BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arus digitalisasi telah merevolusi industri 4.0 dan mengubah banyak aspek dalam kehidupan. Menurut Edy (2021) disrupsi digital atau revolusi digital adalah fenomena yang menyebabkan masyarakat mengubah cara mereka melihat dunia dan apa yang mereka lakukan menjadi sistem teknologi digital. Menurut Nugroho (2020, p. 150) disrupsi ini terjadi karena cara kerja atau metode lama sudah tidak lagi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sebagai contohnya, dalam bidang pendidikan metode konvensional seperti metode ceramah kini mulai digantikan dengan metode pembelajaran berbasis teknologi seperti video interaktif dan website edukasi. Artinya pada saat ini kehidupan masyarakat menggunakan paradigma modern dan didominasi oleh perangkat-perangkat digital. Hal ini tentu juga merubah pada ruang lingkup pendidikan, di mana teknologi semakin berperan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi digital seperti *website* atau *platform* edukasi dapat digunakan oleh guru untuk mengelola pembelajaran agar lebih menarik dan interaktif. Namun, untuk mencapai hal tersebut menurut Hartanto (dalam Handayani, et al., 2020, p. 9) perlu adanya inovasi dan pengembangan kurikulum pendidikan yang lebih menekankan pada *Science, Technology,*

Engineering, Arts, dan Mathematics (STEAM) agar siswa lebih siap menghadapi tantangan di era digital.

Upaya pemerintah dalam menghadapi tantangan digitalisasi yaitu dengan menghadirkan kurikulum baru yakni kurikulum merdeka. Menurut Saputra, et al. (2023, p. 17) kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang diluncurkan Mendikbudristek guna meningkatkan dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Inayati (2022) mengatakan bahwa kurikulum merdeka lebih menekankan pada pembelajaran yang mandiri, aktif, memiliki karakter, dan lain-lain. Guru juga memiliki kebebasan dalam menentukan perangkat ajar yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa. Dalam prosesnya, Monalisa (2023) mengatakan pembelajaran akan dipusatkan pada siswa, berbeda dengan konsep pembelajaran sebelumnya dimana guru masih menjadi pusat pembelajaran. Dengan adanya inovasi kurikulum dan teknologi ini diharapkan dapat membantu siswa untuk berprestasi dan terampil terutama pada pembelajaran matematika di SD.

Pembelajaran matematika SD merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan matematika mereka sendiri (Susanto, 2019, p. 194). Pembelajaran matematika penting untuk dipelajari guna mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan analitis siswa yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, serta melatih siswa dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan yang bijak. Terdapat beberapa materi dalam pembelajaran

matematika SD seperti bilangan cacah, geometri, pecahan dan aljabar. Dalam hal ini peneliti mengambil materi bangun datar pada modul ajar matematika kelas V bab 6 tentang segitiga dan segi empat.

Berdasarkan observasi awal antara penulis dengan guru kelas V pada bulan Oktober 2024, diperoleh informasi bahwa beberapa siswa mempunyai motivasi belajar yang rendah. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya partisipasi aktif saat pembelajaran, dan rendahnya ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Adapun faktor penyebabnya yaitu kurangnya variasi metode yang dilakukan oleh guru seperti hanya menggunakan metode ceramah atau latihan soal yang berulang sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Hal ini tentu berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah semangat yang muncul dari dalam diri seseorang untuk terlibat aktif saat pembelajaran. Menurut Nurrawi, et al. (2023) motivasi inilah yang mampu memberikan semangat dan senang dalam belajar sehingga siswa mampu mencapai prestasi belajar yang sangat baik. Uno, H. B. (2020, p. 23) mengatakan motivasi belajar ini muncul karena faktor ekstrinsik seperti lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik, serta faktor instrinsik berupa keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, serta harapan akan cita-cita. Namun, motivasi dapat muncul dan hilang secara tiba-tiba karena faktor lain yang dapat mempengaruhi diri mereka. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan model pembelajaran yang menarik perhatian siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu cara untuk membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *game based learning*. Menurut Jevri (2022, p. 128) *game based learning* adalah model pembelajaran berbasis *game* yang dapat menghilangkan rasa jenuh dan bosan serta menimbulkan minat belajar siswa. Model ini menggunakan konsep *game* seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan papan peringkat. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagai contohnya yaitu *Clash of Champions (CoC)*, *clash of champions* merupakan sebuah kompetisi yang diselenggarakan oleh ruangguru untuk menguji kecerdasan dan keterampilan mahasiswa terbaik dari berbagai universitas di Indonesia dan luar negeri. Helmiyah dan Verdian (2024) mengatakan acara ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui kegiatan kompetisi edukatif yang menarik. Kompetisi ini menarik perhatian dan antusiasme yang cukup besar dikalangan pelajar Indonesia di tahun 2024 ini (Sari dan Reftantia, 2024). Banyak dari mereka yang termotivasi untuk ikut menjawab soal yang diberikan. Assalamah (2024) mengatakan pada episode pertama *clash of champions* mencapai 2 juta penayangan dalam waktu tiga hari. Melihat banyaknya jumlah penonton yang tertarik pada kompetisi ini, peneliti ingin mencoba mengadaptasi dan menerapkannya di sekolah dasar.

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan yaitu, yang pertama penelitian yang dilakukan oleh Pitriani et al. (2024) dengan judul “*Game Based Learning Berorientasi Kahoot! Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” dimana hasil penelitiannya menunjukkan pengaruh yang

signifikan antara model pembelajaran *game based learning* terhadap motivasi belajar siswa nilai signifikansi lebih kecil 0,05 ($0,001 < 0,05$). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Sianturi (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Worldwall* Pada Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn 060934 Medan” hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan *game based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Islam et al. (2024) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik” hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran *game based learning* dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi belajar siswa dan menawarkan motivasi tambahan melebihi apa yang dapat diperoleh dari metode tradisional.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan judul **Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* “Clash Of Champions” Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dibahas, maka perlu dilakukan pembatasan lingkup masalah agar pengkajian yang dilakukan lebih terarah sebagai berikut :

- a. Menggunakan model pembelajaran *game based learning* pada pembelajaran matematika kelas V di SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

- b. Materi pada penelitian ini dibatasi pada modul ajar matematika kelas V bab 6 tentang segitiga dan segi empat.
- c. Subjek yang akan diteliti yaitu siswa kelas VB dan VC SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “adakah pengaruh model pembelajaran *game based learning* “*clash of champions*” terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *game based learning* “*clash of champions*” terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ada dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis sendiri merupakan manfaat dalam jangka panjang yang berguna untuk mengembangkan teori dalam bidang ilmu yang diteliti. Manfaat praktis adalah manfaat yang dapat dirasakan secara langsung guna memecahkan masalah yang diteliti

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan dan wawasan yang lebih tentang penggunaan dan pemahaman dari model pembelajaran *game based learning* dalam dunia

pendidikan terlebih pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya model pembelajaran *game based learning* ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa agar siswa lebih kompetitif saat pembelajaran matematika.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi masukan bagi para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, serta dapat mengembangkan penggunaan model pembelajaran *game based learning* ini sebagai salah satu inovasi model pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini sekiranya dapat memberikan kontribusi dan motivasi yang positif dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di SDIT A Ba Ta Tsa Lahat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian selanjutnya agar dapat dikembangkan pada materi lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.