

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi terhadap belajar tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan Furqon, Muhammad, S.E.,(2024:1). Dalam kamus besar bahasa Indonesia minat belajar tersusun dari dua kata yaitu “minat” dan “belajar”. Menurut Achmad & Pramudiani (2022:951) “Minat adalah rasa menyukai sesuatu dan memiliki rasa ketertarikan pada suatu aktivitas tanpa adanya paksaan dari pihak manapun”. Paling S et al (2023:1) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan aktivitas yang secara sadar dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan langkah laku terhadap lingkungannya”. Menurut Putri & Adirakasiwi,(2021:2938) “Minat belajar merupakan salah satu aspek dalam diri siswa yang dapat tumbuh untuk memotivasi siswa itu sendiri saat melakukan keinginannya dalam kegiatan belajar mengajar”. Dengan kata lain, minat belajar siswa mencakup

keterlibatan yang sadar pada rasa suka, ketertarikan, dan perhatian yang tinggi dari dalam diri peserta didik terhadap kegiatan belajar, sehingga mendorong mereka untuk terlibat secara aktif, merasa senang, dan bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran tanpa adanya paksaan.

Minat adalah salah satu faktor psikologis yang dapat menginspirasi individu untuk mencapai tujuan, minat muncul dari dalam diri seseorang tanpa paksaan, sehingga mendorong individu untuk terlibat aktif dalam suatu aktivitas. Ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu objek, mereka cenderung memberikan perhatian yang lebih besar atau merasa lebih senang terhadap objek tersebut. Namun, jika objek tersebut tidak menimbulkan perasaan senang, individu tersebut tidak akan memiliki minat terhadap objek tersebut. Dalam konteks ini, tingkat perhatian atau kesenangan seseorang terhadap suatu objek dipengaruhi oleh tingkat minat yang dimilikinya (Dan, et al .,2022).

Dari penjelasan di atas minat belajar adalah kecenderungan dari dalam diri individu yang ditandai dengan rasa suka, ketertarikan, dan perhatian terhadap kegiatan belajar sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, merasa senang, dan termotivasi dalam proses pembelajaran tanpa adanya paksaan. Minat belajar berperan sebagai faktor psikologis yang memengaruhi keterlibatan siswa dalam belajar

dan berkontribusi terhadap terjadinya perubahan pengetahuan, keterampilan, serta perilaku melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.

b. Indikator Minat Belajar

Menurut Achmad & Pramudiani (2022:952) terdapat empat indikator minat belajar siswa yaitu perasaan senang, perhatian siswa, ketertarikan siswa, keterlibatan siswa. Berdasarkan empat indikator diatas dapat di jelaskan sebagai berikut.

1) Perasaan senang

Perasaan senang adalah kondisi emosional positif yang dirasakan siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Perasaan ini muncul karena siswa merasa nyaman, tidak tertekan, dan menikmati proses belajar. Siswa yang memiliki perasaan senang akan menunjukkan sikap antusias, semangat, serta kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kegiatan belajar tidak dirasakan sebagai beban.

2) Ketertarikan untuk belajar

Ketertarikan untuk belajar merupakan dorongan dari dalam diri siswa yang membuatnya ingin mengetahui, memahami, dan mempelajari suatu materi. Ketertarikan ini ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi, keinginan untuk mencoba, serta minat

mendalami materi pelajaran. Siswa yang tertarik akan belajar secara sukarela dan menunjukkan usaha untuk memahami pelajaran dengan baik.

3) Menunjukkan perhatian saat belajar

Perhatian saat belajar adalah kemampuan siswa untuk memusatkan pikiran dan fokus pada kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar akan memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan dengan baik, serta mengikuti instruksi yang diberikan. Perhatian yang baik membantu siswa memahami materi dan mengurangi gangguan selama proses belajar berlangsung.

4) Keterlibatan dalam belajar

Keterlibatan dalam belajar adalah keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Hal ini dapat terlihat dari partisipasi siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Keterlibatan yang tinggi menunjukkan bahwa siswa memiliki minat belajar yang baik dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar tercermin melalui empat indikator utama, yaitu perasaan senang,

ketertarikan untuk belajar, perhatian saat belajar, dan keterlibatan dalam belajar. Perasaan senang menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, ketertarikan mendorong siswa untuk belajar secara sukarela, perhatian membantu siswa memusatkan fokus pada pembelajaran, serta keterlibatan menunjukkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Keempat indikator tersebut saling berkaitan dan membentuk suatu kesatuan yang menunjukkan tingkat minat belajar siswa. Semakin tinggi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula minat belajar yang dimiliki, sehingga dapat berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Mesra et al., (2021:179-180) Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa tertarik, berasal dari dalam diri, seperti perhatian, rasa ingin tahu, motivasi dan kebutuhan siswa. Sementara Faktor eksternal adalah hal-hal yang membuat siswa tertarik dari luar seperti dorongan wali orang tua/wali, guru dan lingkungan sekitar.

Faktor internal merujuk pada pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa, terdiri dari aspek fisiologis dan psikologis. Secara khusus, faktor psikologis memiliki peranan yang lebih dominan dibandingkan

dengan faktor jasmani, dan mencakup aspek seperti perhatian siswa, tingkat kecerdasan, dan sikap terhadap pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar, termasuk gaya mengajar guru, sikap dan perhatian orang tua terhadap pendidikan, serta ketersediaan fasilitas pembelajaran. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang berpengaruh terhadap minat belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merujuk pada pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan. Sedangkan faktor eksternal merupakan pengaruh dari luar, seperti tingkat perhatian dalam proses pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana.

2. Metode Game Based Learning

a. Pengertian Metode Game Based Learning

Game-based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan game, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional. Dalam konteks ini, game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pendidikan. Pemahaman mengenai jenis-jenis game yang dapat diterapkan dalam pendidikan, ciri-ciri game dalam pembelajaran, serta peran game berbasis digital, sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar

yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik Haerul, (2025:69).

Pengertian game-based learning menurut Taylor and Francis (2015:5) adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif. GBL memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain. Metode ini sering digunakan dalam pembelajaran formal baik di kelas maupun secara online. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya belajar secara konvensional, tetapi juga lebih terlibat dalam proses pembelajaran, karena mereka dapat memantau kemajuan mereka melalui permainan. GBL tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk mengembangkan pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Game-based learning merupakan pendekatan inovatif dalam pendidikan yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran. Game-based learning sebagai sistem yang memungkinkan pengguna mengadopsi permainan untuk meningkatkan minat kognitif dan motivasi belajar. Stiller & Schworm menekankan penggunaan permainan dalam konteks pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik. Pembelajaran berbasis game menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi peserta

didik terutama anak usia dini. Game-based learning memanfaatkan aspek motivasi dan keterlibatan dalam permainan untuk membangun lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya mendorong perkembangan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik Haerul, (2025:70).

b. Karakteristik Game Based Learning

Metode permainan adalah cara menyampaikan materi pelajaran melalui permainan. Permainan memiliki potensi yang besar, sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif dan mampu memotivasi siswa. Selain meningkatkan semangat belajar, permainan juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan metode pembelajaran biasa. Siswa yang menggunakan permainan dalam belajar cenderung lebih cepat memahami materi dibandingkan siswa yang belajar dengan cara konvensional.

Metode pembelajaran game juga mempunyai beberapa kelebihan yang tidak ada dalam metode pembelajaran lainnya, seperti membuat siswa menjadi lebih aktif, pemberian umpan balik secara langsung, serta kemampuan untuk mengulangi pengaturan dan event dalam suatu proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis game memiliki nilai edukatif yang tinggi karena dapat mengembangkan ketrampilan seperti kemampuan pengambilan keputusan, komunikasi kelompok, dan pemikiran kritis yang tepat.

c. Manfaat Game Based Learning

Games based learning memiliki manfaat dalam pembelajaran yaitu:

1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik

Penggunaan gambar, warna dan interaksi pada permainan yang dijadikan sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk memahami materi.

2) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam bekerja sama

Dalam permainan berkelompok, para peserta didik dituntut untuk bekerjasama dengan teman satu timnya. Hal ini dilakukan agar dapat menyelesaikan misi permainannya dengan mudah.

3) Memberikan feedback dan perkembangan peserta didik

Permainan tersebut mempunyai poin atau skor menunjukkan bahwa kemajuan dapat dilacak dan kemampuan peserta didik dapat di evaluasi secara langsung. Jika menggunakan permainan yang berlevel, semakin tinggi level yang dapat dilampaui oleh peserta didik maka setinggi level itulah perkembangan yang dicapai peserta didik.

4) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas peserta didik

Melalui sebuah permainan, peserta didik akan mampu

mempresentasikan suatu simbol dengan berbagai pandangan serta memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan berpikir peserta didik akan semakin berkembang. Strategi peserta didik dalam memecahkan suatu teka-teki dalam games membutuhkan kemampuan berpikir kreatifnya.

5) Melatih peserta didik berani mengambil resiko

Dalam games based learning membuat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berani mengambil resiko, peserta didik yang salah dalam permainan dapat belajar dari kesalahannya untuk memperbaiki langkahnya hingga permainan dapat dicapai.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat games based learning dapat memotivasi dan melibatkan peserta didik, melatih kemampuan seperti kemampuan literasi. Games based learning sangat efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, lebih bersemangat, dan tertantang.

d. Faktor Pendukung Dan Faktor Penghambat Penerapan Metode Game Based Learning

Dalam penerapan suatu metode pembelajaran, terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilannya, baik faktor

yang bersifat mendukung maupun yang menjadi penghambat. Hal ini pula yang berlaku dalam penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) di lingkungan pendidikan.

1) Menurut Andini et al.,(2025:1568) faktor pendukung keberhasilan penerapan Game-Based Learning (GBL), yaitu ketersediaan perangkat & media fisik, desain permainan yang relevan, antusiasme & motivasi siswa dan kompetensi guru & interaksi langsung.

a) Ketersediaan Perangkat & Media Fisik

Game yang digunakan dalam metode ini berbasis benda nyata, sehingga media yang dibutuhkan dapat berupa kartu soal, papan permainan, dadu, lembar kerja, atau benda-benda sederhana lainnya. Hal ini menjadi keunggulan besar karena sekolah yang belum memiliki akses teknologi canggih tetap dapat menerapkan metode ini. Guru hanya perlu kreativitas dan bahan yang mudah dijangkau untuk menyiapkan media pembelajaran yang efektif.

b) Desain Permainan yang Relevan

Ketika sebuah game dirancang dengan cermat sesuai Kompetensi Dasar (KD) dan tujuan pembelajaran, game tersebut menjadi alat yang sangat efektif. Siswa tidak sekadar bermain — mereka secara tidak langsung mempraktikkan

konsep, menguji pemahaman, dan membangun pengetahuan dalam konteks yang bermakna. Relevansi antara isi permainan dan materi pelajaran adalah kunci agar Game Based Learning benar-benar berdampak pada hasil belajar siswa.

c) Antusiasme & Motivasi Siswa

Anak-anak dan remaja secara alami tertarik pada permainan. Ketika belajar dikemas dalam format game, rasa ingin tahu meningkat, siswa lebih berani mencoba, dan partisipasi aktif muncul bahkan dari siswa yang biasanya pasif di kelas. Motivasi intrinsik ini sangat berharga karena mendorong siswa untuk terus terlibat tanpa paksaan, yang pada akhirnya memperkuat retensi dan pemahaman materi secara lebih mendalam.

d) Kompetensi Guru & Interaksi Langsung

Guru yang kompeten dalam merancang dan memfasilitasi permainan menjadi faktor kunci keberhasilan Game Based Learning. Interaksi langsung antara guru dan siswa selama permainan berlangsung memungkinkan guru untuk segera memberikan umpan balik, meluruskan kesalahpahaman, dan menyesuaikan arah pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Peran guru di sini bukan hanya sebagai pengajar, melainkan sebagai fasilitator aktif yang memandu

jalannya permainan agar tetap terarah dan bermakna.

2) Menurut Ulfi Aziziyah, Asep Supriatna (2025:4116) Faktor penghambat keberhasilan penerapan Game-Based Learning (GBL), yaitu keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan guru, pengelolaan kelas yang sulit, biaya pengembangan & fasilitas dan ketidaksesuaian materi.

a) Keterbatasan Waktu

Satu sesi Game Based Learning membutuhkan waktu yang cukup mulai dari penjelasan aturan permainan, pelaksanaan game, diskusi hasil, hingga evaluasi. Sayangnya, alokasi jam pelajaran di sekolah sering kali tidak mencukupi untuk menyelesaikan satu siklus penuh. Akibatnya, guru terpaksa memangkas bagian penting seperti sesi refleksi atau penilaian individual, sehingga potensi pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

b) Kurangnya Pelatihan Guru

Merancang permainan yang efektif secara pedagogis bukanlah tugas yang sederhana. Dibutuhkan pemahaman tentang desain instruksional, psikologi belajar, dan teknik fasilitasi kelompok. Sayangnya, pelatihan profesional di bidang Game Based Learning masih sangat terbatas di banyak sekolah. Tanpa bekal yang memadai, guru cenderung

menggunakan permainan sekadar sebagai hiburan tanpa keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c) Pengelolaan Kelas yang Sulit

Suasana kompetitif yang muncul dalam permainan dapat memicu kebisingan, perselisihan antar siswa, atau munculnya siswa yang mendominasi kelompok sehingga siswa lain menjadi pasif. Guru perlu kemampuan manajemen kelas yang tinggi untuk menjaga agar dinamika permainan tetap kondusif dan semua siswa terlibat secara setara. Di kelas dengan jumlah siswa yang besar, tantangan ini tentu semakin kompleks dan membutuhkan persiapan yang lebih matang.

d) Biaya Pengembangan & Fasilitas

Pembuatan media permainan yang berkualitas tetap memerlukan biaya yang tidak sedikit. Mencetak kartu, membuat papan permainan, menyediakan perlengkapan, hingga menggandakan materi untuk seluruh kelompok membutuhkan anggaran yang tidak selalu tersedia di sekolah. Keterbatasan dana menjadi hambatan nyata bagi guru yang ingin mengembangkan media Game Based Learning yang menarik dan tahan lama.

e) Ketidaksesuaian Materi

Tidak semua materi pelajaran mudah dikonversi ke dalam format permainan yang menarik sekaligus tetap edukatif. Topik yang bersifat abstrak, prosedural yang panjang, atau yang membutuhkan penalaran mendalam mungkin sulit untuk dikemas dalam mekanisme game yang sederhana. Jika dipaksakan, hasilnya justru permainan yang membingungkan atau tidak mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, sehingga metode ini menjadi kurang efektif.

e. Jenis-jenis game based learning

Menurut Adrillian et al., (2024:762) ada 7 jenis permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, yaitu:

1) Game Bingo

Game Bingo merupakan permainan yang menggunakan kartu berisi angka atau jawaban tertentu yang harus dicocokkan dengan soal yang dibacakan oleh guru. Dalam pembelajaran matematika, Bingo dapat dimodifikasi dengan memasukkan soal-soal seperti operasi hitung, pecahan, atau konsep lainnya. Siswa akan menandai jawaban yang sesuai pada kartu mereka. Permainan ini dapat melatih ketelitian, kecepatan berpikir, serta meningkatkan keterlibatan siswa karena suasana kompetitif yang menyenangkan.

2) Role Playing Game (RPG)

Role Playing Game adalah permainan di mana siswa berperan sebagai tokoh tertentu dalam sebuah skenario. Dalam pembelajaran matematika, siswa dapat berperan sebagai pedagang, pembeli, atau profesi lain yang melibatkan perhitungan. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar konsep matematika tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, RPG dapat meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan kemampuan komunikasi siswa.

3) Permainan Petualangan

Permainan petualangan mengajak siswa untuk menyelesaikan berbagai tantangan atau misi dalam suatu alur cerita. Setiap tantangan biasanya berkaitan dengan soal atau masalah matematika yang harus diselesaikan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Jenis permainan ini sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa karena mereka merasa seperti sedang “berpetualang” sambil belajar.

4) Permainan Monopoli

Permainan Monopoli merupakan permainan papan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran matematika. Dalam permainan ini, siswa belajar tentang konsep uang, penjumlahan, pengurangan, bahkan strategi sederhana. Misalnya,

siswa harus menghitung pembayaran, keuntungan, atau kerugian selama permainan berlangsung. Monopoli membantu siswa memahami konsep matematika secara kontekstual dan aplikatif.

5) Permainan Teka-Teki (Puzzle)

Permainan teka-teki melibatkan aktivitas pemecahan masalah yang membutuhkan logika dan pemikiran kritis. Dalam matematika, teka-teki dapat berupa soal logika, susunan angka, atau pola tertentu. Permainan ini melatih kemampuan berpikir analitis, ketekunan, serta meningkatkan rasa puas siswa ketika berhasil menemukan solusi.

6) Quiz (Kuis)

Quiz merupakan permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Dalam pembelajaran matematika, quiz dapat digunakan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan dikemas secara menarik, seperti menggunakan skor atau hadiah, quiz dapat meningkatkan semangat belajar dan partisipasi aktif siswa.

7) Permainan Kartu

Permainan kartu dalam pembelajaran matematika dapat berupa kartu angka, kartu soal, atau kartu konsep. Siswa dapat bermain dengan cara mencocokkan kartu, menyusun urutan, atau

menjawab soal yang terdapat pada kartu. Permainan ini membantu siswa belajar sambil bermain, meningkatkan interaksi antar siswa, serta memperkuat pemahaman konsep secara menyenangkan.

f. Langkah Langkah Penerapan Game Based Learning

Menurut Indriyansyah & Hidayah,(2022:1480) menyebutkan langkah-langkah metode Games Based Learning (GBL) sebagai berikut:

- 1) Memilih game sesuai topik yang dipelajari, guru memilih jenis permainan yang relevan dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Pemilihan game harus mempertimbangkan usia, kemampuan siswa, serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Menjelaskan konsep materi, sebelum permainan dimulai, guru terlebih dahulu menyampaikan konsep dasar materi kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman awal yang cukup sebagai bekal sebelum terlibat dalam kegiatan bermain.
- 3) Menjelaskan aturan permainan, guru menjelaskan tata cara dan aturan permainan secara jelas kepada seluruh siswa. Pemahaman yang baik terhadap aturan permainan sangat penting agar kegiatan berlangsung tertib, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Bermain game, siswa mulai melaksanakan kegiatan permainan sesuai aturan yang telah dijelaskan. Pada tahap ini, siswa belajar

secara aktif melalui pengalaman langsung, berinteraksi dengan teman, serta memecahkan masalah yang ada dalam permainan.

5) Merangkum pengetahuan yang didapat, setelah kegiatan bermain selesai, siswa bersama guru menyimpulkan pengetahuan dan pengalaman yang telah diperoleh selama permainan berlangsung. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

6) Melakukan refleksi, pada tahap akhir, guru mengajak siswa untuk merenungkan kembali proses pembelajaran yang telah dilalui. Refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi, mengevaluasi jalannya permainan, serta sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan pembelajaran berikutnya.

3) Pembelajaran Matematika Di SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang konsep-konsep matematika yang mendasar kepada siswa sejak awal. Menurut Anggriani, (2021) “Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan, anak usia SD sedang mengalami perkembangan dalam berpikir dan belajarnya”. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, abstrak dan menggunakan bahasa simbol. Matematika juga tidak hanya tentang belajar menghitung, tetapi juga untuk melatih cara berpikir yang logis, kritis, terstruktur, dan kreatif.. Oleh karena itu

sangatlah penting pembelajaran Matematika diajarkan sejak anak masuk dalam pendidikan SD. Matematika berbeda dengan ilmu lain seperti sosial karena Matematika ilmu pasti.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar matematika kepada anak sejak awal. Selain mengajarkan cara berhitung, matematika juga membantu siswa belajar berpikir logis, kritis, sistematis, dan kreatif. Dengan belajar matematika, siswa bisa memahami konsep bilangan, cara melakukan operasi hitung, pengukuran, bentuk-bentuk geometri, serta cara mengolah data sederhana yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses belajar matematika di SD disesuaikan dengan kemampuan berpikir anak. Awalnya, materi diberikan dalam bentuk konkret, lalu perlahan mengarah ke hal-hal abstrak. Untuk itu, guru perlu menggunakan benda nyata, alat bantu, media pembelajaran, dan contoh yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak. Penyampaian materi dilakukan secara bertahap dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami dan tidak merasa kesulitan dalam belajar matematika.

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang relevan adalah suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Berikut ada

beberapa hasil penelitian yang penulis jadikan sebagai kajian pustaka yang relevan untuk mendukung judul proposal skripsi ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zahrotul Khusniah, Yulia Linguistika (2022) dengan judul “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Game-Based Learning pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01” bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan setelah menerapkan model Game-Based Learning (GBL). Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan jenis penelitian kuasi eksperimen berupa desain pre-experimental one group pretest–posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar dan wawancara dengan guru kelas. Pembelajaran dengan model GBL menggunakan aplikasi Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan setelah penerapan model GBL, diukur melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (H_a diterima dan H_0 ditolak). Selain itu, hasil wawancara menunjukkan siswa lebih antusias, tertarik, dan aktif dalam belajar matematika, sehingga dapat disimpulkan bahwa model Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi pecahan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh dalam Alya Nazwa Minisa et al., (2025) penelitian yang berjudul “Analisis Penggunaan Game Based Learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar” bertujuan untuk menganalisis penggunaan metode Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat penerapannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis berbagai artikel dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik GBL dan minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Game-Based Learning secara konsisten mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman konsep peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, GBL juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong partisipasi siswa secara optimal, sehingga dapat disimpulkan bahwa Game-Based Learning merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nailil Muna, Sri Hartatik, Nafiah, (2025) penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sdi Bahrul Ulum Panjang Jiwo Nailil” bertujuan untuk melihat dampak penggunaan

metode Game Based Learning (GBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDI Bahrul Ulum Panjang Jiwo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, menggunakan desain satu kelompok pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest, sedangkan analisis datanya menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar matematika setelah penerapan GBL, terlihat dari nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Rata-rata nilai siswa meningkat dari kategori tidak tuntas menjadi tuntas secara keseluruhan setelah menerapkan metode GBL. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode Game Based Learning efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Oryza Lisativani Fatimah, Abdul Halim Fathani, dan Waekhodiyyoh Awae (2024) dengan judul "Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning" bertujuan untuk menganalisis peningkatan minat belajar siswa kelas X pada pembelajaran matematika materi aljabar di sekolah Eakkapapsasanawich, Krabi, Thailand, setelah menerapkan model Game-Based Learning (GBL). Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods dengan jenis penelitian kuasi eksperimen berupa desain pre-experimental one group pretest-posttest. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar siswa sebagai data kuantitatif, serta

observasi dan wawancara dengan perwakilan siswa dan guru kelas sebagai data kualitatif. Pembelajaran dengan model GBL menggunakan tiga aplikasi, yaitu Quizizz, Kahoot!, dan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa secara signifikan setelah penerapan model GBL, diukur melalui uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 (H_a diterima dan H_0 ditolak). Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa seluruh perwakilan siswa menyatakan pembelajaran dengan model GBL memudahkan mereka memahami materi aljabar, membuat mereka lebih berani bertanya kepada guru, serta memberikan kesan yang menyenangkan dan memotivasi, sehingga dapat disimpulkan bahwa model Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada materi aljabar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, dan Shirly Rizki Kusumaningrum (2021) dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar" bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan game digital dalam meningkatkan penguasaan keterampilan berhitung dan bernalar siswa sekolah dasar melalui metode Digital Game Based Learning (DGBL) berbasis Higher-Order Thinking Skills (HOTS). Penelitian ini menggunakan metode literature review dengan menganalisis tiga artikel terpilih yang diterbitkan antara tahun 2014–2021, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan

kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran sumber dari Google Scholar dan Research Gate, dengan mencatat nama penulis, tahun terbit, lokasi penelitian, subjek, tujuan, metode, dan hasil penelitian dari setiap artikel. Pembelajaran dengan metode DGBL menerapkan game digital berbasis HOTS yang mencakup fase analisis, desain, pengembangan, jaminan kualitas, serta implementasi dan evaluasi. Hasil analisis dari ketiga artikel menunjukkan bahwa penggunaan game digital berbasis komputer maupun android efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung matematika dan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode Digital Game Based Learning berbasis HOTS efektif dalam membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis sekaligus minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran matematika.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Bastia Fatwa Islami, Tria Shinta Mariska, Faizatul Mariska, Istitoah, Amanda Yulia Kartika, dan Ahmad Sudi Pratikno (2025) dengan judul "Analisis Metode Game-Based Learning dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV di SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan" bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Game-Based Learning (GBL), kendala yang dialami guru, serta strategi adaptif yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi

dokumentasi, dengan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, serta keabsahan data dipastikan melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Subjek utama penelitian adalah guru kelas IV dengan inisial Z, yang didukung oleh siswa dan kepala sekolah SDN Tanjung Jati 2 Bangkalan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan GBL mampu mendorong antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi matematika secara lebih baik dibandingkan metode konvensional, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan media digital, minimnya pelatihan guru, dan rendahnya keterlibatan orang tua, sehingga dapat disimpulkan bahwa keberhasilan implementasi Game-Based Learning sangat bergantung pada dukungan infrastruktur teknologi, kapasitas guru yang reflektif dan inovatif, serta kolaborasi aktif antara sekolah dan orang tua.

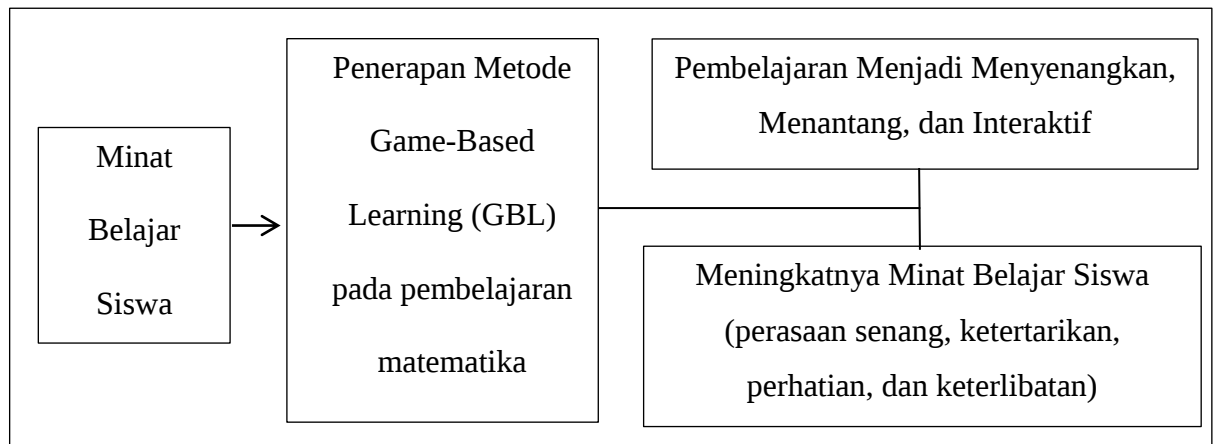
C. Kerangka Konseptual

Minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. Dapat diketahui dari sikap siswa terhadap kegiatan belajar, seperti perasaan senang, tertarik, perhatian, serta kemauan untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Namun, ada banyak siswa yang kurang tertarik belajar matematika karena metode pembelajaran yang biasanya membosankan, kurang melibatkan mereka secara aktif, serta kurang beragam dalam cara mengajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu diterapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah Game-Based Learning (GBL). Metode ini memanfaatkan permainan sebagai alat dan strategi pembelajaran, sehingga siswa bisa belajar sambil bermain. Dengan menggunakan permainan, diharapkan siswa lebih termotivasi, lebih antusias, dan lebih aktif dalam belajar matematika.

Dengan diterapkannya metode Game-Based Learning dalam pembelajaran matematika, diperkirakan akan memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa. Metode ini mengizinkan siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas belajar, bekerja sama dengan teman, serta menghadapi tantangan atau masalah matematika dalam bentuk permainan. Situasi ini mendorong munculnya perasaan senang, tertarik, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Oleh karena itu, kerangka konseptual penelitian ini menunjukkan bahwa metode Game-Based Learning sebagai variabel bebas mempengaruhi minat belajar siswa sebagai variabel terikat dalam pembelajaran matematika. Minat belajar siswa dalam penelitian ini dianalisis melalui indikator seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan siswa selama proses belajar menggunakan metode Game-Based Learning



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir