# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

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 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, 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 *Sig*nifikan. 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).

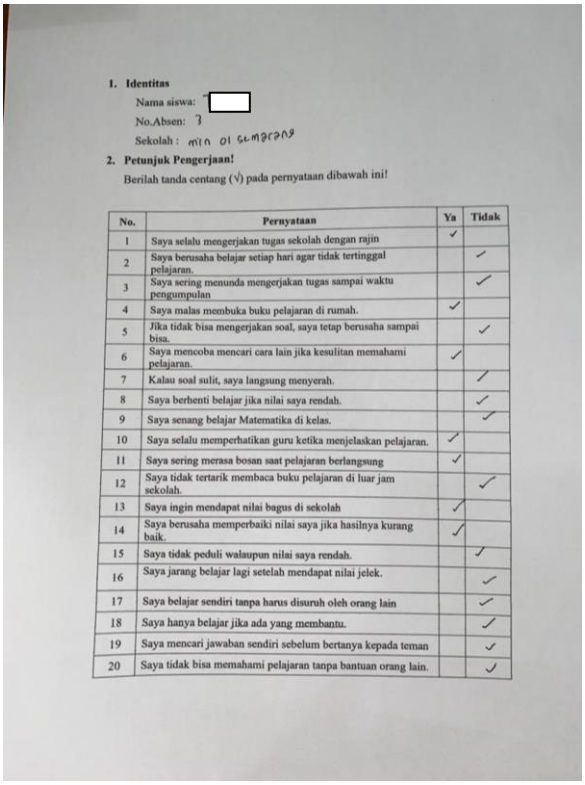
Masalah rendahnya motivasi belajar juga terlihat di MI N 01 Semarang, terutama pada siswa kelas 5C dan 5D. Peneliti memilih madrasah ibtidaiyah ini sebagai lokasi penelitian karena sebelumnya telah melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di madrasah tersebut. Pengalaman tersebut 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. Berdasarkan Tabel 1.1, rata rata motivasi belajar kelas 5C sebesar 12,17% dan 5D sebesar 17,10%. Keduanya tergolong rendah, meski 5D lebih baik. Indikator tekun tertinggi, 15,94% di 5C dan 20,28% di 5D, menunjukkan siswa masih cukup konsisten mengikuti pembelajaran. Ulet menghadapi kesulitan 10,14% di 5C dan 15,94% di 5D, menandakan siswa mudah menyerah. Minat dan ketajaman 13,04% di 5C dan 18,84% di 5D, menunjukkan minat belum optimal. Berprestasi 10,14% di 5C dan 14,49% di 5D, mencerminkan dorongan berprestasi masih lemah. Mandiri terendah di 5C yaitu 1,59%, sedangkan 5D 15,94%, menunjukkan 5C masih bergantung pada guru.

Hasil angket kepuasan siswa kelas 5C dan 5D di MI N 01 Semarang menunjukkan model pembelajaran yang kurang interaktif dan hanya bertumpu pada buku teks berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Siswa tampak kurang antusias, pasif, serta tidak aktif dalam diskusi dan latihan soal. Pembelajaran yang monoton membuat siswa jenuh sehingga minat dan partisipasi belajar menurun.



1. **Identitas**
   Nama siswa: [redacted]
   No.Absen: 3
   Sekolah : MIN 01 SUMBANG
2. **Petunjuk Pengerjaan!**
   Berilah tanda centang (√) pada pernyataan dibawah ini!

| No. | Pernyataan | Ya | Tidak |
|---|---|---|---|
| 1 | Saya selalu mengerjakan tugas sekolah dengan rajin | ✓ | |
| 2 | Saya berusaha belajar setiap hari agar tidak tertinggal pelajaran. | | ✓ |
| 3 | Saya sering menunda mengerjakan tugas sampai waktu pengumpulan | | ✓ |
| 4 | Saya malas membuka buku pelajaran di rumah. | ✓ | |
| 5 | Jika tidak bisa mengerjakan soal, saya tetap berusaha sampai bisa. | | ✓ |
| 6 | Saya mencoba mencari cara lain jika kesulitan memahami pelajaran. | ✓ | |
| 7 | Kalau soal sulit, saya langsung menyerah. | | ✓ |
| 8 | Saya berhenti belajar jika nilai saya rendah. | | ✓ |
| 9 | Saya senang belajar Matematika di kelas. | | ✓ |
| 10 | Saya selalu memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran. | ✓ | |
| 11 | Saya sering merasa bosan saat pelajaran berlangsung | ✓ | |
| 12 | Saya tidak tertarik membaca buku pelajaran di luar jam sekolah. | | ✓ |
| 13 | Saya ingin mendapat nilai bagus di sekolah | ✓ | |
| 14 | Saya berusaha memperbaiki nilai saya jika hasilnya kurang baik. | ✓ | |
| 15 | Saya tidak peduli walaupun nilai saya rendah. | | ✓ |
| 16 | Saya jarang belajar lagi setelah mendapat nilai jelek. | | ✓ |
| 17 | Saya belajar sendiri tanpa harus disuruh oleh orang lain | | ✓ |
| 18 | Saya hanya belajar jika ada yang membantu. | | ✓ |
| 19 | Saya mencari jawaban sendiri sebelum bertanya kepada teman | | ✓ |
| 20 | Saya tidak bisa memahami pelajaran tanpa bantuan orang lain. | | ✓ |

**Gambar 1. 1** Hasil Tingkat Kepuasan Siswa

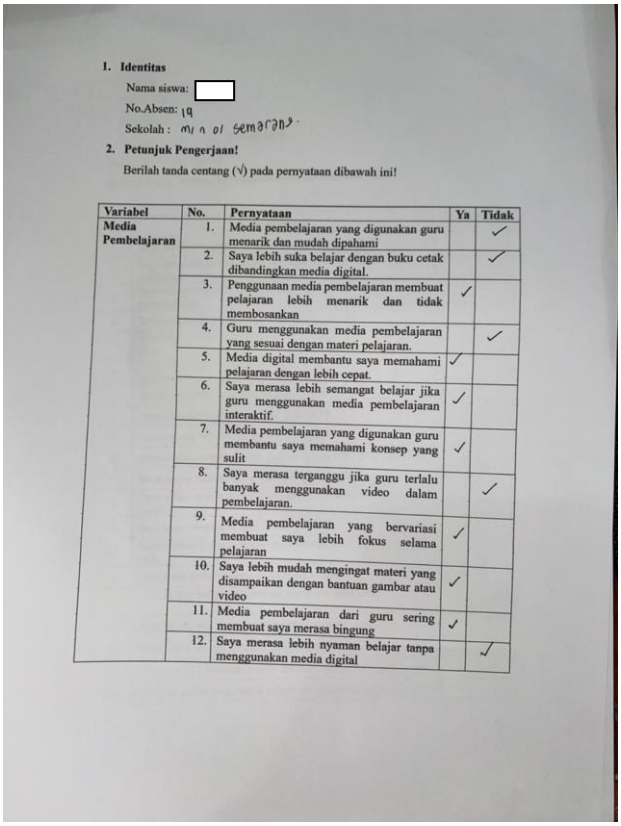
Hal ini diperkuat berdasarkan hasil analisis angket siswa sebagai berikut:

**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.



1. **Identitas**
   Nama siswa:
   No.Absen: 19
   Sekolah : MI N 01 Semarang
2. **Petunjuk Pengerjaan!**
   Berilah tanda centang (√) pada pernyataan dibawah ini!

| Variabel | No. | Pernyataan | Ya | Tidak |
|---|---|---|---|---|
| Media Pembelajaran | 1. | Media pembelajaran yang digunakan guru menarik dan mudah dipahami | | ✓ |
| | 2. | Saya lebih suka belajar dengan buku cetak dibandingkan media digital. | | ✓ |
| | 3. | Penggunaan media pembelajaran membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan | ✓ | |
| | 4. | Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. | | ✓ |
| | 5. | Media digital membantu saya memahami pelajaran dengan lebih cepat. | ✓ | |
| | 6. | Saya merasa lebih semangat belajar jika guru menggunakan media pembelajaran interaktif. | ✓ | |
| | 7. | Media pembelajaran yang digunakan guru membantu saya memahami konsep yang sulit | ✓ | |
| | 8. | Saya merasa terganggu jika guru terlalu banyak menggunakan video dalam pembelajaran. | | ✓ |
| | 9. | Media pembelajaran yang bervariasi membuat saya lebih fokus selama pelajaran | ✓ | |
| | 10. | Saya lebih mudah mengingat materi yang disampaikan dengan bantuan gambar atau video | ✓ | |
| | 11. | Media pembelajaran dari guru sering membuat saya merasa bingung | ✓ | |
| | 12. | Saya merasa lebih nyaman belajar tanpa menggunakan media digital | | ✓ |

**Gambar 1. 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 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,

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. ModelGBL, yang mengintegrasikan elemen permainan dalam pembelajaran, telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwaGBL 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 permainanGBL 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 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 modelGBL 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 modelGBL 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 ModelGBL 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.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas V MI N 1 Semarang dalam penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel*?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel* terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 MI N 01 Semarang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa V MI N 1 Semarang dalam penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel* terhadap motivasi belajar siswa kelas 5 MI N 01 Semarang.

### .1.4 Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan mengenai cara meningkatkan pemanfaatan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) yang lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Memberikan pemahaman lebih dalam tentang bagaimana *Game-Based Learning* (GBL) bisa membuat proses belajar lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional.

#### 2. Manfaat Praktis

A. Bagi Guru

1) Memberikan inspirasi untuk menggunakan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) yang lebih kreatif dan tidak monoton.
2) Membantu guru memahami bagaimana penggunaan media seperti *Fruit Pinwheel* bisa membuat siswa lebih aktif dan bersemangat saat belajar.

B. Bagi Siswa

1) Membantu siswa merasa lebih termotivasi dalam belajar karena suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak membosankan dengan penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL)
2) Menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa tertekan dan lebih menikmati proses belajar dengan model *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel* .

C. Bagi Sekolah

1) Memberikan gambaran bahwa metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbasis permainan bisa menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi siswa.
2) Membantu sekolah dalam mengembangkan cara belajar yang lebih variatif agar siswa tidak merasa jenuh dengan metode pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL).

D. Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Bisa menjadi referensi bagi penelitian yang ingin meneliti lebih lanjut tentang pengaruh model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel* terhadap motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.
2) Memberikan gambaran bagaimana model pembelajaran *Game-Based Learning* (GBL) berbantuan media *Fruit Pinwheel* bisa diterapkan lebih luas dalam dunia pendidikan.