

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahap awal bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang dimilikinya (Ilda, dkk. 2024). Menurut Amri, (2023) Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan agar peserta didik mampu mengembangkan potensi-potensi positif yang ada pada dirinya serta mampu mengubah tingkah laku menjadi ke arah yang lebih baik. (Anisa et al., 2025). Dengan prestasi yang tinggi, para peserta didik mempunyai indikasi berpengetahuan yang baik. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah motivasi (Fernando et al., 2024).

Menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI), motivasi adalah dorongan yang timbul pada seseorang secara sadar maupun tidak sadar dalam melakukan tindakan untuk mencapai suatu tujuan (Hasanah et al., 2025). Dorongan ini tentu saja harus dimunculkan pada saat siswa belajar di dalam kelas (Nurrawi et al., 2023). Hasil belajar merupakan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap kompetensi atau materi yang diajarkan (Alfira & Syofyan, 2022). Tetapi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa tidak terjadi begitu saja, melainkan dipengaruhi faktor internal motivasi yang berkaitan dengan individu siswa maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan, seperti lingkungan keluarga dan dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2023)

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan 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 (Sumiati, 2018).

Dalam pendidikan Islam, motivasi tidak hanya bersifat eksternal tetapi juga bersumber dari nilai spiritual yang menuntun manusia untuk terus mengembangkan ilmu. Allah berfirman:

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ۝ ١١

Artinya: Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia. (Qs. Ar-Rad/13:11)

Ayat ini mengandung pesan motivatif yang mendorong peserta didik untuk tidak bersikap pasif, tetapi aktif berupaya mengembangkan diri melalui proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, ayat ini relevan dengan konsep motivasi belajar karena menekankan bahwa perubahan dan peningkatan kualitas diri hanya dapat dicapai melalui usaha dan kerja keras yang dilakukan secara sadar (Fadilah et al., 2026).

Namun, berdasarkan hasil wawancara awal pada 12 Mei 2026 yang dilakukan di kelas V MIN 3 Kota Sawahlunto yaitu bapak Andri Satria Peri, S.Pd.I, diperoleh informasi mengenai kondisi motivasi belajar peserta didik masih tergolong rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menjelaskan bahwa masih terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, ditandai dengan rendahnya keinginan untuk terlibat dalam kegiatan belajar, kurangnya kesiapan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, serta masih adanya peserta didik yang mudah terdistraksi selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain wawancara dengan guru kelas, peneliti juga melakukan observasi awal secara langsung pada 14 Oktober 2025 saat pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V MIN 3 Kota Sawahlunto ketika melaksanakan kegiatan PPL di kelas V. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa peserta didik kurang bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas, cepat putus asa ketika mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, selalu menunggu arahan guru, mudah jenuh dalam pembelajaran dan kurang rasa percaya diri menyampaikan dan mempertahankan pendapat. Persentase hasil belajar siswa Kelas V MIN Kota Sawahlunto tahun Pelajaran 2025/2026 pada dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Persentase Nilai Formatif Siswa Kelas V MIN Kota Sawahlunto

No	Kelas	Nilai rata-rata	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan Siswa			
				Tuntas		Tidak Tuntas	
				Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	VA	76,8	17	6	35,29%	11	64,71%
2	VB	78,3	17	7	41,18%	10	58,82%

Sumber: Hasil dokumentasi guru kelas V MIN 3 Kota Sawahlunto tahun 2026

Berdasarkan data tabel 1.1 merupakan ketuntasan hasil belajar siswa kelas V MIN 3 Kota Sawahlunto. Berdasarkan data rekap nilai formatif yang diperoleh dari guru kelas V A, rata-rata nilai siswa pada penilaian harian tahun pelajaran 2025/2026 mencapai 76,8 sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan madrasah adalah 66-85. Dari total 34 siswa, hanya 13 siswa yang mencapai KKTP, sedangkan 21 siswa masih berada di bawah standar.

Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran di dalamnya terdapat seorang guru yang sebelumnya melaksanakan proses pembelajaran hendaknya mempersiapkan perangkat pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat (Nurhasanah & Soebandi, 2016) yang menyatakan bahwa guru seharusnya melakukan persiapan pembelajaran mulai dari perencanaan hingga tahap evaluasi yang mengacu pada tujuan, materi, dan karakteristik peserta didik. Akan tetapi, persiapan yang maksimal belum tentu menghasilkan pembelajaran yang maksimal, karena dipengaruhi oleh berbagai faktor (Setiawan et al., 2022).

Oleh karena itu, guru didorong untuk menciptakan model pembelajaran yang dapat merangsang minat peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar sekaligus menghadirkan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan (Gina et al., 2025). Dengan adanya motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Seorang siswa yang belajar tanpa adanya motivasi tidak akan mendapatkan hasil yang maksimal, terlihat dari aktivitas belajar siswa di dalam kelas ketika sedang mengikuti pelajaran (Nurmala et al., 2014).

Model pembelajaran *Game Based Learning* membantu meningkatkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Absar et al., 2025). Model pembelajaran *Game based learning* diawali dengan peserta didik sebagai objek yang bisa berdiri sendiri dalam sebuah permainan (Monalisa, 2023). Model *pembelajaran Game Based Learning* berbasis *Hero Games* sendiri adalah salah satu inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. *Hero Games* adalah bentuk permainan edukatif yang dirancang dengan konsep peran (*role play*), di mana peserta didik berperan sebagai “*hero*” atau tokoh yang memiliki misi tertentu yang harus diselesaikan melalui kegiatan pembelajaran.

Dari penelitian yang dilakukan oleh (Sugianto, 2023) menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan aktif, perubahan perilaku positif, serta peningkatan partisipasi dalam pembelajaran. Meskipun berbagai penelitian

sebelumnya telah menunjukkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sebagian besar penelitian tersebut masih menggunakan bentuk permainan yang umum. Oleh karena itu, keterbaruan dalam penelitian ini terletak pada pembandingan digunakan model *Problem Based Learning* yang dimana model ini yang dipakai oleh guru dan juga menekankan pada keaktifan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Dengan membandingkan kedua model ini, diharapkan dapat diketahui model mana yang lebih efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Motivasi belajar peserta didik kelas V di MIN 3 Kota Sawahlunto masih tergolong rendah.
2. Hasil belajar peserta didik belum optimal dan sebagian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Model pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan belum mampu meningkatkan keaktifan peserta didik.
4. Belum diketahui perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik antara penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Hero Games* dan model *Problem Based Learning*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V MIN 3 Kota Sawahlunto, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol.
2. Pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model *Game Based Learning* berbasis *Hero Games*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Norma dalam Kehidupan.
3. Penelitian difokuskan pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran dengan kedua model tersebut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan peneliti teliti yaitu: “Apakah terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan model *Game Based Learning* dan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning*?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang peneliti teliti yaitu: “Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan Model

Game Based Learning dan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Hero Games* dan *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Sebagai referensi dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan variatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar melalui pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Madrasah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan wawasan, pengetahuan serta pengalaman penulis dalam penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

G. Definisi Operasional

Pada penelitian ini penjelasan terkait definisi operasional yaitu sebagai berikut:

1. Model *Game Based Learning* Berbasis *Hero Games*

Game Based Learning dalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu pembelajaran berbasis permainan (Iskandar et al., 2023). *Hero Games* sendiri merupakan permainan tantangan dan tebak-tebakan karakter menggunakan *game board who is it* yang disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan dan mampu membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain sambil belajar (Absar et al., 2025).

2. Motivasi Belajar Peserta Didik

Motivasi belajar dalam penelitian ini mencakup motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang diukur berdasarkan enam indikator, yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat belajar, mandiri dalam belajar, tidak mudah bosan, dan mampu mempertahankan pendapat.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur melalui nilai tes atau asesmen akademik dan menggambarkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif yang diukur melalui tes berupa *posttest* sesuai dengan materi yang diajarkan.

