



ANALISIS PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL GAME-BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PECAHAN KELAS V SDN PW 01

Zahrotul Khusniah¹, Yulia Linguistika², Erif Ahdhianto³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia
zahrotulkhusniah@gmail.com¹, yulia.linguistika.fip@um.ac.id², erif.ahdhianto.fip@um.ac.id³

ANALYSIS ON STUDENTS' LEARNING INTEREST IMPROVEMENT THROUGH GAME-BASED LEARNING MODEL IN FRACTIONAL LEARNING MATERIAL OF MATHEMATICS AT THE FIFTH-GRADE STUDENTS OF SDN PW 01

ARTICLE HISTORY

Submitted:
10 Februari 2022
10th February 2022

Accepted:
12 April 2022
12th April 2022

Published:
28 April 2022
28th April 2022

ABSTRACT

Abstract: This article reviews the analysis of students' interest improvement in learning by using the Game-based learning (GBL) model in fractional learning material of mathematics for class V students at SDN PW 01. The approach used in the study was a mixed-methods with a quasi-experimental with pre-experimental design. Quantitative data were analyzed by using the Wilcoxon Signed Rank Test test with SPSS 16.0 for Windows application. Since the data processed were ordinal-scaled data, data were analyzed by providing non-parametrical statistics and no need to test normality distribution. Whilst the qualitative data were analyzed using narrative analysis. The study was conducted by giving a pretest in the form of a questionnaire on students' interest in fractional learning material of mathematics before using the Game-Based Learning model. Hereafter, giving treatment in the form of fractional learning material of mathematics used the Game-Based Learning (GBL) model through the Quizizz learning application, Kahoot! and Wordwall. After that, a post-test was administered to the students in the form of a questionnaire on students' interest in fractional learning material of mathematics after using the Game-Based Learning model. Based on the results of hypothesis testing were obtained that the significance level of 0.000 meant H_a was accepted and H_0 was rejected. In addition, based on the results of interviews that there was an improvement of students' interest in fractional learning material of mathematics, which was carried out by using the Game-based learning (GBL) model. Above all, it could be concluded that there was an improvement on students' interest in fractional learning material of mathematics through the Game-Based Learning (GBL) model for students of class V in SDN PW 01.

Keywords: game-based learning, mathematic, students' learning interest

Abstrak: Artikel ini mengulas tentang analisis peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan model Game-based learning (GBL) pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SDN PW 01. Pendekatan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah mixed methods dengan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan model pra-eksperimen. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan aplikasi SPSS 16.0 for Windows. Karena data yang diolah merupakan data dengan skala ordinal, sehingga menggunakan statistik non parametrik dan tidak perlu untuk menguji asumsi normalitas distribusi. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan menggunakan analisis naratif. Penelitian tersebut dilakukan dengan memberikan pra tes berupa angket minat belajar matematika siswa materi pecahan sebelum menggunakan model Game-Based Learning. Kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan model Game-Based Learning (GBL) melalui aplikasi belajar Quizizz, Kahoot! dan Wordwall. Setelah itu diberikan posttest berupa angket minat belajar matematika siswa materi pecahan sesudah menggunakan model Game-Based Learning. Hasil uji hipotesis diperoleh menunjukkan bahwa taraf signifikansi sebesar 0.000, yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, dari hasil wawancara diperoleh data bahwa terjadi peningkatan rasa suka dan ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan yang dilakukan dengan menggunakan model Game-based learning (GBL). Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model Game-Based Learning (GBL) di kelas V SDN PW 01.



Kata Kunci: *game-based learning*, matematika, minat belajar siswa

CITATION

Khusniah, Z., Linguistika, Y., & Ahdhianto, E. (2022). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Game-Based Learning* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sdn Pw 01. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 613-622. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i2.8808> .

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, agar mereka dapat bersikap baik dan mendapatkan kebahagiaan serta rasa aman. Seperti pendapat bapak pendidikan Indonesia Ki Hajar Dewantara, Pendidikan akan menuntun anak-anak agar bisa mendapatkan kebahagiaan setinggi-tingginya dan keselamatan sesuai kodratnya sebagai manusia dan anggota masyarakat Kadir (2015). Pendidikan sendiri berpengaruh besar terhadap perkembangan diri seseorang, menurut Marbun (2018), pendidikan merupakan upaya pengajaran yang dilakukan dalam rangka mendewasakan seseorang dengan cara membentuk sikap dan perilakunya.

Pendidikan dapat diperoleh seseorang melalui banyak hal, salah satunya yaitu melalui pendidikan formal. Namun, penanaman pendidikan di masyarakat tidaklah mudah, apalagi saat pandemi seperti sekarang, di mana aktivitas belajar mengajar dilaksanakan secara daring, tanpa ada pertemuan langsung antara siswa dan guru. Menurut Isman dalam Dewi (2020), pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan jaringan internet. Pembelajaran daring sendiri memiliki banyak kendala, seperti yang disampaikan oleh Nopiyanto (2020) terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran daring seperti adanya koneksi internet yang kurang memadai, keterbatasan kemampuan dalam menguasai komputer, keterbatasan kemampuan mengoperasikan aplikasi pembelajaran tertentu, sulitnya memilih media pembelajaran yang akan digunakan, sulitnya menentukan model dan metode belajar, sulitnya membangkitkan minat belajar siswa, serta penentuan alokasi waktu pembelajaran.

Kendala di atas terjadi di semua muatan pembelajaran, salah satunya pada muatan matematika.

Pada dasarnya, matematika merupakan pembelajaran yang penting untuk dipahami oleh siswa karena matematika memiliki peran dalam aspek kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh Sidabutar & Firmansyah (2020) matematika merupakan pendidikan dasar di berbagai bidang dan sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, salah satunya yaitu untuk transaksi jual-beli. Namun kualitas pembelajaran matematika di Indonesia masih belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini didasarkan pada hasil survey PISA 2018 dalam Mohammad (2019), diketahui bahwa Indonesia berada pada posisi 73 dari 79 negara peserta.

Matematika di sekolah dasar terdiri dari banyak topik pembelajaran, namun dalam penelitian ini topik yang digunakan adalah tentang materi pecahan, karena salah satu tujuan dari pembelajaran matematika di kelas V adalah menguasai materi pecahan, namun masih banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajarinya. Menurut Heruman (2012), pecahan merupakan topik yang sulit untuk diajarkan. Selain itu, Behr dan Post dalam Rohmah (2019) mengemukakan bahwa kurangnya pemahaman terkait pecahan menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami aljabar. Sejalan dengan Heruman dan Rohmah, Permadi & Irawan (2016) mengungkapkan bahwa pemahaman matematika siswa terkait materi pecahan masih bersifat hafalan, sehingga sulit mengartikan simbol pecahan.

Selain itu, peneliti juga telah melakukan studi awal dengan melakukan wawancara kepada guru SDN PW 01 pada

bulan Februari 2021, diketahui bahwa dalam pembelajaran daring, guru mengalami beberapa kendala, terutama mengenai keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, terdapat siswa yang tidak mengikuti pembelajaran serta adanya keluhan dari orang tua siswa bahwa siswa malas mengikuti pembelajaran daring dan lebih sering bermain *game*. Selain itu, masih ditemui beberapa siswa yang mengumpulkan tugas di luar waktu yang telah ditentukan.

Agar pendidikan dapat terselenggara secara maksimal, maka minat belajar siswa harus tinggi. Hal ini disebabkan karena minat sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut Aini (2018), dengan adanya minat yang rendah, maka keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran pun rendah. Adapun usaha untuk meningkatkan minat belajar salah satunya dapat dilakukan dengan cara mengemas kegiatan pembelajaran sedemikian rupa. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *game*. Menurut Maulidina, dkk. (2018) bahwa *GBL* menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan minat dan kreativitas. Sedangkan menurut Aini (2018), penggunaan model *game-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena telah mengalami peningkatan minat belajar.

Game yang digunakan dalam pembelajaran tentunya harus disesuaikan, karena pembelajaran dilakukan secara daring maka dapat memanfaatkan bantuan *game digital*. Adapun *game* yang digunakan untuk mewakili *game-based learning* dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *game digital*, karena dengan mempertimbangkan pembelajaran yang dilakukan secara daring yang dilakukan dengan memanfaatkan perangkat teknologi komunikasi seperti *handphone* dan laptop. Di mana peneliti memanfaatkan 3 aplikasi *game* pembelajaran, yaitu *Quizizz*, *Kahoot!*, dan *Wordwall*. Adapun Kelebihan utama yang menjadi dasar penggunaan ketiga aplikasi tersebut dalam

penelitian ini yaitu tidak berbayar dan tidak memerlukan registrasi untuk penggunaannya, sehingga tidak memberatkan siswa maupun orang tua.

Berdasarkan studi awal yang telah dilakukan, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Game-Based Learning (BGL)* pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01”, untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Matematika

Pada dasarnya, matematika merupakan ilmu yang berasal dari proses berpikir, menalar dan memecahkan masalah yang identik dengan angka dan perhitungan. Menurut Siagian dalam Artha (2020) matematika merupakan disiplin ilmu yang cara pelaksanaannya dilakukan dengan menekankan pemahaman dan latihan. Selain itu, hal tersebut juga didukung oleh pendapat Sirait (2016) bahwa pembelajaran matematika juga dapat digunakan sebagai sarana dalam menumbuhkan keterampilan menalar pada diri seseorang. Sehingga, dapat kita ketahui bahwa matematika merupakan muatan pembelajaran yang harus dipelajari setiap siswa di semua jenjang pendidikan termasuk sekolah dasar, yang identik dengan angka dan perhitungan yang diperoleh dengan cara berpikir maupun menalar.

Pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pembelajaran matematika memiliki beberapa tujuan, yaitu.

- a. Siswa memahami konsep matematika.
- b. Siswa mampu mengaplikasikan penalaran, manipulasi, penyusunan dan penyampaian gagasan matematika.
- c. Siswa mampu menyelesaikan dan menemukan solusi suatu permasalahan (Kemendikbud, 2016).

Adapun materi pokok pada pembelajaran matematika di sekolah dasar tidaklah sama di setiap tingkatan kelasnya. Menurut Permendikbud nomor 27 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan dasar dan menengah, materi pokok pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar adalah bilangan, geometri dan pengukuran, serta statistika sederhana (Kemendikbud, 2018)

Sama halnya dengan pelaksanaan muatan pembelajaran yang lain, matematika di SD juga memiliki permasalahan. Menurut Susanto (2013), permasalahan klasik yang terjadi dalam pembelajaran matematika adalah metode belajar yang berpusat pada guru serta penggunaan model pembelajaran konvensional. Selain problematika yang dikemukakan Susanto, ada pula permasalahan lain yang terjadi dalam pembelajaran matematika. Menurut Sanjaya (2016) dalam pelaksanaan pembelajaran sangatlah membutuhkan media dan sumber belajar, namun pada pembelajaran matematika sendiri masih jarang guru yang menggunakan media pembelajaran.

Minat Belajar

Untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran dapat dilakukan dengan meningkatkan minat belajarnya. Surya (2014) berpendapat bahwa minat merupakan perasaan seseorang mengenai senang dan tidaknya dirinya terhadap suatu hal. Minat sangat berpengaruh besar dalam proses belajar siswa. Dengan adanya minat, seseorang akan menyukai dan memperhatikan secara terus menerus terhadap suatu pembelajaran. Aini (2018) berpendapat bahwa minat memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan seseorang, oleh sebab itu seseorang akan belajar dengan senang dan tanpa adanya paksaan jika memiliki minat belajar yang tinggi.

Minat dapat tumbuh dengan sendirinya, namun dapat juga ditumbuhkan. Seperti yang dikemukakan oleh Elizabeth

Hurlock dalam Susanto (2013) bahwa minat tumbuh selaras dengan perkembangan mental dan fisik manusia. Sejalan dengan Elizabeth, Sirait (2016) berpendapat bahwa minat dapat muncul pada diri seseorang dengan sendirinya, ada pula yang perlu dengan usaha.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan melalui beberapa cara, salah satunya yaitu dengan mengemas pembelajaran semenarik mungkin. Agar pembelajaran menjadi menarik dapat digunakan model pembelajaran yang menyenangkan, misalnya guru mengajak siswa yang kurang berminat mengikuti pembelajaran matematika dengan belajar melalui permainan.

Model Game-based learning (GBL)

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah haruslah menarik dan dapat disenangi siswa. Salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran yang menyenangkan, seperti model belajar yang berbasis permainan (*Game-based Learning*). *Game-based learning* merupakan pola pembelajaran yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mengajak siswa belajar, namun dengan menggunakan pendekatan bermain. Menurut Erfan & Ratu (2018) bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran digunakan untuk menyeimbangkan antara konten bermain dan belajar. Sejalan Erfan & Ratu, Maiga dalam Asmaka (2019) berpendapat bahwa bermain dapat meningkatkan gairah belajar siswa sehingga pengalaman belajar dan daya ingatnya pun ikut meningkat.

Adapun macam-macam *game* (permainan) berbasis digital yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring antara lain:

a. Quizizz

Quizizz merupakan aplikasi belajar yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Menurut Purba (2019), *Quizizz* merupakan aplikasi *game* edukasi berbasis digital yang dapat dilakukan dengan banyak pemain (multipemain) ke dalam ruang kelas yang telah disediakan, sehingga

pembelajaran bisa lebih interaktif dan kompetitif.

b. *Kahoot!*

Kahoot! merupakan aplikasi belajar *online* yang menarik, sehingga bagus untuk digunakan dalam pembelajaran daring. Menurut Sururoh (2020), *Kahoot!* merupakan aplikasi belajar berbentuk *game* yang dapat membangkitkan pengetahuan siswa.

c. *Wordwall*

Wordwall merupakan *game* edukasi digital yang tidak berbayar yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Menurut Sari & Yarza (2021), *Wordwall* merupakan aplikasi belajar berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat penyampaian sumber belajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN PW 01 yang berlokasi di kecamatan Blimbing kota Malang, dengan menggunakan siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan gabungan atau sering disebut dengan *Mix Metode*. Metode penelitian gabungan (*mixed methods*) merupakan gabungan dari 2 metode atau lebih. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016) bahwa *mixed methods* merupakan perpaduan antara metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa angket minat belajar matematika siswa materi pecahan, akan dijadikan sebagai data utama. Sedangkan data kualitatif berupa data wawancara guru kelas V tentang minat belajar matematika siswa pada materi pecahan, akan digunakan sebagai data pendukung. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan menggunakan *pre-experimental design* yaitu *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan perlakuan yang sama kepada kelompok tanpa ada kelompok kontrol dan kelompok perbandingan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdapat 2 macam

yaitu, angket dan wawancara, dengan menggunakan 2 jenis instrumen penelitian yang berupa instrumen angket minat belajar siswa dan instrumen pedoman wawancara guru kelas.

Adapun pelaksanaannya dilakukan dengan cara memberikan *pretest* berupa angket minat belajar matematika siswa materi pecahan sebelum menggunakan model *Game-Based Learning* (*Quizizz*, *Kahoot!* dan *Wordwall*), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran matematika materi pecahan menggunakan model *Game-Based Learning* (*GBL*) melalui aplikasi belajar *Quizizz*, *Kahoot!* dan *Wordwall*, setelah itu diberikan *posttest* berupa angket minat belajar matematika siswa materi pecahan sesudah menggunakan model *Game-Based Learning* (*Quizizz*, *Kahoot!* dan *Wordwall*). Data kuantitatif yang berasal dari angket minat belajar siswa akan dianalisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for Windows*, sedangkan data kualitatif yang berasal dari wawancara guru kelas akan dianalisis dengan menggunakan analisis naratif.

Adapun tahapan dalam penelitian ini terdapat 3 tahapan, yaitu *Pre experiment Measurement*, *Treatment*, dan *Post Experiment Measurement*.

1. *Pre experiment Measurement*

Pada tahapan ini peneliti melakukan beberapa kegiatan, yaitu

- Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian.
- Penyusunan butir instrumen angket minat belajar siswa dan pedoman wawancara guru.
- Melakukan uji validitas terhadap instrumen penelitian yang telah dibuat.
- Memperbaiki butir instrumen yang harus diubah.
- Kemudian peneliti memberikan *pretest* berupa angket minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan sebelum menggunakan model *Game-Based Learning*. Adapun angket ini diberikan

kepada siswa sebanyak satu kali melalui Google formulir

2. Treatment

Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut, perlakuan kedua yaitu memberikan pembelajaran mengenai materi pecahan kepada siswa dengan menggunakan model *Game-Based Learning* yang memanfaatkan aplikasi belajar *Quizizz*, *Kahoot!* dan *Wordwall*, yang masing-masing diberikan sebanyak satu kali dengan batas waktu pengumpulan selama satu minggu. Adapun secara teknis model *Game-based learning* tersebut akan digunakan sebagai berikut,

- 1) *Game-based learning* yang diberikan melalui aplikasi *Kahoot!* digunakan ketika guru memberikan pertanyaan benar salah dengan tujuan untuk mengingat kembali pembelajaran matematika materi pecahan yang telah diberikan sebelumnya. Adapun soal yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari 10 soal yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada guru kelas V di SDN PW 01.
- 2) *Game-based learning* yang diberikan melalui aplikasi *Wordwall* digunakan ketika guru memberikan materi pembelajaran. *game* yang diberikan berupa kuis permainan yang berisi soal penjumlahan dan pengurangan pecahan, untuk melatih kemampuan siswa menyelesaikan pertanyaan terkait operasi

hitung pecahan. Sama halnya dengan *Kahoot!*, soal yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari 10 soal yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada guru kelas V di SDN PW 01

- 3) *Game-based learning* yang diberikan melalui aplikasi *Quizizz* digunakan ketika guru selesai memberikan materi pembelajaran matematika mengenai pecahan untuk mengambil penilaian dan mengetahui tingkat penguasaan materi siswa. Adapun soal yang digunakan dalam aplikasi ini terdiri dari 10 soal yang dibuat sendiri oleh peneliti dengan berkonsultasi kepada guru kelas V di SDN PW 01.

3. Post Experiment Measurement

Kemudian peneliti memberikan *Posttest* berupa angket minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan sesudah menggunakan model *Game-Based Learning* dengan menggunakan *Quizizz*, *Kahoot!* dan *WordWall*. Adapun angket ini diberikan kepada siswa sebanyak satu kali melalui Google formulir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. akan memperlihatkan hasil penelitian yang berasal dari skor *pretest* (sebelum menggunakan *game-based learning* melalui *Quizizz*, *Kahoot!* dan *Wordwall*) dan *posttest* (sesudah menggunakan *game-based learning* melalui *Quizizz*, *Kahoot!* dan *Wordwall*) siswa.

Tabel 1. Skor *pretest-posttest* angket minat belajar siswa

No. Presensi	Skor Perolehan	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Tertinggi	70	80
Nilai Terendah	31	44
Mean	51.58	64.89
Modus	51	64
Median	51.00	64.00

Berdasarkan Tabel 1. tentang data skor *pretest* dan *posttest* yang diikuti oleh 65 orang

siswa kelas V diketahui bahwa skor *pretest* tertinggi siswa sebesar 70 dan skor *posttest*

tertinggi sebesar 80, sedangkan skor *pretest* terendah siswa adalah 31 dan skor *posttest* terendah siswa adalah 44. Adapun rata-rata *pretest* sebesar 51.58 dan rata-rata *posttest* sebesar 64.89, modus dari skor *pretest* siswa adalah 51 dan *posttest* 64, sedangkan median

dari skor *pretest* adalah 51.00 dan pada skor *posttest* adalah 64.00. Adapun tabel 2. berisikan hasil analisis uji *Wilcoxon Signed Ranks* angket minat belajar matematika siswa kelas.

Tabel 2. Ranks *pretest-posttest* angket minat belajar siswa

		N	Mean Ranks	Sum of Ranks
<i>Pretest-Posttest</i>	<i>Negative Ranks</i>	9	16.50	148.50
	<i>Positive Rank</i>	56	35.65	1996.50
	<i>Ties</i>	0		
	Total	65		

Berdasarkan tabel 2. tentang data *Ranks pretest* dan *posttest* siswa kelas V diketahui bahwa terdapat 65 orang siswa yang mengikuti *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan model *game-based learning*. Selain itu, pada kolom *negative ranks* (selisih negatif) terdapat 9 orang siswa mengalami penurunan skor, dengan rata-rata (*Mean Ranks*) penurunan sebesar 16.50 dan jumlah rata-rata (*Sum of Ranks*) penurunan sebesar 148.50. Kemudian pada pada kolom

positive ranks (selisih positif) terdapat 56 orang siswa mengalami peningkatan skor, dengan rata-rata (*Mean Ranks*) peningkatan sebesar 35.65 dan jumlah rata-rata (*Sum of Ranks*) peningkatan sebesar 1996.50. Selain itu, tidak terdapat kesamaan (*Ties*) pada skor *pretest* dan *posttest* siswa.

Adapun Tabel 3. berisikan hasil analisis uji statistik untuk memperoleh hipotesis angket minat belajar matematika siswa kelas V.

Tabel 3. Uji statistik data *pretest-posttest* siswa

<i>Pretest-Posttest</i>	
Z	-6.041
Asymp. Sig. (2-Tailed)	.000

Pada 3. tentang uji statistik data *pretest* dan *posttest* siswa kelas V diperoleh nilai Z hitung sebesar -6.041 dengan nilai signifikansi sebesar 0.000. Karena nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, maka H_0 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model *Game-based learning (GBL)* pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V di SDN PW 01. Di mana terjadi peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan sesudah menggunakan model *Game based learning* dibandingkan sebelum menggunakan model *Game based learning*.

Peningkatan minat belajar matematika siswa di atas juga didukung oleh pernyataan guru kelas V pada saat wawancara bersama peneliti, bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan sesudah menggunakan *Game-based learning (GBL)*, di mana siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, yang ditunjukkan dari adanya siswa yang mengerjakan tugas berupa kuis yang diberikan tidak hanya satu kali saja, selain itu, kecepatan pengumpulan tugas pun juga meningkat.

Rendahnya minat belajar siswa sebelum menggunakan *Game-based learning (GBL)* dipengaruhi beberapa faktor, antara lain

yaitu rendahnya antusiasme, ketertarikan serta keterlibatan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang ditulis oleh Pratama (2021) yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD”, di mana hasil penelitian ini menunjukkan pembelajaran daring dapat berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar siswa SD. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran daring sebesar 80,8% dan sesudah pembelajaran daring rata-rata motivasi belajar siswa mengalami penurunan menjadi 64,01%, artinya ada penurunan motivasi siswa untuk belajar adalah 16.07%.

Adapun meningkatnya minat belajar siswa tentunya juga terjadi karena beberapa alasan, seperti yang dikemukakan oleh guru kelas V SDN PW 01 selama wawancara dengan peneliti yaitu adanya rasa ketertarikan siswa yang tinggi terhadap pembelajaran yang dilakukan, ketertarikan tersebut tentunya dipengaruhi oleh beberapa hal, di antaranya adalah karena fitur aplikasi *Game-based learning (GBL)* yang digunakan bermacam-macam dan memiliki tampilan yang menarik. Pernyataan ini didukung oleh penelitian terdahulu yang ditulis oleh Hidayati & Aslam (2021) yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa”. Adapun hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa hilangnya motivasi belajar membuat siswa merasa jenuh dan malas mengerjakan tugas yang diberikan sehingga siswa mengalami permasalahan perkembangan kognitif. Namun dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *games* yang diberikan oleh guru sangatlah tepat untuk permasalahan yang terjadi pada siswa saat pembelajaran di rumah. Media aplikasi *Quizizz* yang memberikan banyak fitur menyenangkan bagi siswa karena mempermudah pembelajaran jarak jauh. Sehingga sangatlah efektif digunakan guru

untuk mengetahui peningkatan perkembangan kognitif siswa.

Selain itu, terdapat penelitian lain yang mendukung terjadinya peningkatan minat belajar siswa penelitian yang dilakukan oleh Aini (2018) yang berjudul “Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS”, diketahui bahwa penggunaan *game based learning* dapat *game based learning* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Rata-rata nilai hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 81% dan pada kelas kontrol sebesar 69%.

SIMPULAN

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai signifikansi 0.000 dengan taraf signifikansi 0.05 yang berarti H_0 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan minat belajar siswa kelas V pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan menggunakan model *Game-Based Learning (GBL)* di SDN PW 01. Di mana siswa mengalami peningkatan minat belajar sebesar 86,15% dengan rata-rata peningkatan sebesar 18,48 pada kelas VA dan 17,65 pada kelas VB. Hal ini juga didukung oleh data hasil wawancara yang disampaikan oleh guru kelas VA dan 5B bahwa terdapat peningkatan rasa suka dan ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan yang dilakukan dengan menggunakan model *Game-based learning (GBL)*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, kasih sayang, kesempatan, kesehatan, dan rahmat-nya kepada peneliti untuk menyelesaikan penelitian berjudul “Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Game-based learning (GBL)* Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SDN PW 01” ini diajukan sebagai penelitian hibah skripsi pada program



studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan motivasi, nasehat, dan dukungan kepada peneliti. Dalam kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak. Pertama, penghargaan yang setinggi-tingginya peneliti tujukan kepada sumber dana PNBPN UM yang telah memberikan pendanaan pada peneliti, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Peneliti juga menyampaikan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak Universitas Negeri Malang, karena tanpa bantuan mereka penelitian ini tidak akan mungkin terwujud. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua serta dosen pembimbing saya, ibu Yulia Linguistika, S. Pd, M. Ed dan bapak Erif Ahdhianto, S. Pd, M. Pd atas dukungan, kesabaran, bimbingan dan nasehat hingga terselesaikannya penelitian ini.

Yang terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang berkontribusi terhadap keberhasilan realisasi penelitian ini. penelitian ini jauh dari kata sempurna, namun diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya bagi peneliti, tetapi juga bagi para pembaca. Untuk itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 6(3), 249-255.
<https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%20>
- Asmaka, R. A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Peluang*

Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. Skripsi tidak diterbitkan. Bojonegoro: Ikip Pgrri Bojonegoro.

- Asmani, J. M. (2009). *Jurus-jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: Diva.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1), 55–61.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Erfan, M. & Ratu, T. (2018). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning*. Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia, FKIP Universitas Samawa Sumbawa Besar, Mataram, 14 Oktober.
- Heruman. (2012). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kadir, A. (2015). *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. (2018). *Permendikbud nomor 27 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Marbun, S. M. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Maulidina, M. A., Susilaningih, S. & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. 4(2), 113–118.



- <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>.
- Mohammad, T. (2019). *Hasil PISA Indonesia Tahun 2018 Turun Dibanding Tahun 2015 | Matematohir [WWW Document]*. (Online), (<https://matematohir.wordpress.com/2019/12/03/hasil-pisa-indonesia-tahun-2018-turun-dibanding-tahun-2015>), diakses 14 Juli 2021.
- Nopiyanto, Y. E. (2020). Hambatan Guru Pendidikan Jasmani Generasi 80-an dalam Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Sporta Saintika*. 5(2), 139–148. <https://doi.org/10.24036/sporta.v5i2.140>
- Permadi, W. E. & Irawan, E. B. (2016). Memahami Konsep Pecahan Pada Siswa Kelas IV SDN Sumberejo 03 Kabupaten Malang. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*. 1(9), 1735–1738. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6740>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Rohmah, S. K. (2019). Analisis Learning Obstacles Siswa Pada Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*. 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v2i1.4428>
- Sari, P. M. & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. Selaparang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sidabutar, D. N. & Firmansyah, D. (2020). Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Menurut Prosedur Newman. *Prosiding Sesiomadika*. 2(1), 962–970
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sururoh, L. (2020). Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana*. Universitas PGRI Palembang. Palembang. Januari 2020.