

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi belajar adalah dorongan dalam diri seseorang yang membuatnya berusaha memahami pelajaran, menyelesaikan tugas, serta mencapai prestasi akademik yang lebih baik [1]. Nurhayati dkk. menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan komponen psikologis yang mengalami perkembangan, hal ini menunjukkan bahwa kematangan psikologis dan kesehatan fisik siswa turut mempengaruhinya. [2]. Di sisi lain, motivasi belajar merupakan elemen utama yang memengaruhi seberapa efektif siswa memahami dan menguasai mata pelajaran tertentu, klaim Jainiyah dkk. Menurut temuan penelitian, siswa yang termotivasi umumnya lebih terlibat dalam kegiatan kelas, lebih teliti dalam menyelesaikan pekerjaan rumah, dan lebih percaya diri ketika menghadapi kesulitan akademik. [3]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa memiliki peranan penting yang seharusnya mendapatkan perhatian khusus tentang motivasi belajar siswa.

Berdasarkan temuan studi mereka, siswa yang bermotivasi tinggi berusaha keras, tampak percaya diri, enggan menyerah, dan rajin membaca untuk meningkatkan prestasi akademik dan mengatasi hambatan. Rahman dkk. menunjukkan bahwa motivasi merupakan faktor utama yang memicu, menopang, dan mendorong kegiatan belajar. [4]. Firnando juga menunjukkan bahwa antusiasme siswa untuk belajar dalam setiap kegiatan memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi belajar mereka; siswa dengan tingkat motivasi yang lebih tinggi biasanya memperoleh hasil belajar yang lebih besar. [5] Didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Alma *et al* mengatakan bahwa motivasi belajar yang siswa sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar matematika pada siswa SMA [6]. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya

menunjukkan bahwa motivasi memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil akademis.

Namun fakta yang terjadi saat ini masih banyak siswa SMA yang mengalami rendahnya motivasi belajar. Dapat dilihat dari penelitian Rio yang memaparkan bahwa siswa kelas XI menunjukkan motivasi rendah[7]. Adapun penelitian Vivin *et al* memaparkan bahwa siswa kelas XI memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan metode pembelajaran yang kurang menarik [8]. Selanjutnya penelitian Lataena *et al* juga memaparkan bahwa siswa SMA mengalami kesulitan belajar dikarenakan kurang motivasi belajar dan cara ngajar guru yang yang membosankan[9]. Beberapa hasil penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa motivasi belajar siswa SMA rendah.

Nurhayati berpendapat bahwa motivasi merupakan karakteristik psikologis yang terus berkembang. Tujuan atau aspirasi siswa, keterampilan mereka, lingkungan mereka, komponen pembelajaran yang dinamis, dan upaya guru dalam mengajar mereka merupakan beberapa variabel yang dapat memengaruhinya. [10]. Penelitian Susanti yang menunjukkan bahwa pengajaran dengan monoton merupakan faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa [11]. Model pembelajaran dengan fitur permainan digunakan untuk mengatasi rendahnya motivasi siswa SMA dalam penelitian ini. Temuan penelitian Islam dkk. menunjukkan hal ini, dengan menjelaskan bahwa pembelajaran yang diciptakan melalui permainan dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan dorongan ekstra yang tidak mungkin diperoleh melalui pembelajaran repetitif [12].

Dari hasil penelitian yang dilakukan Susanti guru perlu mengembangkan strategi yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar [11] Penelitian yang dilakukan Prananda *et al* memberikan evaluasi bahwa pembelajaran dengan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk menghilangkan rasa kebosanan[13]. Penelitian Elina Jaasaka *et al* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan bisa memotivasi siswa dan

mempersiapkan mereka menghadapi ketidakpastian, seperti dalam proyek nyata [14].

Penggunaan permainan dan paradigma *Game Based Learning* secara bersamaan merupakan metode yang baik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini dipilih karena penelitian Lailatul Masfufah menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menggabungkan model *Game Based Learning* dengan kartu operasi bilangan bulat. [15]. Selain itu penelitian yang dilakukan Islam *et al* menemukan bahwa penerapan *Game Based Learning* memberikan dampak positif pada siswa [12]. Dipertegas juga dengan hasil penelitian lainnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* membuat aktivitas pembelajaran interaktif [16]. Dalam penelitian media permainan ini yang digunakan dalam pembelajaran *Game Base Learning* adalah congklak. Hasil penelitian Afriansya menyebutkan bahwa penerapan permainan congklak dengan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan rasa cinta tanah air dan semangat belajar siswa [17]

Pemilihan materi pembelajaran sama pentingnya dengan model pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Penelitian Novi dkk. menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. [18]. Jadi, salah satu aspek terpenting dalam meningkatkan standar pendidikan adalah memilih dan menggunakan sumber belajar yang tepat..

Komponen matematika yang termasuk dalam permainan engklek meliputi bangun datar, jaring-jaring, berhitung, kongruensi, refleksi, peluang, dan penalaran matematika. [19]. Dengan nilai rata-rata posttest sebesar 87,00, lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 57,00, penelitian Zein dan Rahayu menunjukkan bahwa penggunaan permainan engklek dalam pembelajaran efektif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMP kelas tujuh..[20]. Selanjutnya penelitian Anita Yuliyanti mengatakan bahwa permainan engklek mengandung konsep peluang yang dapat dieksplorasi dalam pembelajaran matematika [21]. Berdasarkan keterkaitan tersebut peneliti memilih permainan

engklek untuk diterapkan pada pembelajaran materi peluang serta mendukung motivasi siswa.

Peluang, yang juga disebut probabilitas, merupakan nilai yang mencerminkan potensi munculnya suatu peristiwa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, probabilitas berarti kemungkinan; ada tiga aspek utama yang perlu dikuasai untuk memahami peluang, yaitu percobaan, ruang sampel, dan peristiwa [22]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Putri menunjukkan bahwa peluang digunakan dalam berbagai bidang, seperti bisnis dan ilmu pengetahuan, dengan begitu siswa lebih paham pada hubungan matematika dengan kehidupan sehari-hari dan siap untuk menghadapi tantangan mendatang dengan pemahaman yang mendalam mengenai peluang [23]. Adapun penelitian Astuti dan Haryadi, mahasiswa kesulitan menyelesaikan soal pemahaman matematis di teori peluang disebabkan kurangnya pemahaman konsep peluang, penulisan anggota ruang sampel, peristiwa, dan perhitungan nilai peluang [24]. Penelitian Ade Riastuti *et al* juga berpendapat bahwa hasil analisis 16 artikel mengidentifikasi kesulitan siswa pada materi peluang yang dibagi menjadi tiga bagian: 1. kurang motivasi 2. keterbatasan memahami dan 3. keterbatasan sumber ajar, sehingga berpengaruh pada keterbatasan variasi soal dan pengalaman siswa dalam penyelesaian masalah materi peluang.

Adapun penelitian terdahulu tentang *Game Based Learning* yang sudah dilakukan oleh beberapa penelitian yaitu Islam meneliti pengaruh pembelajaran *Game Based Learning* terhadap motivasi belajar siswa[12], Kembau meneliti penerapan *Game Based Learning* pada materi peluang[22], Rahayu meneliti penerapan *Game Based Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada pembelajaran IPAS[16] dan Winatha meneliti bahwa *Game Based Learning* mendukung motivasi dan prestasi siswa[25]. Berdasarkan penelitian relevan yang telah disebutkan, belum dijumpai penelitian yang mengkombinasikan *Game Based Learning* dengan permainan engklek, khususnya pada materi peluang. Sehingga media permainan engklek menjadi kebaruan dalam penelitian ini.

Dengan merujuk latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Game Base Learning* dengan Permainan Engklek pada Materi Peluang Mendukung Motivasi Siswa”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan engklek mendukung motivasi belajar siswa pada materi peluang?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan permainan engklek mendukung motivasi belajar siswa pada materi peluang?
3. Bagaimana motivasi siswa kelas X setelah mendapatkan penerapan model *Game Based Learning* dengan media permainan engklek?

1.3 Tujuan Masalah

Berdasarkan dari rumusan masalah penelitian yang telah disebutkan, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas guru dalam penerapan model *Game Based Learning* dengan permainan engklek mendukung motivasi siswa dalam materi peluang.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dalam penerapan model *Game Based Learning* dengan permainan engklek mendukung motivasi siswa dalam materi peluang.
3. Untuk mengetahui motivasi siswa kelas X setelah mendapatkan penerapan model *Game Based Learning* dengan media permainan engklek

1.4 Manfaat Penelitian

Temuan penelitian ini diharapkan memiliki manfaat langsung dan tidak langsung. Manfaat tersebut meliputi:

1. Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan *Game Based Learning* dengan permainan engklek pada pembelajaran matematika.
2. Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya tentang motivasi belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Mendukung motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika, terutama pada materi peluang.
2. Gunakan permainan klasik untuk membantu siswa mempelajari konten dengan cara yang lebih menarik dan partisipatif.

b. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif strategi pembelajaran dalam mengajar matematika dengan mengombinasikan permainan tradisional dan model *Game Based Learning*.
2. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan model yang menarik dan efektif.

c. Bagi Sekolah

1. Menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Mendukung pengembangan model pembelajaran yang berbasis pada interaksi dan partisipasi aktif siswa.

d. Bagi Peneliti

1. Menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan media permainan engklek.
2. Memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai dampak pembelajaran berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa.
3. Memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) Pendidikan Matematika.

1.5 Batasan Penelitian

Dalam upaya menghindari ruang lingkup pembahasan yang terlalu luas, penelitian memutuskan untuk membatasi lingkup pada:

1. Peneliti memilih SMA Negeri I Bangsal kelas X sebagai tempat untuk melakukan penelitian
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* dengan media engklek dilakukan hanya pada materi peluang.