

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar adalah keinginan untuk belajar bersumber dari faktor dalam diri maupun luar yang menggerakkan pelajar agar aktif dalam kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan yang diharapkan (lestari, 2019). Motivasi belajar memiliki karakteristik yang menentukan bagaimana seseorang terlibat dalam proses pembelajaran (felea, 2022). Pertama, motivasi dapat berasal dari dua sumber: dari dalam diri sendiri (*intrinsik*) seperti rasa penasaran atau kepuasan pribadi, atau dari pengaruh lingkungan (*ekstrinsik*) seperti hadiah atau tuntutan sosial (gustiani et al., 2022). Indikator utama dari motivasi belajar meliputi: adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif. Orang dengan semangat belajar yang tinggi biasanya menunjukkan daya tahan, yaitu ketahanan dalam menghadapi kesulitan tanpa cepat menyerah (scheffers et al., 2020).

Motivasi sangat penting dalam belajar karena berfungsi sebagai pendorong utama yang menggerakkan siswa untuk memperhatikan, memahami, dan menyerap materi pelajaran. Tanpa motivasi, siswa cenderung belajar dengan terpaksa, kurang fokus, dan hasil belajarnya rendah. Sebaliknya, siswa

yang termotivasi akan belajar dengan sungguh-sungguh, memiliki minat tinggi, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. Motivasi juga erat kaitannya dengan minat semakin relevan pelajaran dengan kehidupan atau cita-cita siswa, semakin besar minat dan semangat belajarnya (Desvi Yolanda, 2020). Oleh karena itu, motivasi merupakan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Herzberg (1966), motivasi dipengaruhi oleh dua faktor: faktor higiene (*ekstrinsik*) dan faktor motivator (*intrinsik*). Faktor hygiene seperti gaji, kondisi kerja, dan hubungan sosial hanya mencegah ketidakpuasan, tetapi tidak membangkitkan motivasi. Sebaliknya, faktor motivator seperti pencapaian, pengakuan, tanggung jawab, dan pekerjaan yang bermakna mendorong kepuasan dan semangat berprestasi. Untuk meningkatkan motivasi, fokus harus diberikan pada penguatan faktor motivator, bukan hanya memperbaiki kondisi kebersihan (Prihartanta, 2019).

Selain motivasi belajar, pemahaman konsep matematis juga menjadi faktor kunci dalam pembelajaran matematika (Diana et al., 2020). Konsep matematika adalah ide abstrak yang memungkinkan seseorang mengelompokkan objek atau kejadian, serta membedakan mana yang termasuk contoh atau bukan contoh dari ide tersebut. Konsep ini tidak cukup hanya dihafal, melainkan harus dipahami secara mendalam agar dapat dihubungkan dengan konsep lain, digunakan dalam pemecahan masalah, dan diterapkan dalam konteks kehidupan nyata. Pemahaman konsep matematika mencakup kemampuan menyatakan ulang konsep, memberi contoh dan bukan contoh, menggunakan representasi, serta mengubah bentuk suatu konsep ke bentuk lain

(Aledya, 2019). Pemahaman konsep matematika adalah fondasi utama agar siswa mampu bernalar dan menggunakan matematika secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari (Vebrian et al., 2021). Menurut Kilpatrick dkk. (2001), pemahaman konsep yang kuat memungkinkan siswa untuk: (1) menjelaskan hubungan antar konsep, (2) menggunakan representasi fleksibel (gambar, simbol, atau bahasa), dan (3) memecahkan masalah non-rutin. Pemahaman konsep matematika di Indonesia sangat rendah: PISA 2018 menempatkan Indonesia pada peringkat 73 dari 79 negara, dan PISA 2023 menunjukkan hanya 25% siswa mencapai Level 2 dalam literasi matematika (rata-rata OECD: 74%). Penelitian Vebrian dkk. (2021) juga menemukan kemampuan penalaran matematis siswa hanya 41–43%, kategori sangat rendah. Angka ini membuktikan bahwa siswa belum memahami konsep matematika secara bermakna, masih mengandalkan hafalan, dan kesulitan menyelesaikan soal kontekstual (Arafah et al., 2025).

Kesuksesan siswa dalam pencapaian tujuan belajar sangat dipengaruhi oleh dorongan internal mereka untuk menguasai materi pelajaran (Amrulloh et al., 2024). Keinginan dan semangat belajar tidak hanya berpengaruh pada ketertarikan siswa terhadap pelajaran, tetapi juga memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami pelajaran dan mengembangkan kemampuan diri secara maksimal (Herpratiwi & Tohir, 2022).

Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: *“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”* Q.S Al-Mujadilah ayat 11. Merupakan janji Allah SWT yang sangat istimewa. Para mufasir menafsirkan bahwa dalam ayat ini Allah menjanjikan ketinggian derajat kepada dua kelompok: pertama, orang-orang yang beriman, dan kedua, orang-orang beriman yang juga memiliki ilmu pengetahuan. Para ulama seperti Ibnu Abbas, Mujahid, dan yang lainnya menafsirkan bahwa orang beriman dan berilmu akan mendapatkan derajat yang lebih tinggi dibandingkan orang yang hanya beriman tanpa ilmu. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pandangan Islam, ilmu memiliki nilai yang sangat tinggi, namun harus dilandasi dengan iman yang kokoh. Ilmu yang dimaksud di sini mencakup ilmu agama dan ilmu-ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia (Ar-Rifa’i, 2018).

Seiring dengan perkembangan IPTEK yang terjadi seperti saat ini, dalam menjalankan tugasnya guru harus mampu bersikap kreatif, adaptif, inovatif dan berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran. Kreatif ialah memiliki kreativitas, kemampuan berkreasi dengan kecerdasan, dan memiliki imajinasi (Nurjannah, 2020). Adaptif ialah ketika guru mampu menyesuaikan pembelajaran dengan situasi yang ada sekarang. Perkembangan dan inovasi dalam pembelajaran terus bergerak secara cepat dari waktu ke waktu (eksponensial) mengikuti perubahan peradaban teknologi, dari alat, media, materi, dan kompetensi yang ingin dicapai sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Inovatif artinya memperkenalkan sesuatu atau ciptaan yang baru (Nurjannah et al., 2021). Kreatif ialah memiliki kreativitas, kemampuan

berkreasi dengan kecerdasan, dan memiliki imajinasi (Nurjannah, 2020). Kritis merupakan salah satu kemampuan yang perlu dimiliki oleh setiap orang dapat meningkatkan kemampuan bernalar dalam menghadapi permasalahan (Hayudiyani et al., 2017). Guru dituntut untuk memiliki kemampuan pembaharuan dan modifikasi dalam pembelajaran berupa alat dan media maupun metode teknis penyampaian materi kepada peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Gamifikasi itu artinya memakai hal-hal yang biasa ada di game seperti poin, level, tantangan, atau hadiah dan dipakai dalam kegiatan yang bukan game, misalnya belajar, kerja, atau olahraga, tujuannya biar kegiatan itu jadi lebih seru dan bikin orang lebih semangat melakukannya (Mahmubi & Homaidi, 2025). *Gamification* pada pembelajaran mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik dan perasaan yang diharapkan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik (Novitasari et al., 2024). *Gamification* dapat digunakan dalam pembelajaran peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta untuk menilai hasil belajar peserta didik (Fauziyaturrosyidah, 2021). Sejalan dengan pernyataan tersebut, melalui metode pembelajaran *gamification* peserta didik akan lebih tertarik karena pembelajaran yang dikemas dengan sebuah permainan akan meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik (Rahmatullah et al., 2022).

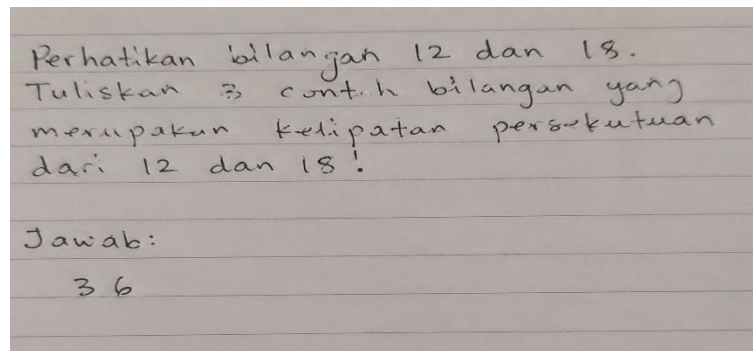
Terdapat ketidakseimbangan keadaan yang terjadi di kelas. Hal tersebut menjadi pemicu masalah yang terjadi di kelas yang akhirnya dapat menurunkan hasil belajar peserta didik (Anwar et al., 2022). Sejalan itu, kondisi yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran penting untuk diperbaiki. Peserta didik seharusnya mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik dan dapat memotivasi dirinya untuk meningkatkan hasil belajarnya. Peserta didik juga cenderung merasa bosan dan pembelajaran menjadi monoton jika hanya melalui metode ceramah saja. Peneliti menganggap hal tersebut perlu menjadi perhatian guru dan peserta didik dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar dengan menggunakan metode pembelajaran yang serbaguna dan inovatif, salah satunya adalah metode pembelajaran gamifikasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dewa Ayu Artini (2025) dengan judul “Menumbuhkan Pemahaman Konsep Energi Intelektual Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Gamifikasi” menyatakan bahwa “penerapan gamifikasi dengan elemen seperti poin, tantangan, dan level dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep secara signifikan”, yang berarti hasil kajian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi energi alternatif setelah penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar (Artini, 2025). Penelitian lain yang dilakukan oleh Yogi Udjaja dkk. (2018) dengan judul “Gamification for Elementary Mathematics Learning in Indonesia” menyatakan bahwa “penerapan gamifikasi melalui animasi, latihan interaktif, dan umpan balik

berbasis poin dapat membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah dan menarik”, yang berarti hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar (Udjaja et al., 2018). Hasil penelitian yang dilakukan oleh S. Widodo dan P. Rahayu (2019) dengan judul “Analysis of Elementary School Students’ Mastery in Math Instruction Based on Arithmetic Gamification” menyatakan bahwa “penerapan gamifikasi melalui permainan ‘Beemmath’ dan ‘Kurtacil’ dapat membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih menyenangkan dan bermakna”, yang berarti hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman konsep matematika khususnya operasi perkalian dan keterlibatan emosional siswa selama pembelajaran setelah menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah dasar (Widodo & Rahayu, 2019).

Berdasarkan observasi awal di MIN 2 Kota Pariaman, ditemukan bahwa banyak siswa kelas V cenderung kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika. Matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan cenderung hanya menghafal prosedur tanpa memahami konsep matematis secara mendalam, sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik juga terlihat dari hasil ulangan harian peserta didik, berikut adalah soal dan jawaban peserta didik pada ulangan harian yang memuat materi tentang indikator pemahaman konsep matematis.

Soal: “Perhatikan bilangan 12 dan 18. Tuliskan 3 contoh bilangan yang merupakan kelipatan persekutuan dari 12 dan 18!”



Gambar 1. 1 Contoh Lembar Jawaban Salah Satu Peserta Didik

Gambar 1.1 di atas menunjukkan peserta didik belum mampu menyelesaikan soal dengan benar. Terlihat dalam lembar jawaban peserta didik menulis jawaban “36” tanpa melengkapi dengan dua bilangan lainnya (72 dan 108). Hal ini menunjukkan kemampuan peserta didik pada indikator pemahaman konsep yang ke 3 yaitu mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu masih rendah.

Alternatif jawaban dari soal tersebut adalah sebagai berikut:

Penyelesaian:

Diketahui:

Bilangan 12 dan 18

Ditanya: 3 bilangan yang merupakan kelipatan 12 dan 18

Dijawab:

Kelipatan 12: 12, 24, 36, 48, 60, 72, 84, 96, 108, ...

Kelipatan 18: 18, 36, 54, 72, 90, 108, ...

Kelipatan persekutuan dari 12 dan 18 adalah:

36 (kelipatan ke-3 dari 12, kelipatan ke-2 dari 18)

72 (kelipatan ke-6 dari 12, kelipatan ke-4 dari 18)

108 (kelipatan ke-9 dari 12, kelipatan ke-6 dari 18)

Ketidakmampuan siswa dalam memenuhi indikator pemahaman konsep ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas pada ulangan harian matematika kelas V di MIN 2 Kota Pariaman yang disajikan pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas V MIN 2 Kota Pariaman

Kelas	Nilai rata-rata	Nilai di bawah 70	% ★	Nilai di atas 70	%	Jumlah siswa
VA	63,64	9	53%	8	47%	17
VB	71,17	6	35%	11	65%	17

Sumber: Guru kelas V MIN 2 Kota Pariaman

Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab masalah tersebut antara lain: metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta rendahnya perhatian siswa terhadap materi matematika yang abstrak dan bersifat konseptual. Selain itu, kondisi psikologis siswa seperti rasa takut salah atau minder juga turut mempengaruhi tingkat motivasi mereka.

Bila permasalahan ini tidak segera teratasi akan muncul berbagai dampak negatif seperti menurunnya prestasi akademik siswa rendah akibat

motivasi belajar (Martínez-Hita et al., 2021), meningkatnya jumlah siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran matematika karena metode yang monoton (Tahir et al., 2024), dan ketidakmampuan siswa untuk berkompetisi di era digital karena kemampuan berpikir kreatif yang dikembangkan melalui metode inovatif seperti gamifikasi (Legowo et al., 2023).

Namun, meski banyak penelitian telah dilakukan mengenai motivasi belajar siswa dan pemahaman konsep matematis, masih terdapat aspek yang belum diteliti secara mendalam. Penelitian terdahulu tentang gamifikasi sering bersifat secara umum dan tidak berfokus pada kelas tertentu, seperti kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dapat mengkaji secara spesifik dampak penerapan gamifikasi pada motivasi belajar siswa kelas V, indikator motivasi yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif, dalam penelitian ini motivasinya yaitu siswa tidak bosan karena belajarnya seru. Penelitian ini juga mengkaji tentang pemahaman konsep matematis, dimana indikator pemahaman konsep yaitu menyatakan ulang sebuah konsep, menyajikan konsep dalam bentuk representasi matematis, mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu, memberikan contoh dan noncontoh dari konsep, membandingkan dan membedakan konsep-konsep. Difokuskan pada mata pelajaran matematika, pada materi mengenal sudut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya dengan mengkaji secara spesifik Penerapan Metode Gamifikasi terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V di MIN 2 Kota Pariaman. Penelitian ini penting karena banyak siswa kelas V di MIN 2 Kota Pariaman masih mengalami kesulitan dan kurang termotivasi dalam belajar matematika, terutama pada materi mengenal sudut yang bersifat konseptual. Metode pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung monoton dan tidak melibatkan siswa secara aktif, sehingga hasil belajarnya rendah. Dengan menerapkan gamifikasi di sekolah ini diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Jika tidak dilakukan, siswa akan terus merasa bosan dan takut pada matematika, pemahaman konsep dasar tidak terbangun, dan kesulitan mereka di jenjang berikutnya. Bagi guru, penelitian ini memberi strategi baru yang kreatif dan efektif, sedangkan bagi sekolah, ini menjadi langkah nyata menuju inovasi pembelajaran abad 21 yang responsif dan berkualitas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan pada penelitian ini berkaitan dengan:

1. Motivasi belajar siswa kelas V dalam matematika rendah, di mana siswa cenderung menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan.
2. Siswa cenderung hanya menghafal prosedur tanpa memahami konsep matematis secara mendalam.

3. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
4. Rendahnya perhatian siswa terhadap materi matematika yang abstrak dan konseptual.
5. Pemahaman konsep matematika masih lemah, dibuktikan nilai rata-rata kelas VA = 63,64 dan VB = 71,17.
6. Kondisi psikologis siswa saat belajar matematika kurang mendukung, ditandai dengan munculnya rasa takut salah dan rasa minder (kurang percaya diri) yang pada akhirnya semakin menurunkan motivasi belajar mereka.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, masalah dibatasi pada rendahnya motivasi belajar dan lemahnya pemahaman konsep matematis siswa dalam belajar matematika di kelas V MIN 2 Kota Pariaman dan diatasi dengan menerapkan metode gamifikasi dalam pembelajaran matematika.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode gamifikasi di kelas V MIN 2 Kota Pariaman?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar dengan menerapkan metode gamifikasi lebih tinggi dari pada

kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar dengan menerapkan metode ekspositori di kelas V MIN 2 Kota Pariaman?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik yang belajar dengan menerapkan metode gamifikasi di kelas V MIN 2 Kota Pariaman.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar dengan menerapkan metode gamifikasi dan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang belajar dengan menerapkan metode ekspositori di kelas V MIN 2 Kota Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak yaitu :

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini dapat memperkaya teori-teori tentang pembelajaran inovatif, khususnya yang berkaitan dengan penerapan metode gamifikasi sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menjadi dasar untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.
 - b. Hasil penelitian ini dapat memperkuat teori motivasi belajar, seperti teori *self-determination theory* (SDT) atau teori Behaviorisme, dengan menunjukkan bagaimana elemen-elemen gamifikasi (misalnya,

penghargaan, tantangan, dan umpan balik) dapat mempengaruhi motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa.

- c. Temuan penelitian ini dapat menjadi referensi akademis bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi topik serupa dimasa mendatang.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah: memberikan panduan strategis kepada sekolah untuk merancang program pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu mendorong sekolah untuk mengadopsi teknologi Pendidikan yang mendukung penerapan metode gamifikasi, seperti aplikasi pembelajaran interaktif atau platform digital.
- b. Bagi orangtua: menyediakan panduan praktis bagi orangtua untuk membantu anak belajar dengan cara yang menyenangkan, misalnya melalui aplikasi edukatif atau permainan edukatif.
- c. Bagi guru: menjadi referensi untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif melalui penerapan elemen gamifikasi, seperti poin, level, *badge*, *leaderboard*, dan tantangan. Selanjutnya meningkatkan kemampuan guru dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa serta cara mengintegrasikan gamifikasi ke dalam kurikulum secara optimal.
- d. Bagi siswa: meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan minat mereka.

- e. Bagi peneliti lain: menjadi bahan rujukan untuk penelitian lanjutan tentang efektivitas metode gamifikasi dalam konteks pendidikan, termasuk dampaknya pada aspek psikologis, sosial, dan akademik siswa

