

**ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENGGUNAKAN
METODE GAME BASED LEARNING DI KELAS V
SDN 01 NANGA MAU TAHUN PELAJARAN
2025/2026**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

MAGDALENA

NIM:2213062087

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2026**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Magdalena
Nim : 2213962087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Proposal Skripsi : Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau Tahun Pembelajaran 2025/2026

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitian ujian Skripsi.

Pembimbing Utama



Immanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd
NUPTK.6457763663200003

Sintang,

Pembimbing Pendamping



Kaninda Maro Rayo, M.Pd
NUPTK.9242771672230353

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syahrudin, S.P., M.Si.
NUPTK.4538744645200012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas V Sdn 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026” yang disusun oleh:

Nama : Magdalena
NIM : 2213062087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Sabtu, tanggal 03 Juli 2026.

Tim Penguji

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd	Ketua Penguji	
2	Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd	Sekretaris Penguji	
3	Sudarto, M.Pd	Anggota Penguji I	
4	Kandida Maro Rayo, M.Pd	Anggota Penguji II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa


Didin Syahruddin, S.P., M.Si
NUPTK 453874464520001



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Jln. Pertamina Sengkuang Km 4, Kotak Pos 126 Telp. (0564) 2022386, 2022387

Email: stkippersadasi@gmail.com Website : <https://persadakhatulistiwa.ac.id>

**CATATAN PEMBIMBING UTAMA
Hasil Konsultasi Mahasiswa**

Nama : Magdalena
NIM : 2213062087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	9 Januari 2026	Bimbingan Judul	Saran	
2	12 Januari 2026	Bimbinga Ganti Judul	Saran	
3	5 Februari 2026	Perbaikan Latar Belakang, BAB I, BAB II Dan BAB III	Perbaikan Dan Saran	
4	12 Februari 2026	Perbaikan BAB I, BAB II, BAB III Dan Tambahan Lampiran	Perbaikan Dan Saran	
5	4 Maret 2026	Perbaiakn BAB I, BAB III Dan Lampiran	Perbaikan Dan Saran	
6	5 Maret 2026	Acc Proposal	Acc	
7	10 Juni 2026	Perbaiakn Tata Tulis BAB IV Dan BAB V, Daftar Pustaka Dan Penambahan Abstrak	Saran	
8	16 Juni 2026	Acc Skripsi	Acc	

Sintang, 16 Juni 2026
Pembimbing Utama

Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd
NUPTK.6457763663200003



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Jln. Pertamina Sengkuang Km 4, Kotak Pos 126 Telp.(0564) 2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website : <https://persadakhatulistiwa.ac.id>

**CATATAN PEMBIMBING PENDAMPING
Hasil Konsultasi Mahasiswa**

Nama : Magdalena
NIM : 2213062087
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	6 Januari 2026	Bimbingan Judul Online	Saran	
2	13 Januari 2026	Bimbingan Ganti Judul Onlina	Saran	
3	9 Februari 2026	Bimbingan Sistematis Penulis Latar Belakang	Perbaikan Dan Saran	
4	28 Februari 2026	Perbaikan Latar Belakang	Perbaikan Dan Saran	
5	9 Maret 2026	Perbaikan Susunan Pada Latar Belakag	Perbaikan Dan Saran	
6	12 Maret 2026	Acc Proposal	Acc	
7	14 Juni 2026	Penyesuaian Pembahasan Dengan Rumusan Masalah	Perbaikan Dan Saran	
8	15 Juni 2026	Acc Skripsi	Acc	

Sintang, 2025
Pembimbing Pendamping

Kandida Maro Rayo, M.Pd
NUPTK.9242771672230353

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di sekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh orang lain, kecuali secara tertulis jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai akademik berupa pencabutan gelar yang di peroleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang, 16 Juni 2026

Yang membuat pernyataan




Magdalena

NIM. 2213062087

MOTTO

“Orang lain boleh meragukan kamu tapi kamu tidak boleh meragukan dirimu sendiri”

“Serahkanlah perbuatanmu kepada Tuhan, maka terlaksanalah segala rencanamu”

(Amsal 16:3)

“Kita tidak bisa merubah masa lalu tapi kita bisa merubah masa depan dan kita hanya butuh lebih baik dari kemarin bukan lebih baik dari orang lain”

“setiap individu yang kita temui adalah guru, setiap tempat yang kita kunjungi adalah kelas dan setiap kejadian yang kita temui adalah pelajaran”

PERSEMBAHAN

Segala Puji dan ucapan rasa syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmatnya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segenap hati, ketulusan serta rasa syukur dan bahagia telah sampai pada titik ini, tentunya bukan suatu hal yang mudah tetapi dengan niat, dukungan dan doa dari orang-orang baik di sekitar saya, pada akhirnya tugas akhir saya selesai dengan baik. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Jurus selamat tersayang, Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang selalu ada di setiap langkah peneliti. Terima kasih penyertaan-Nya serta anugrah roh kudus yang selalu memberi mujizat di waktu yang tepat selama proses penyusunan skripsi ini berlangsung.
2. Teristimewah kepada cinta pertama peneliti, Bapak Petrus Amin dan Ibu Mika Ela Akoi, terima kasih atas segala cinta, kasih sayang, pengorbanan yang tulus, kerja keras, doa, perjuangan yang tiada hentinya, semua maaf yang selalu diberikan, atas semua dukungan motivasi maupun material dan terima kasih telah menjadi orang tua yang sangat luar biasa sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ucapan terima kasih kepada kedua saudara peneliti kakak Peronika dan abang Yohanes Pito atas segala dukungan motivasi maupun material serta segala doa kepada peneliti. Terima kasih kepada keponakan tercinta Vanessa Anggita Putri mood booster peneliti ketika pulang kampung dan selalu menjadi kerinduan ketika peneliti di perantauan.

4. Kepada seluruh keluarga besar ku yang selalu mendukung, memotivasi maupun material sehingga aku bisa sampai seperti ini.
5. Saya juga menyampaikan apresiasi dan penghargaan kepada kedua dosen pembimbing, bapak Imanuel Sairo Awang, S.Si,.M.Pd dan ibu Kandida Maro Rayo, M.Pd atas bimbingan, arahan dan kesabaran selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh dosen Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan ilmu dan membentuk penulis selama masa studi.
6. Hendrikus Julung, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang memberikan motivasi dan pengarahan kepada penulis dari awal perkuliahan hingga penulisan skripsi atau tugas akhir.
7. Saya mengucapkan terima kasih yang tulus kepada sahabat-sahabat penulis, Angelina Septiani Clara, Miranda Syahfitri, Ulia Della Handika, Utin Winda Astria Ningsih yang atas kebersamaan yang selalu mewarnai hari ku selama masa kuliah.
8. Kepada sahabat dari kecil sekaligus sepupu ku Ilana dan Juita Lestari yang selalu menjadi tempat pulang terbaik karena kalau bertemu kalian pasti cerita gak akan pernah habis dan selalu mejadi semangat untuk ku selama kuliah dan sampai saat ini.
9. Akhirnya, karya ini penulis persembahkan kepada almamater tercinta, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, sebagai bentuk pengabdian dan rasa terima kasih yang tulus.

10. Terkhusus kepada Cha Eun Woo, seluruh drama korea, drama cina, podcast, lagu-lagu yang selalu menjadi mood booster yang menemani sekaligus penyemangat selama penyusunan skripsi ini sampai selesai.
11. *Last but not least*. Magdalena, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap proses yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih telah bertahan.

ABSTRAK

Magdalena. 2026, *Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game Based Learning Di Kelas V SDN 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Pembimbing utama: Imanuel Sairo Awang, S.Si,.M.Pd, Pembimbing pendamping: Kandida Maro Rayo, M.Pd

Kata kunci : Minat Belajar, Game Based Learning, Pembelajaran Matematika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika di SD Negeri 01 Nanga Mau, di mana awalnya banyak siswa menganggap matematika sulit dan membosankan, sehingga diterapkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan yaitu metode Game-Based Learning. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi metode Game Based Learning pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau, mengetahui gambaran minat belajar siswa setelah diterapkannya metode tersebut, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket, dan wawancara. Subjek penelitian terdiri dari satu guru matematika dan 24 siswa kelas V B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi GBL telah berjalan dengan baik melalui permainan edukatif seperti game the ring bell, talking stick, lempar dadu, dan kartu pecahan ajaib yang relevan dengan materi pembelajaran. Dari 24 siswa yang diteliti, 24 siswa (74,81%) memiliki minat belajar dalam kategori tinggi dengan rentang skor 74%–82%, sementara 1 siswa berada pada kategori sedang dengan skor 61%. Indikator keterlibatan aktif dan perasaan senang menjadi yang paling menonjol, sedangkan indikator perhatian masih perlu ditingkatkan. Faktor pendukung meliputi kreativitas guru dalam menyiapkan media, desain permainan yang relevan, serta antusiasme dan motivasi siswa yang tinggi. Adapun faktor penghambat mencakup keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan guru terkait GBL, kesulitan pengelolaan kelas, keterbatasan fasilitas, serta adanya materi yang sulit diajarkan melalui pendekatan permainan. Kesimpulannya, penerapan metode Game-Based Learning terbukti efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika. Saran bagi guru adalah agar terus mengembangkan kreativitas dalam merancang permainan yang variatif dan sesuai materi, serta aktif mengikuti pelatihan terkait metode inovatif. Sekolah diharapkan memberikan dukungan nyata berupa pengadaan media, program pelatihan guru, dan fleksibilitas alokasi waktu, sementara siswa diharapkan terus bersikap aktif dan antusias dalam setiap kegiatan pembelajaran.

ABSTRACT

Magdalene. 2026, *Analysis of Students' Learning Interest in Mathematics Learning Using Game Based Learning Methods in Class V of SDN 01 Nanga Mau in the Academic Year 2025/2026*. Thesis, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Study Program of STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, Main supervisor: Imanuel Sairo Awang, S.Si.,M.Pd, Assistant supervisor: Kandida Maro Rayo, M.Pd.

Keywords: *Interest in Learning, Game Based Learning, Mathematics Learning.*

This research is motivated by students' low interest in learning mathematics at SD Negeri 01 Nanga Mau, where many students consider mathematics difficult and boring, so a more innovative and fun learning method is applied, namely the Game-Based Learning method. The aim of this research is to describe the implementation of the Game Based Learning method in fifth grade mathematics learning at SD Negeri 01 Nanga Mau, to understand the picture of students' interest in learning after implementing this method, and to identify supporting and inhibiting factors in its use. This research uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, questionnaires and interviews. The research subjects consisted of one mathematics teacher and 24 students of class V B. The results of the research showed that the implementation of GBL had gone well through educational games such as game the ring bell talking sticks, throwing dice, and magic fraction cards that were relevant to the learning material. Of the 24 students studied, 24 students (74,81%) had a high interest in learning with a score range of 74%–82%, while 1 student was in the medium category with a score of 61%. Indicators of active involvement and feelings of enjoyment are the most prominent, while indicators of attention still need to be improved. Supporting factors include teacher creativity in preparing media, relevant game design, and high student enthusiasm and motivation. The inhibiting factors include limited time, lack of teacher training related to GBL, difficulties in classroom management, limited facilities, and the presence of material that is difficult to teach through a game approach. In conclusion, the application of the Game-Based Learning method has proven to be effective in growing and increasing students' interest in learning mathematics. Suggestions for teachers are to continue to develop creativity in designing games that are varied and appropriate to the material, and actively participate in training related to innovative methods. Schools are expected to provide real support in the form of media procurement, teacher training programs, and flexibility in time allocation, while students are expected to continue to be active and enthusiastic in every learning activity.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah dan penyertaan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi yang berjudul **“Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Yang Menggunakan Metode Game-Based Learning di Kelas V SD Negeri 01 Nanga Mau Tahun Pelajaran 2025/2026”** dapat diselesaikan.

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung peneliti dalam menyusun proposal skripsi ini. Bantuan dan dukungan yang diberikan sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Oleh karena itu dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang terhormat:

1. Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah banyak sekali membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
2. Kandida Maro Rayo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan motivasi, dan juga penjelasan dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan.
3. Eliana Yunita Seran, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah

memberikan persetujuan, masukkan dan bimbingan dalam penelitian ini.

4. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si selaku Ketua Badan Perkumpulan Karya Bangsa yang telah memberikan tempat bagi peneliti untuk menimba ilmu.
5. Didin Syafruddin, SP.,M.Si selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah menyediakan fasilitas pendidikan sehingga mahasiswa dapat melakukan perkuliahan dengan lancar.
6. Para Dosen Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan membantu peneliti untuk mengembangkan bakat dan kemampuan selama masa perkuliahan.
7. Kepada kepala sekolah, guru dan murid SD Negeri 01 Nanga Mau terutama kelas V yang telah memberi tempat kepada peneliti untuk melakukan peneliti dan memberi masukan selama peneliti melakukan penelitian, dan siswa kelas V yang telah berkerja sama selama melakukan penelitian.
8. Kepada orang tua, kakak, abang, ponakan, seluruh keluarga besar, dan sahabat-sahabat yang telah memberikan dukungan baik secara materi maupun dalam bentuk dukungan semangat serta doa kepada peneliti.
9. Teman-teman seperjuangan kelas A13 dan teman-teman kelompok 5 PLP 2 dan KKM yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini. Jika dalam penulisan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dalam bermacam segi, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun

sehingga dapat memberikan perkembangan dan kemajuan untuk semua pihak yang memerlukannya.

Sintang, Januari 2026

Peneliti

Magdalena

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
CATATAN PEMBIMBING UTAMA	iv
CATATAN PEMBIMBING PENDMPPING.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Pertanyaan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Istilah.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Landasan Teori.....	10

B. Kajian Pustaka.....	29
C. Kerangka Konseptual.....	35
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	38
A. Pendekatan Penelitian	38
B. Metode dan Bentuk Penelitian	38
C. Data dan Sumber Data Penelitian	40
D. Teknik Dan Prosudur Pengumpulan Data.....	41
E. Keabsahan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Gambaran Umum.....	53
B. Deskripsi	63
C. Pembahasan.....	101
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	110
A. Kesimpulan	110
B. Implikasi.....	111
C. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penskoran Minat Gaya Belajar	51
Tabel 3.2 Persentase Minat Belajar Peserta Didik	52
Tabel 4.1 Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Mau	54
Tabel 4.2 Guru dan Staf Sekolah Dasar Negeri 01 Nanga Mau	55
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3.1 Komponen Dalam Analisis Data (Interactive Model).....	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi instrumen Observasi Implementasi Game Based Learning	118
Lampiran 2 Lembar Hasil Observasi Implementasi Game-Based Learning	120
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa	123
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru	127
Lampiran 5 Lembar Hasil Wawancara Guru	129
Lampiran 6 Rekapulasi Angket Minat Belajar.....	135
Lampiran 7 Surat Validasi Instrumen Validator I.....	137
Lampiran 8 Surat Validasi Instrumen Validator II	140
Lampiran 9 Surat Praobservasi	143
Lampiran 10 Surat Balasan Praobservasi Dari Sekolah.....	144
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian.....	145
Lampiran 12 Surat Pemberian Izin Penelitian	146
Lampiran 13 Penyerahan Surat Praobservasi Kepada Kepala Sekolah	147
Lampiran 14 Foto Saat Praobservasi Wawancara Guru	148
Lampiran 15 Foto Penyerahan Surat Penelitian.....	149
Lampiran 16 Daftar Peserta Didik Kelas V B.....	150
Lampiran 17 Modul Ajar Metode Game Based Learning Yang Sudah Diterapkan (2025).....	152
Lampiran 18 Modul Ajar Penerapan Game Based Learning Saat Observasi	163
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	173