

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses belajar mengajar berlangsung. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat lebih membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>1</sup>

Guru sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar memiliki posisi yang sangat menentukan keberhasilan pembelajaran, karena fungsi utama guru ialah merancang, mengola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Disamping itu, kedudukan guru dalam kegiatan pembelajaran juga sangat strategis dan menentukan. Strategis karena guru akan menentukan kedalaman dan keluasan materi pelajaran, sedangkan bersifat menentukan karena guru memilah dan memilih bahan, metode, dan media pembelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Rizki Wahyuningtyas dan Bambang Suteng Sulasmono, Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan, (Jurnal Basicedu) Vol 1, No 1, April 2020*, hlm. 24.

<sup>2</sup>Abdul Wahid, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam. Vol 5, No 2, Maret 2018*, hlm. 2.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa di kelas. Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>3</sup> Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajarannya.

Media pembelajaran salah satu komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lainnya yang terkait dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini tentunya saling terkait. Penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai.<sup>4</sup>

Dalam dunia komunikasi, kadang kala ada persinggungan dalam objek material yang dipelajari oleh ilmu komunikasi sengan ilmu lainnya, seperti misalnya ilmu pendidikan. Salah satu hal yang dipelajari dalam dunia pembelajaran adalah mengenai media pembelajaran yang memiliki sejarah media pembelajaran juga patut untuk dipelajari. Media pembelajaran pun juga dipelajari dalam ilmu pendidikan sebagai salah satu hal yang penting dalam proses pendidikan bagi peserta didik.

---

<sup>3</sup>Nailariza Umami, Muhammad Isna Nur Adha, Pengembangan Media Pembelajaran Games Book Accounting Untuk Meningkatkan Motivasi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Materi Siklus Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 14, No 1, Maret 2021*, hlm. 16.

<sup>4</sup>Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis: 2020), hlm. 7.

Pendidikan yang baik mampu membuat seseorang yang tidak bisa menjadi memiliki kemampuan tertentu melalui serangkaian proses pemberian wawasan dan pelatihan dengan salah satu hal yang digunakan di dalam proses pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran, yang juga memiliki fungsi media komunikasi tertentu.. Maka dari itu pendidik/guru harus memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi suasana kelas dan keadaan karakter peserta didiknya.<sup>5</sup>

Adapun salah satu media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan Media Games Book. Games Book merupakan salah satu media pembelajaran yang di desain dengan tujuan untuk menyampaikan materi melalui konsep permainan. Media ini menyajikan materi dalam bentuk permainan guna memberikan motivasi para siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan tersaji dalam sebuah buku yang di desain berisi berbagai macam permainan yang variatif, dan menantang. Setiap permainan relevan dengan tujuan pembelajaran serta berlandaskan atas standar kompetensi dan kompetensi dasar.<sup>6</sup>

Games Book menyajikan berbagai macam permainan yang disajikan disertai dengan petunjuk penggunaan dan tata cara penyelesaian masalah. Setiap permainan disajikan berbagai persoalan dan pertanyaan terkait materi pembelajaran yang menuntut para siswa terlibat aktif untuk memecahkannya. Pemecahan masalah dilakukan dengan berbagai cara baik dengan

---

<sup>5</sup>Kemas Mas'ud Ali, *Media Pembelajaran* (Palembang: Rafah Press , 2020), hlm. 32.

<sup>6</sup>Acep Saepul Rahmat , M. Syarif Sumantri , Deasyanti, Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi SDA dan Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book di Kelas IV Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Primary Education Vol 2, No 1, Juni 2018*, hlm. 5.

berkelompok, mandiri dan campuran. Media ini memiliki kelebihan yang sesuai dengan kaidah linguistik dan perkembangan bahasa anak, media ini lebih menyenangkan karena disesuaikan dengan kerja otak anak dan menuntut anak agar dapat menyelesaikan masalah dari buku yang di dalamnya terdapat serangkaian permainan sesuai dengan materi dan konsep materi yang diajarkan guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>7</sup>

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi dapat ditingkatkan karena dalam kegiatan belajar siswa memiliki motivasi belajar dengan tingkatan yang berbeda. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Hasil belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar.<sup>8</sup>

Motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Saat pembelajaran berlangsung, motivasi belajar siswa kurang atau menurun. Hal ini ditunjukkan pada saat guru memberikan tugas, siswa cenderung lebih malas untuk mengerjakan tugas

---

<sup>7</sup>Acep Saepul Rahmat, M. Syarif Sumantri, Deasyanti, Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi SDA dan Pemanfaatannya melalui Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Games Book di Kelas IV Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Primary Education Vol 2, No 1, Juni 2018*, hlm. 5.

<sup>8</sup>Rike Andriani, Rasto, Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (Learning motivation as determinant student learning outcomes), *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol 4, No 1, Januari 2019*, hlm. 81-82.

Latihan maupun PR yang diberikan oleh guru, hanya beberapa siswa yang paham mengenai materi yang diberikan beberapa siswa lainnya tidak memahami materi yang diberikan tersebut dan siswa lebih banyak yang diam. Hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas yang sedang berlangsung menjadi kurang efektif karena motivasi dan semangat belajar siswa yang kurang.<sup>9</sup>

Permasalahan mengenai kurangnya motivasi belajar siswa ini terjadi pada salah satu Madrasah Ibtidaiyah di Palembang, yaitu di MI Mujahidin Palembang. Kurangnya motivasi belajar siswa terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung diam dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan menggunakan Media Games Book.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas III MI Mujahidin Palembang, mengatakan bahwasanya proses pembelajaran yang berlangsung belum kondusif, banyak siswa yang diam, dan tidak mengikuti pembelajaran dengan baik. Maka dari itu, upaya yang dilakukan adalah menggunakan media agar motivasi semangat siswa dalam proses pembelajaran lebih meningkat.<sup>10</sup>

Banyaknya permasalahan yang dialami oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa seperti yang dijelaskan sebelumnya, salah satu upaya yang dilakukan guru yaitu menggunakan Media Games Book. Media ini berupa

---

<sup>9</sup>Muhammad Syahdan Sa'id, Kurangnya Motivasi Belajar Matematika Selama Pembelajaran Daring Di Man 2 Kebumen, *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR) Vol 2, No 2, Desember 2021*, hlm. 8.

<sup>10</sup>Wawancara dengan guru kelas III di MI Mujahidin Palembang pada tanggal 23 Mei 2022.

buku yang didalamnya terdapat materi yang berbentuk games dengan banyak desain bergambar. Upaya penerapan media yang dilakukan oleh guru sudah cukup baik dalam proses pembelajaran yang dilakukan, tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.<sup>11</sup>

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, peneliti tertarik untuk menganalisis penerapan media yang digunakan guru kelas III di MI Mujahidin yakni Media Games Book serta apa saja yang menjadi faktor pendukung dan kendala dalam motivasi belajar siswa kelas III di MI Mujahidin Palembang selama proses pembelajaran berlangsung. Maka pada penelitian ini peneliti mengambil judul tentang “Analisis Penggunaan Media Games Book Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MI Mujahidin Palembang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian diatas yang dikemukakan pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya motivasi belajar siswa kelas III di MI Mujahidin.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran mengikuti proses pembelajaran.
3. Peserta didik masih belum paham maksud tugas yang diberikan guru sehingga guru harus membimbing ulang dari setiap materi yang diberikan

---

<sup>11</sup>Wawancara dengan guru kelas III di MI Mujahidin Palembang pada tanggal 23 Mei 2022.

setelah di jelaskan kembali barulah peserta didik paham maksud dari teka-teki (games) yang ada dalam buku (media games book) tersebut.

4. Media yang sudah diterapkan guru belum mencapai hasil yang maksimal untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Kurangnya perhatian orang tua untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
6. Kondisi ekonomi yang masih dikatakan berkecukupan juga merupakan salah satu kendala bagi peserta didik dalam kurangnya motivasi belajar.

### **C. Rumusan Masalah**

Dari Identifikasi Masalah yang telah diuraikan di atas, jadi rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan guru dalam penerapan Media Games Book yang dilakukan pada siswa kelas III MI Mujahidin Palembang?
2. Bagaimana penerapan media Games Book sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Mujahidin Palembang?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam penerapan media buku Games Book?

### **D. Batasan Penelitian**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya). Dalam penelitian ini banyak faktor yang harus diamati dan diselidiki, namun karena berbagai ruang lingkup dan berbagai

keterbatasan yang berkaitan dengan waktu, sumber daya, dan faktor, penelitian ini harus dibatasi pada fenomena tunggal, yang telah direvisi secara menyeluruh yaitu tentang “*Analisis Penggunaan Media Games Book Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III MI Mujahidin Palembang*”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan media Games Book sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III MI Mujahidin Palembang.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam penerapan media buku Games Book.
3. Untuk mengetahui apa saja faktor pendukung dan kendala dari adanya penerapan media Games Book yang dilakukan pada siswa kelas III MI Mujahidin Palembang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **a. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari adanya penelitian ini yaitu membantu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media games book yang berupa modul/buku yang berisikan materi pembelajaran dan di salah satu halaman dari modul/buku tersebut diselipkan gambar atau permainan guna meningkatkan semangat belajar siswa dengan tantangan games yang

diberikan dan proses pembelajaran akan lebih fokus dan suasana kelas lebih hidup dan kondusif.

**b. Manfaat Praktis**

Setelah diadakan penelitian di MI Mujahidin Palembang diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk:

- 1) Bagi anak didik, Pembelajaran dengan menggunakan media games book ini dapat memberikan pengalaman baru bagi anak karena media ini berupa modul pembelajaran yang diaplikasikan dengan berbagai gambar beserta games atau permainan aktivitas pembelajaran seperti teks, mencermati gambar cerita, serta menyelesaikan games permainan dalam buku tersebut tentunya anak akan lebih merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Bagi guru, sebagai bahan pengetahuan dan bahan ajar tentang pentingnya motivasi belajar dengan media yang tepat dan menarik bagi peserta didik.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk mengoptimalkan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan mutu pembelajaran disekolah, sebagai masukan dan bahan pertimbangan sekolah dalam pengadaan media belajar terutama media untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar siswa khususnya siswa kelas III.

- 4) Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan keterampilan penelitian, serta sebagai bahan untuk melanjutkan penelitian selanjutnya.

### **G. Tinjauan Pustaka**

Dalam penelitian ini penulis menggali dan membaca beberapa kajian yang telah diteliti oleh peneliti lain yang mempunyai relevansi yang sama, sehingga dapat digunakan untuk memperkaya referensi dan menambah wawasan yang terkait dengan skripsi penulis:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ariq ilham ogya utama (2019) yang berjudul “Penggunaan Media Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran IPS Pada Kelas IV SD Djama’atul Ichwan Tahun Ajaran 2019/2020”.<sup>12</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya adalah sama-sama meneliti penggunaan Media Games Book di Sekolah Dasar. Perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut meneliti penggunaan Media Games Book untuk meningkatkan minat baca dari segi mata pelajaran IPS sedangkan penelitian ini Media Games Book sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.

---

<sup>12</sup>A I O Utama , S Marmoah , Suharno, Penggunaan Media Games Book Untuk Meningkatkan Minat Baca Pembelajaran Ips Pada Kelas IV Sekolah Dasar, *Journal of Physicis Vol 8, No 3, 2020*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muzzakirul Ihsan Barja (2021) yang berjudul “Keefektifan Games Book Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Murid Kelas V SDN Lappa, Kabupaten Sinjai”.<sup>13</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya adalah sama-sama meneliti Media Games Book di Sekolah Dasar. Perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut meneliti Keefektifan Media Games Book terhadap keterampilan membaca nyaring pada siswa kelas V sedangkan penelitian ini Media Games Book sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Rahmat (2018) dengan judul “Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar”.<sup>14</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya adalah sama-sama meneliti Media Games Book di Sekolah Dasar. Perbedaannya adalah dalam penelitian tersebut meneliti Games Book sebagai media pembelajaran aktif kolaboratif siswa sekolah dasar sedangkan penelitian ini Media Games Book sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.
4. Penelitian ini dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti dan Haryanto (2016). yang berjudul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman

---

<sup>13</sup>Muzzakirul Ihsan Barja, *Keefektifan Games Book Terhadap Keterampilan Membaca Nyaring Murid Kelas V Sdn 5 Lappa, Kelurahan Lappa, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 2021).

<sup>14</sup>Acep Saiful Rahmat “Games Book Sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar”*Jurnal Teknodik Vol 22, No 2, Desember 2022*.

Siswa Kelas IV”.<sup>15</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya terletak pada fokus permasalahan yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media. Perbedaannya adalah pada penelitian ini media yang digunakan yaitu Media Komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV sedangkan penelitian ini menggunakan media Games Book sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Melin sri ulfa, Cut eva dan Nasryah (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD”.<sup>16</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya terletak pada fokus permasalahan yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media. Perbedaannya adalah pada penelitian ini media yang digunakan yaitu media Pop-Up untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sedangkan penelitian ini menggunakan media Games Book sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.

---

<sup>15</sup>Wahyu Nuning Budiarti, Haryanto, Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV, *Jurnal Prima Edukasia Vol, 4 No 2, Juli 2016*.

<sup>16</sup>Melin Sri Ulfa, Cut Eva, Nasryah., Pengembangan Media Pembelajaran Pop – Up Book Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD (STKIP Bina Bangsa Meulaboh, Indonesia), *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 1, No 1, Januari 2019*.

6. Penelitian dari Margareta Widiyasanti dan Yulia Ayriza (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V”.<sup>17</sup> Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya terletak pada fokus permasalahan yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media. Perbedaannya adalah pada penelitian ini media yang digunakan yaitu Media Animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter belajar siswa V sedangkan penelitian ini menggunakan media Games Book sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III.

---

<sup>17</sup>Margareta Widiyasanti, Yulia Ayriza, Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V, *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol 9, No 1, April 2018.