

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional tercantum pengertian pendidikan, yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan adalah suatu proses perkembangan diri individu dari kepribadian seseorang yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggung jawab untuk dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Pendidikan adalah proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan sehingga berfungsi sebagai kompetensinya dalam kehidupan masyarakat dan usaha sadar yang dilakukan seseorang, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, keterampilan, dan sikap (Purba, 2015).

Salah satu faktor dari dalam diri yang menentukan berhasil tidaknya dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan segala sesuatu yang menjadi pendorong agar seseorang mau melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan inisiator di dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan

belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. "Seseorang yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya" (Lestari,2022). Motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku atau perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang. Apa saja yang diperbuat manusia, yang penting mau pun yang kurang penting, yang berbahaya maupun yang tidak mengandung resiko, selalu ada motivasinya. Sama halnya di dalam hal belajar, motivasi itu sangat penting motivasi menjadi syarat mutlak dalam proses belajar mengajar di sekolah. Di sekolah biasanya seringkali terdapat anak yang malas, tidak semangat belajar tidak menyukai pelajaran dan lain sebagainya. Dalam hal tersebut berarti bahwa seorang guru tidak berhasil dalam memberikan motivasi yang tepat dalam mendorong siswanya untuk belajar dengan fikiran dan tenaganya.

Pada jenjang kelas III SD salah satu mata pelajaran yang sering menjadi tantangan bagi siswa yaitu mata pelajaran matematika. Proses pembelajaran matematika berkaitan dengan konsep yang banyak. Matematika juga memiliki satu konsep yang terhubung dengan konsep lainnya. Akibatnya, siswa beranggapan bahwa matematika memiliki sifat yang abstrak yang mengakibatkan matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit. Peranan penting matematika ada dalam segala aspek kehidupan. Matematika adalah proses yang mencakup dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan yaitu belajar dan mengajar. Dua kegiatan itu dipadukan menjadi satu kegiatan dimana kegiatan itu menghasilkan proses belajar mengajar yang terdapat interaksi belajar antara guru

dengan peserta didik serta sesama siswa. Oleh sebab itu butuh pendekatan yang efektivitas agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran tersebut.

Bedasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di UPT SDN 6 Makale Selatan, mengenai bagaimana motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, guru mengatakan bahwa yang menjadi faktor penghambat proses pembelajaran adalah kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, perilaku siswa yang cenderung pasif dalam kelas. Hal tersebut dipengaruhi oleh rasa bosan dan jenuh pada siswa pada saat proses belajar. Sehingga mengakibatkan siswa sering minta izin keluar kelas, tidak memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran, sering mengganggu teman sebangkunya, ribut dalam kelas, melamun dan mengantuk dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi lapangan dapat dilihat bahwa faktor yang mempengaruhi masalah di atas adalah kurangnya kreatifitas guru dalam proses pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran yang masih monoton yaitu materi pembelajaran yang diterima hanya melalui metode ceramah dan tanya jawab dari guru serta kurangnya aktifitas dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Salah satu alternatif pemecahan masalah yang dipilih dalam mengantisipasi kondisi nyata di atas adalah menerapkan teknik gamifikasi dalam proses pembelajaran dengan harapan dapat mengaktifkan siswa dalam belajar dan dapat memotivasi siswa. Penelitian ini sebelumnya pernah dilakukan oleh Vincent Nathaniel (2021) dengan judul “Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Hasil menunjukkan sebanyak 92 % siswa sd ingin mencoba

sebuah game matematika dengan penerapan konsep gamifikasi dan 84% siswa SD memiliki minat kepada mata pelajaran matematika bila menggunakan konsep gamifikasi. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa siswa dapat menyukai mata pelajaran matematika dikarenakan media pembelajaran yang memotivasi semangat belajar siswa terutama ketika menggunakan konsep pembelajaran matematika dengan gamifikasi.

Teknik ini didukung oleh penelitian terkait yang berjudul "Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar" yang dilakukan oleh Lovandri Dwanda Putra, dkk (2024) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan kolaborasi siswa. Dalam pendekatan ini, siswa didorong untuk aktif berdiskusi dengan teman sebayanya. Elemen-elemen gamifikasi yang diterapkan menantang siswa untuk belajar, membuat mereka terus termotivasi untuk menghadapi tantangan yang diberikan oleh guru.

Teknik gamifikasi adalah penggunaan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks non-permainan, seperti dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan aspek-aspek permainan seperti pemberian tantangan, hadiah, kompetisi, dan kepuasan berprestasi, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar. Konsep gamifikasi didasarkan pada pemikiran bahwa manusia secara alami tertarik pada permainan dan tantangan. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, level, kompetisi, reward, dan tugas yang menantang ke dalam proses pembelajaran. Pengalaman belajar akan tercipta dari proses permainan game

yang menyenangkan dan menarik (Binti Hambali & Lubis, 2022). Melalui penggunaan media yang terstruktur dengan baik, siswa dapat merasa termotivasi turut aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan masalah di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan”.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bagaimana penggunaan teknik Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka solusi dari permasalahan tersebut adalah peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan teknik Gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar pada siswa di kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja.

C. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan

menggunakan teknik gamifikasi di kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis

Mendapat pengetahuan tentang penerapan teknik gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru SD, adalah mendapat pengalaman secara langsung dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan teknik gamifikasi.
- b. Bagi siswa, sangat bermanfaat untuk melatih pengetahuan tentang teknik gamifikasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.
- c. Bagi sekolah, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurikulum merdeka kelas III UPT SDN 6 Makale Selatan.
- d. Bagi pembaca, sebagai bahan acuan dan referensi bagi peneliti yang akan meneliti masalah yang relevan dengan penelitian ini.

\