Berbasis ICT (Information and Communication Technology) Yang Disekolah-Sekolah . Hal Berkembang Pesat . Materi Kepada Siswa ,Jika Guru Mau Dan Terampil Dalam Menggunakannya . Didalam Media Ini Juga" 4 (2023): 40–48.

Deskriptif sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan metode R&D.²³

Berdasarkan dari beberapa persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu diatas dapat disimpulkan bahwa persamaan umum yang ditemukan adalah semua peneliti membahas materi Siklus Air kelas V. Dengan media yang berbeda-beda. Hasil dari penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media yang dihasilkan efektif dan layak sebagai sarana pembelajaran peserta didik pelajaran IPAS khususnya materi Siklus Air. Pada penelitian yang peneliti kembangkan merupakan media mengenai materi siklus air berupa Media Gamifikasi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dimana terdapat level-level permainan yang belum ada pada penelitian terdahulunya. Sebagian dari penelitian terdahulu mengakui keunggulan Media Gamifikasi Siklus Air dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.

²³ Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar," *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 2 (2023): 154–66, <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>.