LAPORAN BIMBINGAN TA/SKRIPSI
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Jl. Diponegoro No 186 Gedanganak - Ungaran Timur, Kab. Semarang - Jawa Tengah
Email: ngudiwaluyo@unw.ac.id, Telp: Telp. (024) 6925408 & Fax. (024) -6925408

Nomor Induk Mahasiswa :	131211005
Nama Mahasiswa :	**Meitri Aulia Wardha**
Ketua Program Studi :	**Dr. Ela Suryani, M.Pd**
Dosen Pembimbing (1) :	**Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**
Dosen Pembimbing (2) :	**Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.**
Judul Ta/Skripsi :	**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN GAME-BASED LEARNING (GBL) DENGAN MEDIA FRUIT PINWHEEI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Abstrak : Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas (Salsabila dan Puspitasari 2020). Pendidikan secara umum telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia itu sendiri. Sejak seorang itu lahir, maka sejak itu pula pendidikan baginya dimulai, baik secara langsung maupun tidak langsung (Rufaedah, 2020). Bahkan ada pepatah yang mengatakan untuk menuntut ilmu dari ayunan sampai ke liang lahat, yang menunjukkan betapa pentingnya proses belajar sepanjang hidup. Pengetahuan dapat tersampaikan dengan baik apabila telah diolah dengan baik pula melalui metode yang tepat dalam proses pembelajaran (Kurniati dan Wiyani 2022).

Pentingnya pendidikan dalam membangun masyarakat dan peradaban terlihat dari berbagai perubahan yang terjadi sepanjang sejarah. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada apa yang diajarkan, tetapi juga pada bagaimana materi tersebut disampaikan dan dipahami oleh siswa (Magdalena et al. 2021). Menurut Sukamto (2022), dalam dunia pendidikan, salah satu unsur pokok yang harus diperhatikan adalah pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran bukan hanya soal mengajar, tetapi juga tentang menciptakan pengalaman yang dapat mengubah tingkah laku siswa.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran fundamental yang berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan analitis peserta didik dalam memecahkan berbagai permasalahan, baik yang bersifat akademik maupun dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Ruseffendi, matematika merupakan ilmu tentang struktur, hubungan, dan pola yang disusun secara logis dan sistematis. Menurut Soedjadi (2020) matematika adalah ilmu yang mempelajari objek-objek abstrak serta hubungan di antaranya yang diperoleh melalui proses penalaran deduktif. Namun, bagi sebagian siswa, matematika sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan abstrak, sehingga berdampak pada rendahnya minat serta motivasi belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi faktor penting dalam pembelajaran matematika, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi soal atau konsep yang menantang. Dengan motivasi belajar yang baik, proses

Dipindai dengan CamScanner

pembelajaran matematika tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga mendorong mereka untuk mengembangkan sikap positif terhadap matematika sebagai bekal berpikir dan bernalar dalam kehidupan.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Salsabila dan Puspitasari 2020). Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menantang dapat meningkatkan motivasi siswa secara Signifikan. Motivasi belajar siswa cenderung menurun ketika metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan tidak interaktif. Model yang monoton menyebabkan kejenuhan, sehingga siswa enggan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan, diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa (Sappile et al. 2024). Masalah rendahnya motivasi belajar juga terlihat di MI N 01 Semarang, terutama pada siswa kelas 5C dan 5D. Peneliti memilih madrasah ibtidaiyah ini sebagai lokasi penelitian karena sebelumnya telah melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di madrasah tersebut. Pengalaman tersebut memberikan pemahaman awal mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, sehingga memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi kebutuhan penelitian dan pelaksanaan penelitian secara lebih efektif dan terarah. Peneliti melakukan studi pendahuluan pada siswa kelas 5 C dan 5 D MI N 01 Semarang. Berikut adalah hasil angket motivasi belajar untuk studi pendahuluan dengan menggunakan indikator motivasi belajar menurut Marx dan Tombuch (dalam Lely, 2019):

Tabel 1. 1 Hasil Studi Pendahuluan Motivasi Belajar Siswa

No.	Indikator Motivasi Belajar Menurut Indikator Marx dan Tombuch	KELAS 5 C	KELAS 5 D
1	Tekun dalam belajar	15,94%	20,28%
2	Ulet dalam menghadapi kesulitan	10,14%	15,94%
3	Minat dan ketajaman dalam belajar	13,04%	18,84%
4	Berprestasi dalam belajar	10,14%1	14,49%
5	Mandiri dalam belajar	1,59%	15,94%
	Rata-rata	12,17%	17,10%

Menurut Marx dan Tombuch (dalam Lely, 2019) indikator-indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut;1) Tekun dalam belajar. 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan. 3) Minat dan ketajaman dalam belajar. 4) Berprestasi dalam belajar. 5) Mandiri dalam belajar. Dari hasil angket tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh penulis di kelas 5C dan 5D di MI N 01 Semarang, terlihat jelas bahwa penggunaan model pembelajaran yang kurang interaktif dan terbatas pada media buku teks berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang tampak tidak antusias dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Siswa tidak terlibat dalam diskusi maupun dalam menyelesaikan soal latihan. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan tidak dapat mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan meningkatkan minat siswa terhadap

Dipindai dengan CamScanner

pelajaran. Pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran menyebabkan siswa merasa jenuh, yang pada gilirannya menurunkan motivasi belajar siswa.

Gambar 1 Hasil Tingkat Kepuasan Siswa

Hal ini diperkuat berdasarkan hasil analisis angket siswa sebagai berikut:

Tabel 1. 2 Hasil Tingkat kepuasan Siswa Terhadap pembelajaran

Indikator	Kelas 5C	Kelas 5D	Presentase
Media Pembelajaran	22,67%	35,40%	29,03%
Model Pembelajaran	30,12 %	33,54%	31,83 %

Berdasarkan hasil angket siswa, menunjukkan bahwa persentase penggunaan media pembelajaran di kelas 5C lebih rendah dibandingkan dengan kelas 5D. Secara keseluruhan, rata-rata penggunaan media pembelajaran masih tergolong rendah, yaitu hanya sekitar 29,03%. Hal ini mengindikasikan bahwa para guru masih sangat mengandalkan buku teks sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran dan belum memanfaatkan berbagai media lain secara optimal. Selain itu, Guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tugas tertulis, tanpa banyak variasi strategi pembelajaran aktif yang dapat memperdalam pemahaman siswa.

Gambar 2 Hasil Jawaban Angket Siswa

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru kelas 5C dan 5D juga mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar masih menjadi tantangan utama di kelas. Guru menyatakan bahwa banyak siswa tampak kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan lebih banyak bersikap pasif selama pembelajaran berlangsung. Menurut Wahyudi (2022), minimnya variasi dalam metode pembelajaran serta kurangnya aktivitas interaktif membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk berpartisipasi. Guru juga menambahkan bahwa ketika pembelajaran berlangsung secara monoton, siswa cenderung kehilangan minat dan tidak menunjukkan inisiatif untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih menarik agar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Salah satu komponen yang berperan penting dalam proses ini adalah model pembelajaran yang digunakan (Anggraini dan Wulandari 2021). Model pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, dalam praktiknya, banyak guru yang belum mengimplementasikan model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, terutama dalam pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika (Nurmalina, et.al, 2024).

Selain itu, model pembelajaran yang baik dapat membuat siswa aktif dan dalam pemebelajaran. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran berbasis permainan atau Game-Based Learning. Model ini memadukan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran sehingga mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar

Dipindai dengan CamScanner

yang menyenangkan dan interaktif. Dengan dukungan media pembelajaran yang sesuai, penerapan Game-Based Learning diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif, bermakna, dan berpusat pada siswa (Oktavia, 2022). Pembelajaran berbasis permainan memiliki karakteristik yang menyenangkan dan menantang, sehingga mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Cynthia dan Sihotang 2023). Penggunaan model pembelajaran yang interaktif, seperti permainan, memberi siswa kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang pada gilirannya dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah (Auliyah, 2023).

Selain model pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Hartanti, 2019). Dalam konteks model berbasis permainan, media yang dirancang dengan elemen visual dan interaksi aktif dapat membantu siswa lebih berpartisipasi dan merasa lebih tertantang dalam belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh minimnya variasi dalam media dan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Oleh karena itu, perlu ada peningkatan pemahaman di kalangan guru mengenai pentingnya media yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, rendahnya motivasi belajar siswa masih menjadi salah satu permasalahan utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optima (Darmayanti, 2022).

Untuk mengatasi masalah rendahnya motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan Game-Based Learning (GBL) sebagai solusi. Model GBL, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran, telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena elemen tantangan dan keterlibatan aktif yang ditawarkan (Diana et al. 2024). Sebuah studi oleh Hamzah et al. (2020) menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan pendekatan berbasis permainan lebih termotivasi dan cenderung lebih aktif dalam kelas dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode tradisional. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan. Model ini diharapkan dapat mengatasi masalah motivasi belajar yang rendah, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika.

Selain model pembelajaran yang tepat, penggunaan media yang mendukung juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran berbasis permainan GBL telah terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah konvensional karena melibatkan unsur keterlibatan aktif, kompetisi sehat, serta tantangan yang menarik bagi siswa (Wahyudi, Kristanto, dan Andini 2024). Namun, efektivitas

Dipindai dengan CamScanner

model ini akan lebih optimal jika dikolaborasikan dengan media yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih media Fruit Pinwheel, yaitu alat bantu visual berbentuk kincir dengan elemen permainan yang interaktif. Media ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan gambar buah-buahan yang berisi soal-soal matematika, Fruit Pinwheel dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Kombinasi antara model GBL dan media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung, meningkatkan antusiasme siswa, dan mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Palyanti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Game Based Learning dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena elemen tantangan dan keterlibatan aktif yang ditawarkan. Dengan adanya unsur permainan, siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan lebih termotivasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan, jelas bahwa kurangnya variasi dalam model pembelajaran serta keterbatasan media yang digunakan menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan mampu menarik minat siswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) yang dikombinasikan dengan media interaktif berupa Fruit Pinwheel. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian model GBL dengan media manipulatif berbasis permainan sederhana yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran di madrasah. Media Fruit Pinwheel tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana interaksi langsung yang mendorong partisipasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul "Pengaruh Model GBL Berbantuan Media Fruit Pinwheel Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V MIN 1 Semarang" sebagai upaya untuk memahami sejauh mana metode ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tanggal Pengajuan :	**05/02/2026 10:18:17**
Tanggal Acc Judul :	05/02/2026 10:50:35
Tanggal Selesai Proposal :	06/02/2026 09:39:53
Tanggal Selesai TA/Skripsi :	06/02/2026 10:17:44

No	Hari/Tgl	Keterangan	Dosen/Mhs

Dipindai dengan CamScanner

BIMBINGAN AWAL

1	Kamis,05/02/2026 10:46:46	Silahkan lanjutkan proses pembimbingan	Dr. Ela Suryani, M.Pd

BIMBINGAN PROPOSAL

2	Jumat,06/02/2026 09:07:37	13 oktober 2025 Bimbingan 1 : Bimbingan Model Pembelajaran	Meitri Aulia Wardha
3	Jumat,06/02/2026 09:08:50	Cari sintaksnya serta sumbernya ya	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
4	Jumat,06/02/2026 09:09:41	20 Oktober 2025 Bimbingan 3 : Bimbingan media pembelajaran	Meitri Aulia Wardha
5	Jumat,06/02/2026 09:34:50	Media harus memuat game sesuai model yang digunakan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
6	Jumat,06/02/2026 09:10:42	25 Oktober 2025 Bimbingan 4 : Bimbingan HKI	Meitri Aulia Wardha
7	Jumat,06/02/2026 09:35:08	Lengkapi berkas dokumen HKI	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
8	Jumat,06/02/2026 09:12:03	29 Oktober 2025 Bimbingan 5 : Bimbingan instrumen Studi Pendahuluan	Meitri Aulia Wardha
9	Jumat,06/02/2026 09:35:37	Susun instrumen dari kisi-kisi, lembar, dan rubrik	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
10	Jumat,06/02/2026 09:13:36	6 November 2025 Bimbingan 6 : Bimbingan Mendeley dan Bab 1,2, dan 3	Meitri Aulia Wardha
11	Jumat,06/02/2026 09:35:54	Perbaiki penulisan sesuai stylenya	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
12	Jumat,06/02/2026 09:15:20	12 November 2025 Bimbingan 7 ; Bimbingan Instrumen Penelitian	Meitri Aulia Wardha
13	Jumat,06/02/2026 09:36:36	Perbaiki lembar angket	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
14	Jumat,06/02/2026 09:16:32	17 November 2025 Bimbingan 8 : Bimbingan Pembuatan EC	Meitri Aulia Wardha

Dipindai dengan CamScanner

15	Jumat,06/02/2026 09:37:10	Perbaiki skenario pada BAB I	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
16	Jumat,06/02/2026 09:18:18	26 November 2025 Bimbingan 9 : Persiapan Penelitian ke SD	Meitri Aulia Wardha
17	Jumat,06/02/2026 09:37:33	Persiapkan yang dibutuhkan untuk penelitian	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
BIMBINGAN TA/SKRIPSI			
18	Jumat,06/02/2026 09:41:24	3 Desember 2025 Bimbingan 10 : Bimbingan Perbaikan Laporan	Meitri Aulia Wardha
19	Jumat,06/02/2026 09:56:02	BAB II tambahkan kebaruab lebih spesifik	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
20	Jumat,06/02/2026 09:42:47	8 Desember 2025 Bimbingan 11 : Bimbingan Mengolah Data Penelitian	Meitri Aulia Wardha
21	Jumat,06/02/2026 09:59:02	BAB IV tambahkan referensi pendukung bagian pembahasan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
22	Jumat,06/02/2026 09:43:56	12 Desember 2025 Bimbingan 12 : Bimbingan kelengkapan Lampiran	Meitri Aulia Wardha
23	Jumat,06/02/2026 10:11:10	Susun lampiran dengan benar	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
24	Jumat,06/02/2026 09:44:43	17 Desember 2025 Bimbingan 13 : Turnitin	Meitri Aulia Wardha
25	Jumat,06/02/2026 10:11:28	Maksimal 30%, segera diperbaiki	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
26	Jumat,06/02/2026 09:45:37	24 Desember 2025 Bimbingan 14 : TOEFL	Meitri Aulia Wardha
27	Jumat,06/02/2026 10:11:43	Persiapkan toefl	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
28	Jumat,06/02/2026 09:47:22	5 JAanuari 2026 Bimbingan 14 : Submit Artikel bereputasi	Meitri Aulia Wardha
29	Jumat,06/02/2026 10:12:04	Cek scope dari jurnal sesuai bidang pendidikan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
30	Jumat,06/02/2026 09:49:13	12 Januari 2026 Bimbingan 16 : Kelengkapan Berkas Ujian	Meitri Aulia Wardha

Dipindai dengan CamScanner

31	Jumat,06/02/2026 10:15:59	Lengkapi lampiran	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
32	Jumat,06/02/2026 09:50:01	26 januari 2026 Bimbingan 17 : Persiapan Ujian	Meitri Aulia Wardha
33	Jumat,06/02/2026 10:16:18	Oke lanjutkan	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
34	Jumat,06/02/2026 09:55:02	3 Februari 2026 Bimbingan 18 : Meminta TTD lembar Persetujuan Melaksanakan Ujian	Meitri Aulia Wardha
35	Jumat,06/02/2026 10:16:36	Persiapkan berkas yang dibutuhkan untuk ujian	Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Ela Suryani, M.Pd
(NIDN: 0616039201)

Semarang , 10 Pebruari 2026

Meitri Aulia Wardha
(NIM: 131211005)

Dosen Pembimbing (1)

Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)

Dosen Pembimbing (2)

Hesti Yunitiara Rizqi, S. Pd., M. Pd.
(NIDN: 0614069403)

Dipindai dengan CamScanner