BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana proses pembelajaran dengan memberikan peluang kepada siswa untuk secara aktif meningkatkan kualitas intelektual, menciptakan karakter yang baik, serta mengembangkan bakat yang dimiliki dalam diri siswa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses yang membantu seseorang dalam memperoleh pemahaman dan pengetahuan serta mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Berkenaan tentang pendidikan sendiri telah dimuat dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan 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.

Pendidikan juga terus mengalami perkembangan pesat seiring dengan berkembangnya zaman beserta dengan berbagai kebutuhan dan tantangannya. Sebagai negara berkembang dengan berbagai tantangan teknologi dan ilmu pengetahuan, sosial, ekonomi, politik, budaya, Indonesia terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan unntuk melakukan persiapan dalam pengadaan generasi muda sebagai sumber daya manusia berkompetensi dan berkarakter. Untuk mengimbangi perkembangan tersebut, kemendikbudristek terus memperbaharui kurikulum pendidikan di Indonesia hingga yang terbaru saat ini adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan konsep kurikulum yang baru, yang menekankan nilai-nilai kebebasan, inovasi, dan kemampuan adaptasi peserta didik (Gumilar et al., 2023). Menurut Kemdikbud (2022) Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik

memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Kurikulum Merdeka merupakan pembelajaran yang beragam dengan adanya waktu yang cukup dalam menguasai konsep dan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Marlina, 2023). Salah satu pembelajaran yang dipelajari siswa di sekolah adalah pembelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu dari segala ilmu yang dipelajari dari perguruan dasar sampai pada jenjang perguruan tinggi (Anggraeni et al., 2020). Menurut Andriliani et al. (2022) menyatakan bahwa matematika berasal dari istilah Latin yakni *Mathematica* yang pada awalnya mengambil istilah Yunani yakni *Mathematike* yang berarti *relating to learning* yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Kata Yunani tersebut mempunyai akar kata *Mathema* yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu atau pengetahuan yang ruang lingkupnya menyempit. Matematika adalah ilmu yang berfokus pada angka, perhitungan, masalah numerik, kuantitas, pola, bentuk, struktur, dan berfungsi sebagai alat berpikir serta dasar untuk sistem dan alat lainnya (Sunedi & Maharani, M. 2023)**.**

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang belajar tentang konsep dan struktur matematika serta mencari hubungan antar konsep dan struktur tersebut. Menurut Arilliani et al (2022) menyatakan bahwa pembelajaran matematika pada hakikatnya adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika. Menurut Ajmain et al. (2020) menyatakan bahwa pembelajaran matematika tidak hanya diajarkan untuk mendapatkan pengetahuan dasar, tetapi juga untuk membangun pemahaman, keterampilan, dan kemampuan analisis sehingga siswa dapat memecahkan masalah matematika sehari-hari.

Tujuan pembelajaran matematika dalam Pemendikbud No 22 Tahun 2016 yakni a). Memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep

atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam memecahkan masalah. b). Menalar pola sifat dari matememematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskanbukti, atau mendeskripsikan argumen dan pernyataan matematika. c). Memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika, dan memberi solusi yang tepat. d). Mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika yang berada di SMP Negeri 2 Sitolu'ori bahwa terdapat siswa yang belum berperan aktif pada pembelajaran matematika, dan terlihat kurang antusias selama pembelajaran berlangsung. Siswa seringkali merasa bahwa mata pelajaran matematika tidak menyenangkan. Bahkan saat proses pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang asyik bermain sendiri dan enggan menangggapi pertanyaan dari guru. Selain itu, pada hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa pembelajaran matematika itu sulit, dan tidak menyenangkan sehingga membuat mereka kurang tertarik mengikuti pembelajaran matematika dengan baik.

Berdasarkan hasil yang ditemukan saat observasi di SMP Negeri 2 Sitolu'ori pada tanggal 17 Maret s.d 23 Maret 2025 bahwa beberapa siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika. Siswa dalam proses pembelajaran cenderung kurang aktif dan kaku ketika diajukan pertanyaan terkait pembelajaran matematika. Disamping itu, media pembelajaran inovatif dan menarik yang masih sangat terbatas membuat siswa dengan cepat merasa bosan.

Hasil observasi diatas dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada ujian Sumatif Akhir Semester Ganjil tahun Pelajaran 2024/2025 dimana rata-rata hasil belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1 Rata-rata Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Hasil Belajar	Kategori
VIII-A	24	55	Cukup
VIII-B	26	60	Cukup
VIII-C	27	58	Cukup

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika masuk dalam kategori cukup. Pada kelas VIII-A dengan rata-rata hasil belajar 55, kelas VIII-B dengan rata-rata hasil belajar 60 dan kelas VIII-C dengan rata-rata hasil belajar 58. Selanjutnya, dalam pembelajaran matematika siswa masih kurang rasa ingin tahunya terhadap matematika yang dapat dilihat pada angket minat belajar yang peneliti bagikan kepada siswa seperti pada tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 1.2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Kelas	Jumlah Siswa	Hasil Angket	Kategori
VIII-A	24	42,8%	Cukup Rendah
VIII-B	26	50,84%	Cukup Rendah
VIII-C	27	48,88%	Cukup Rendah

Berdasarkan tabel 1.2 di atas, terlihat bahwa hasil angket minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika masuk dalam kategori cukup rendah. Masing-masing kelas memiliki hasil angket minat belajar dengan presentase yang berbeda. Pada kelas VIII-A dengan presentase 42,8%, lalu kelas VIII-B dengan presentase 50,84%, dan kelas VIII-C dengan presentase 48,88%. Oleh sebab itu, meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika menjadi prioritas bagi para guru dan pembuat kebijakan pendidikan.

Minat merupakan perasaan tertarik atau senang saat melakukan aktivitas tertentu. Minat dapat berasal dari pengalaman sebelumnya, kepribadian, dan pengaruh social dan budaya (Furqon, 2024). Minat atau ketertarikan merupakan salah satu elemen yang dapat memengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar, karena ketertarikan siswa menjadi dorongan untuk meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran. (Triastuti et al., 2020). Siswa yang memiliki minat yang baik akan terlihat saat

siswa tersebut aktif dalam proses pembelajaran dan senang akan hal itu tanpa ada paksaan.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Minat belajar yang tinggi tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan, begitupun sebaliknya jika minat belajar yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa minat mendorong untuk melakukan suatu aktivitas tertentu sesuai keinginan sendiri. Dalam hal ini untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika menjadi prioritas bagi para pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan. Oleh sebab itu, guru harus menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang menarik minat siswa, salah satunya dengan menggunakan *game* edukasi.

Game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik (Najuah et al., 2022). Adapun menurut Abdullah (Bahri, 2021) *game* edukasi merupakan media pembelajaran yang disusun dalam bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya yang disajikan secara menyenangkan dan merupakan cara yang bersifat mendidik. *Game* edukasi bukan hanya alat untuk bermain namun mereka membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran.

Game edukasi yang menarik dalam proses pembelajaran di sekolah tentu akan memiliki banyak manfaat ataupun dampak positif bagi siswa. Salah satu dampak positif dengan adanya *game* edukasi yang digunakan oleh guru dalam melangsungkan proses pembelajaran di kelas, yaitu guru dengan mudah dapat memberikan materi pelajaran, siswa memiliki minat belajar yang tinggi, serta proses pembelajaran jadi sangat interaktif dan

menarik tentunya. Kemajuan ini memberikan peluang sekaligus tantangan baru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu aplikasi *game* edukasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu Educaplay.

Educaplay adalah aplikasi berbasis web yang populer untuk *game* edukasi yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan edukasi yang sesuai dengan materi pelajaran. Educaplay adalah sebuah *platform* berbasis teknologi yang memuat video, kuis, dan fitur interaktif yang dapat diaplikasikan pada berbagai bidang studi, termasuk matematika (Lathifah et al., 2024). *Platform* ini menyediakan berbagai fitur, diantaranya *froggy jumps,* video *quiz, words game, unscramble letters game, quis matching column game, puzzle, memory game, riddle, abc game,* dan *dialogue game* (Batitusta & Hardinata, 2024). Dengan Educaplay, siswa dapat belajar secara menyenangkan, yang merangsang minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan (Hervin et al., 2024).

Educaplay ini memiliki peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam kelompok dan individu, hal ini dapat membuat suasana belajar di kelas lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas. Aktivitas interaktif yang disajikan baik berupa *game,* kuis, maupun video secara tidak langsung dapat merangsang minat belajar, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga guru akan lebih mudah dalam memperbaiki kualitas hasil belajar siswa (Agdiyah et al., 2024). Selain itu, *platform* ini memungkinkan guru memantau kemajuan siswa mereka secara real-time dan memberikan umpan balik langsung yang membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul "**Pengaruh *Game* Edukasi Educaplay Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika di SMP Negeri 2 Sitolu'ori**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi latar belakang, masalah dalam penelitian ini dapat diitentifikasi sebagai berikut:

a. Siswa belum berperan aktif pada pembelajaran matematika.
b. Siswa kurang antusias selama pembelajaran berlangsung.
c. Siswa seringkali merasa bahwa mata pelajaran matematika tidak menyenangkan.
d. Saat proses pembelajaran berrlangsung masih ada siswa yang asyik bermain sendiri
e. Terdapat siswa yang tidak menanggapi pertanyaan guru.
f. Pembelajarannya sulit untuk dipahami
g. Siswa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika
h. Media pembelajaran sangat terbatas sehingga siswa dengan cepat merasa bosan.
i. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika
j. Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

a. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika
b. Rendahnya minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika
c. Media pembelajaran sangat terbatas sehingga siswa dengan cepat merasa bosan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

a. Apakah ada pengaruh *game* edukasi educaplay terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika?
b. Apakah ada pengaruh *game* edukasi educaplay terhadap minat belajar siswa dalam mata pembelajaran matematika?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi Educaplay terhadap hasil belajar siswa dalam mata pembelajaran matematika.
b. Untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi Educaplay terhadap minat belajar siswa dalam mata pembelajaran matematika.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam memperluas ilmu pengetahuan dan menjadi panduan bagi guru dalam pembelajaran terhadap hasil dan minat belajar siswa.

b. Manfaat Praktis

   1. Bagi siswa

      Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran matematika dengan baik dan dapat meningkatkan pengetahuannya dalam belajar secara aktif dan menyenangkan.

   2. Bagi guru

      Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terhadap minat dan hasil belajar siswa dan dapat berguna dalam praktik guru sehari-hari serta dapat membantu guru untuk lebih mendalami topik ini dalan studi lanjutan.

   3. Bagi sekolah

      Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan lebih banyak informasi dan bahan referensi yang berguna terhadap hasil dan minat belajar siswa.

   4. Bagi peneliti

      Diharapkan dapat membantu peneliti dalam melatih keterampilan dan meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam penulisan karya ilmiah.