

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pelaksanaan proses pendidikan juga harus sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1) yang berbunyi: "Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya". Pernyataan tersebut bermakna bahwa pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna bagi siswa. Dalam proses belajar, minat belajar sangat penting karena minat bisa membuat siswa lebih tertarik, perhatian, dan aktif dalam berpartisipasi pada kegiatan belajar.

Minat belajar merupakan faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Menurut Yuliana Sinaga et al (2025:1550) "Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran". Siswa yang suka belajar biasanya lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar. Sebaliknya, ketika minat belajar rendah, siswa kurang bisa fokus, cepat merasa bosan, dan hal ini bisa memengaruhi hasil belajarnya. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam diri seperti motivasi dan kemampuan awal, serta faktor dari

luar seperti cara mengajar guru, metode pembelajaran, media yang digunakan, dan suasana kelas. Di tingkat sekolah dasar, minat belajar siswa sangat bergantung pada cara guru menyampaikan materi.

Pembelajaran di sekolah dasar diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga siswa memiliki minat yang tinggi terhadap setiap mata pelajaran, termasuk matematika. Siregar et al (2024:59) Menjelaskan pembelajaran matematika merupakan aspek penting dalam pendidikan sebab memiliki pengaruh besar dari belajar matematika untuk perkembangan pengetahuan, teknologi dan kehidupan pribadi manusia. Selain itu, matematika juga sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena digunakan dalam berbagai aktivitas seperti menghitung uang saat berbelanja, mengatur waktu, mengukur jarak, serta menyelesaikan berbagai permasalahan praktis yang ditemui dalam kehidupan. Maka sudah pasti matematika memiliki peran penting dalam pendidikan di Indonesia sehingga menjadi mata pelajaran yang dipelajari dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun pada kenyataannya, Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan dan minat belajar siswa di Indonesia pada pembelajaran matematika masih relatif rendah. Banyak siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan menakutkan, sehingga mereka kurang aktif dan kurang percaya diri dalam proses pembelajaran. Padahal, harapannya pembelajaran matematika mampu melatih kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 Februari 2026 di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau, peneliti melihat minat belajar siswa pada pelajaran matematika cukup bervariasi, hal ini dapat dilihat dari sebagian siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran, namun sebagian lainnya masih menunjukkan sikap kurang fokus dan mudah bosan. Selain itu, variasi minat belajar tersebut juga terlihat dari metode pembelajaran yang digunakan guru. Saat menggunakan metode ceramah, sebagian siswa cenderung kurang aktif, mudah bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, ketika menggunakan metode game-based learning, siswa terlihat lebih aktif, antusias, serta terlibat dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Penerapan metode Game-Based Learning (GBL) dipilih untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Alya Nazwa Minisa et al (2025:303) mengemukakan game-based learning (GBL) adalah metode belajar yang menggabungkan unsur game ke dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui integrasi unsur permainan dalam kegiatan belajar, guru berupaya menumbuhkan rasa senang, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Hasil wawancara dengan guru menjelaskan permainan yang biasanya digunakan seperti talking stick, roda berputar soal, ular tangga edukasi dan banyak permainan yang digunakan dipilih sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru juga menjelaskan bahwa

selama satu semester terakhir penerapan GBL, terjadi perubahan positif dalam dinamika kelas, di mana siswa tampak lebih antusias, berani berpendapat, serta lebih aktif dalam menyelesaikan tugas maupun tantangan yang diberikan. Suasana pembelajaran yang sebelumnya cenderung berpusat pada guru kini menjadi lebih interaktif dan partisipatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game-Based Learning Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika melalui penerapan metode Game-Based Learning, serta melihat keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi dalam pengembangan pembelajaran, dan secara praktis sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan GBL tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode mengajar, tetapi juga sebagai upaya konkret untuk meningkatkan dan menganalisis minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Fokus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau pada

pembelajaran matematika dengan menggunakan metode Game-Based Learning tahun pelajaran 2025/2026.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi game-based learning pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau dalam pembelajaran matematika setelah penerapan metode game-based learning?
3. Apa saja faktor pendukung dalam penggunaan metode game-based learning pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau?
4. Apa saja faktor penghambat dalam penggunaan metode game-based learning pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi metode Game-Based Learning pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau.

2. Untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau dalam pembelajaran matematika setelah diterapkannya metode Game-Based Learning.
3. Untuk mengidentifikasi faktor pendukung dalam penggunaan metode Game-Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau.
4. Untuk mengidentifikasi faktor penghambat dalam penggunaan metode Game-Based Learning untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah berguna bagi siapa saja khususnya bagi pendidik dan peserta didik. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penerapan metode Game-Based Learning dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi teoretis bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan minat belajar dan metode pembelajaran inovatif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran matematika melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan penerapan metode Game-Based Learning, siswa diharapkan menjadi lebih aktif, percaya diri, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, khususnya metode Game-Based Learning, untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu, hasil penelitian ini dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran dan peningkatan kompetensi guru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti mengenai penerapan metode Game-Based Learning dalam pembelajaran matematika serta menjadi referensi dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam.

e. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi bacaan bagi mahasiswa, khususnya program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir yang berkaitan dengan pembelajaran matematika dan metode Game-Based Learning.

F. Definisi Istilah

1. Minat belajar

Minat belajar adalah perasaan senang dan suka yang muncul dari dalam diri seseorang terhadap proses belajar, yang menunjukkan ketertarikan, perhatian, serta ikut aktif dalam kegiatan belajar. Minat belajar bertujuan untuk mendorong siswa agar memiliki rasa ingin tahu dan motivasi dalam mengikuti proses belajar sehingga siswa lebih aktif, fokus, dan bersemangat dalam memahami materi pelajaran serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Adapun indikator minat belajar mencakup empat aspek, yaitu perasaan senang, ketertarikan untuk belajar,

menunjukkan perhatian saat belajar dan keterlibatan dalam belajar.

2. Metode Game based learning

Metode Game-Based Learning (GBL) adalah cara belajar yang menggunakan permainan sebagai sarana utama untuk mencapai tujuan belajar. Dengan model ini, siswa belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memiliki makna yang lebih dalam. Menurut Alya Nazwa Minisa et al.(2025:296) “Game-Based Learning merupakan metode belajar melalui game yang menggabungkan unsur-unsur edukatif dengan cara yang mengesankan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penyampaian materi secara optimal”. Metode ini dibuat agar tujuan belajar bisa tercapai dengan bermain, dimana permainan tersebut memiliki aturan, tantangan, dan juga umpan balik.

3. Pembelajaran matematika di SD

Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran matematika diajarkan sebagai pelajaran dasar yang mencakup konsep tentang bilangan, cara melakukan hitung, bentuk-bentuk geometri, dan cara mengukur. Tujuan mengajar matematika adalah untuk melatih cara berpikir logis, teratur, dan kritis melalui kegiatan belajar yang sesuai dengan kemampuan dan usia siswa. Dengan cara belajar yang bermakna, siswa diharapkan bisa memahami konsep matematika secara baik, menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari, serta siap untuk belajar matematika lebih lanjut di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.