

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang menyebabkan perubahan dalam kepribadian seseorang, yang terlihat melalui peningkatan kualitas dan jumlah perilaku, seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, kemampuan berpikir, serta kemampuan lainnya.

Darman (2020) menyatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses interaksi individu dengan berbagai situasi yang ada di sekitarnya. Sementara itu, Khasanah & Nugraheni (2022) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan dalam disposisi atau kemampuan seseorang yang dicapai melalui aktivitas, di mana perubahan tersebut terjadi secara alami melalui proses pertumbuhan individu. Menurut Slameto (2021), belajar didefinisikan sebagai upaya yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh, yang merupakan hasil dari pengalaman pribadi dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan belajar adalah interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek diantaranya pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif (Darman, 2020). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Marzuki et al. (2021) menyatakan bahwa pembelajaran

adalah proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang melibatkan materi pelajaran, metode pengajaran, strategi pembelajaran, serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Kosilah & Septian (2020), pembelajaran adalah sebuah sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, yang terdiri dari serangkaian peristiwa yang disusun dengan tujuan mempengaruhi dan mendukung proses belajar internal peserta didik.

Pembelajaran yang diajarkan kepada siswa salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Menurut Rohman et al. (2021), matematika adalah cabang ilmu dasar yang sangat penting bagi perkembangan teknologi dan berperan besar dalam meningkatkan cara berpikir manusia. Menurut Oktaviani et al. (2022) menyatakan bahwa matematika adalah bidang ilmu yang mempelajari hubungan antara konsep-konsep untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis, yang berguna dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Sejalan dengan itu, Yohanes (2020) menyatakan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat logis dapat dijadikan suatu alat untuk mengembangkan pola pikir siswa dalam membangun karakter pemikiran yang teratur.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses pembelajaran yang diajarkan guru terhadap siswa untuk menambah pemahaman siswa dalam belajar matematika dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam mengerjakan soal 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. Pembelajaran matematika di sekolah mempunyai beberapa tujuan, yaitu membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan benar, mampu mempraktikannya dalam kehidupan dan mampu memecahkan masalah dengan menggunakan pemahaman yang ada (Arini, 2020).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu usaha yang dilakukan guru dan

siswa dalam membangun pemahaman, keterampilan, ilmu pengetahuan dan sumber belajar agar untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika yang telah ditentukan.

2.1.3 *Game* Edukasi Educaplay

a. Sejarah *Game* Educaplay

Educaplay awalnya diciptakan oleh Juan Diego Polo, seorang insinyur dan profesor yang juga merupakan pendiri situs web www.whatsnew.com. Situs ini memungkinkan guru dan pengguna untuk membuat berbagai jenis game edukasi interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan puzzle untuk keperluan pembelajaran. Sebelum menciptakan Educaplay, Polo menempuh pendidikan Teknik Telekomunikasi di UPC (Barcelona) dan bekerja sebagai insinyur, profesor, serta analis dari tahun 1998 hingga 2005, Educaplay dikembangkan sebagai platform untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

b. Pengertian *Game* Edukasi Educaplay

Game berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar permainan. Menurut Avedon & Smith (Amalia et al., 2022) *Game* didefinisikan sebagai latihan yang dilakukan secara sukarela di mana terdapat persaingan antar pemain yang dibatasi oleh berbagai aturan sehingga nantinya akan menghasilkan hasil yang tak seimbang. Dalam sebuah permainan harus ada kompetisi agar pemain terangsang untuk terus bermain, kompetisi tersebut dapat berwujud menang dan kalah. *Game* pada umumnya merupakan permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin (Najuah et al., 2022).

Game edukasi diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran,

menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik (Najuah et al., 2022). Menurut Wibawanto (2020) *Game* edukasi yaitu game yang secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (siswa), sehingga menghasilkan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran seperti perasaan senang dan bahagia sehingga materi yang disampaikan oleh guru dan materi yang termuat dalam *game* edukasi ini dapat tersampaikan, tersalurkan, dan akhirnya siswa dapat menerima materi tersebut dengan baik.

Menurut Widoretno et al. (2021) *Game* edukasi adalah media pembelajaran baru yang dipercayai bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga peserta didik menjadi aktif untuk belajar menggunakan *game* edukasi. *Game* edukasi bukan hanya alat untuk bermain; mereka membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik mereka serta menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. *Game* edukasi juga memberi siswa kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang pada gilirannya membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik. 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 (Sepriyanti et al., 2024). Menurut Surachmi & Sison (2021) Educaplay adalah semacam alat atau platform online yang memungkinkan guru merancang permainan atau alat bantu edukasi gratis dengan hasil yang kreatif dan profesional. Menurut Batitusta & Hardinata (2024) menyatakan bahwa Educaplay adalah sebuah media online yang menawarkan sejumlah besar game edukasi interaktif untuk guru dan peserta didik memperkuat apa yang telah dipelajari dengan cara menyediakan

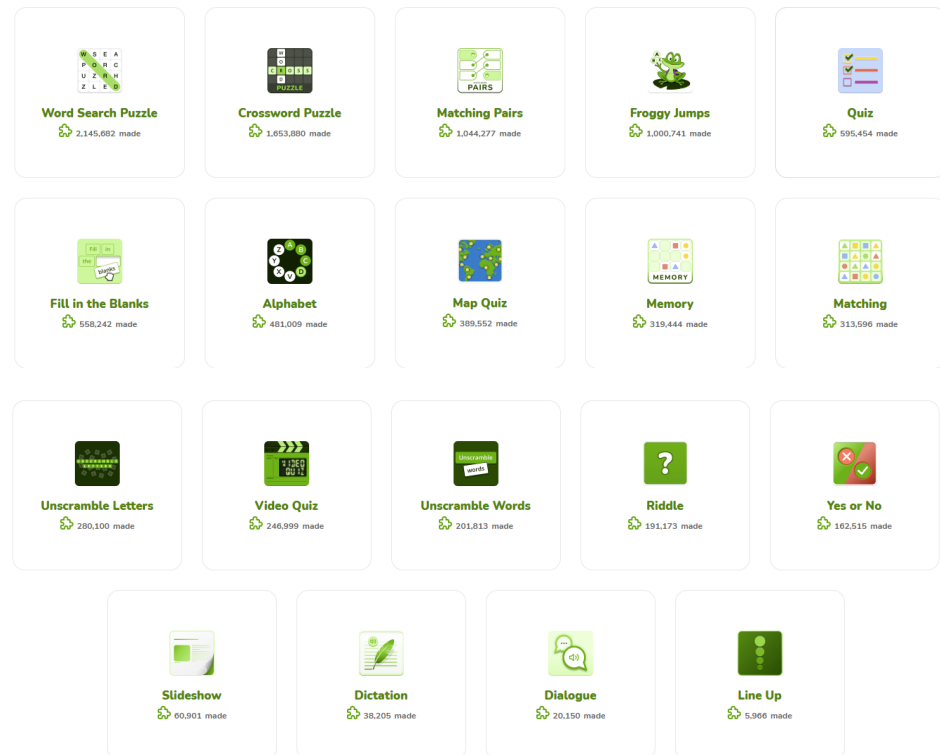
berbagai macam tools atau perangkat untuk guru dalam membuat *game* edukasi yang menarik. Sedangkan menurut Agdiyah & Mustopa (2024) bahwa Educaplay merupakan platform *e-learning* yang menawarkan berbagai permainan pembelajaran interaktif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi pembelajaran, melainkan juga meningkatkan partisipasi peserta didik pada proses belajar mengajar. *Game* edukasi seperti Educaplay memiliki banyak manfaat, tetapi harus digunakan dengan benar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan Educaplay, peserta didik dapat belajar secara menyenangkan, yang merangsang minat dan motivasi mereka, serta meningkatkan keterlibatan dan keterampilan (Hervin et al., 2024).

Educaplay juga menyediakan fitur untuk membuat permainan dan aktivitas interaktif sendiri, sehingga guru dan siswa dapat membuat permainan dan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Adapun beberapa fitur yang ada pada Educaplay diantaranya yaitu *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). Oleh karena itu, *platform* Educaplay merupakan solusi yang sempurna untuk memberikan dimensi yang baru bagi pembelajaran baik kelas *online* maupun *offline*, yang dapat meningkatkan interaktivitas, partisipasi, dan minat belajar dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan konsep pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi Educaplay adalah aplikasi berbasis web yang dilengkapi dengan beberapa aktivitas interaktif, yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang minat dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.

c. Spesifikasi *Platform* Educaplay

Beberapa jenis permainan edukatif yang tersedia dalam *platform* Educaplay (Educaplay. Com. 10 September 2023) antara lain:



Gambar 2.1 Jenis Permainan dalam Platform Educaplay

1) Words Search Puzzle (Teka-teki Pencarian Kata)

Pengguna menulis atau menempelkan daftar kata untuk membuat Teka-teki Pencarian Kata dalam semua jenis alfabet termasuk Latin, Arab, Yunani, Sirilik, Cina, Jepang, atau Ibrani. Pengguna dapat menambahkan audio, gambar, atau GIF animasi untuk digunakan sebagai petunjuk, bukan kata-kata, atau sebagai ilustrasi. Dan jika menurut pengguna judul aktivitas cukup untuk menyelesaikannya, pengguna dapat menyembunyikan semua kata dan petunjuknya. Ketika mereka menemukan sebuah kata, anak mengklik huruf pertama, menyeret jari atau kursor mereka ke huruf terakhir, dan melepaskan. Mereka juga dapat melakukan hal yang sama dimulai dari huruf terakhir. Permainan ini mewajibkan anak untuk mencari kata yang tersembunyi. Manfaat permainan ini yaitu dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah.

2) Crossword Puzzle (Teka-teki Silang)

Teka-teki silang platform Educaplay mendukung semua jenis alfabet, juga menyesuaikan dengan alfabet yang ditulis dari

kanan ke kiri, seperti Arab atau Ibrani. Selain teks, pengguna dapat mendeskripsikan kata-katanya dengan audio, gambar, atau gif animasi. Pengguna juga dapat meletakkan kata-kata tanpa keterangan apa pun jika dirasa tidak perlu. Anak mengisi Teka-Teki Silang menggunakan *keyboard*, *mouse*, atau layar sentuh perangkat. Intinya anak harus mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf yang benar sehingga membentuk kata yang sesuai dengan petunjuk.

3) *Matching Pairs* (Pasangan yang Cocok)

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencocokkan item dalam satu kolom dengan pasangannya di kolom kedua. Setiap item dapat berupa teks, gambar, atau audio. Pengguna mengidentifikasi pasangan yang cocok dengan mengklik dua item yang membentuknya. Anak dapat mencocokkan item dengan mengkliknya pada layar sentuh atau dengan *mouse*. Mereka juga dapat menarik dan melepas konektor di ujung dalam.

4) *Froggy Jumps* (Katak Melompat)

Hanya dengan beberapa klik, guru dapat membuat sebuah permainan yang pemainnya harus membuat katak ini melompati berbagai tempat dengan jawaban yang benar dari pertanyaan guru. Sehingga pemain mencapai pantai dengan selamat. Pemain akan menikmati reaksi melawan waktu, berjuang untuk menghindari kehabisan waktu atau nyawa. *Froggy Jumps* sangat fleksibel, sebab jika guru ingin pemain bergerak sesuai kecepatannya sendiri dengan rangsangan yang lebih sedikit, guru dapat memberi mereka waktu dan nyawa tanpa batas.

Terdapat banyak sumber daya bagi guru untuk membuat pertanyaan dan jawaban dengan menggabungkan teks, audio, gambar, atau bahkan animasi gif. Dalam permainan ini, pemain memiliki peran penting dalam membantu katak untuk melompat ke tempat aman dengan memilih jawaban yang benar. Jika jawaban yang dipilih salah, katak tersebut akan jatuh ke dalam air dan

permainan dianggap kalah. Jenis pertanyaan yang digunakan dalam permainan ini adalah pertanyaan dengan pilihan ganda.

5) *Quiz* (Kuis)

Guru dapat membuat kuis dengan permainan *Quiz* ini menggunakan file teks atau multimedia. Format soalnya bisa pilihan ganda dan jawaban singkat.

6) *Fill in the Blanks Game* (Isilah Bagian Yang Kosong)

Aktivitas permainan “Isi Bagian yang Kosong” terdiri dari mengisi kata-kata yang hilang dari teks tertentu. Teksnya bisa berupa frasa, kalimat, atau bahkan paragraf penuh. Ada dua metode untuk mengisi bagian yang kosong: Pertama, mengklik kata-kata yang hilang dari daftar campur aduk di sidebar. Kata-kata harus dipilih sesuai urutan kemunculannya dalam teks. Jika Anda melakukan kesalahan, klik kata yang salah untuk mengembalikannya ke daftar kata.

Kedua, mengetik setiap kata di tempat yang kosong. Tingkat kesulitan aktivitas akan bervariasi tergantung pada berapa banyak kata yang hilang dari teks. Beberapa aktivitas hanya akan kehilangan beberapa kata dan relatif mudah untuk diselesaikan. Aktivitas lain akan menghadirkan lebih banyak tantangan karena mengharuskan pengguna menulis ulang kalimat secara menyeluruh dari kata-kata yang tercampur.

Kegiatan ini sering digunakan dalam kursus bahasa dan kelas anak-anak. Merupakan kegiatan yang menarik untuk memperkuat konsep dan maknanya, dengan kesulitan yang lebih besar jika jawabannya harus ditulis secara utuh (dan tidak diklik).

7) *Alphabert* (Alfabet)

Kegiatan ini terdiri dari menebak kata untuk setiap huruf alfabet, dimulai dari sebuah petunjuk. Kata yang akan ditemukan akan dimulai dengan huruf yang sesuai, atau jika diindikasikan demikian, akan berisi huruf tersebut. Pengguna dapat melewati satu huruf dan melanjutkan ke huruf berikutnya dengan mengklik

tombol "Lewati", tetapi pengguna harus menyelesaikannya nanti. Permainan tidak akan selesai sampai semua huruf terjawab.

Petunjuk yang ditawarkan bisa berupa teks, gambar atau audio. Pengguna dapat mengonfigurasi jumlah kesalahan maksimum untuk melebihi setiap aktivitas dan waktu maksimum untuk melakukannya. Intinya bentuk permainan ini adalah permainan huruf (A-Z) yang disusun berbentuk lingkaran, dan setiap huruf diberi pertanyaan yang harus dijawab oleh anak.

8) *Map Quis* (Kuis Peta)

Aktivitas *Map Quiz* memungkinkan pengguna mengidentifikasi bagian-bagian gambar yang diunggah (peta, foto, kolase, dll). Misalnya, guru dapat meminta anak mengidentifikasi nama sungai di peta atau menemukan lokasi tulang tubuh manusia pada kerangka. Guru menentukan metode yang digunakan anak untuk mengidentifikasi bagian gambar.

Pilihan termudah adalah dengan mengklik. Dalam mode ini anak mengklik bagian gambar yang ditunjukkan di bagian atas aktivitas. Kemungkinan lainnya adalah menulis. Anak memilih item dan mengetikkan namanya ke dalam ruang jawaban.

9) *Memory* (Ingatan)

Tujuan dari Permainan Memori ini adalah untuk mencocokkan pasangan benda. Permainan ini juga dapat memberdayakan daya ingat anak. Setiap item dapat berupa teks, gambar, atau audio. Pengguna mengidentifikasi pasangan yang cocok dengan mengklik dua item yang membentuknya. Ada beberapa cara untuk mengatur tingkat kesulitan kegiatan yaitu: tetapkan batas waktu, ubah jumlah kesalahan yang dapat dilakukan pengguna, buatlah kartu menghadap ke atas atau menghadap ke bawah, pengguna juga dapat menyesuaikan ukuran kartu untuk mengakomodasi jumlah pertandingan dalam aktivitas tersebut.

Seluruh permainan dalam *platform* ini dapat dibuat secara otomatis dengan menggunakan bantuan *AI* tapi dibatasi. Caranya,

ketikkan subjek permainan (misalnya, “Binatang Ternak”) dan *AI Ray* secara otomatis menghasilkan kata-kata untuk kartu, deskripsi, dan judul. Pengguna hanya perlu mengklik tombol "Terbitkan", ubah yang pengguna inginkan terlebih dahulu. Jika pengguna sudah memiliki teks, gambar, atau audio kartu, masukkan ke dalam editor, berikan judul dan deskripsi pada *game*, dan *game* tersebut akan siap dipublikasikan. Anak dapat membalik kartu Memori dengan mengetuknya di layar sentuh atau mengkliknya dengan mouse. Guru juga dapat menetapkan batas waktu atau jumlah nyawa yang terbatas pada semua permainan yang dibuat agar lebih seru.

10) *Matching* (Cocok)

Pada aktivitas *Matching*, pengguna diberikan daftar kata yang harus dikelompokkan ke dalam kategori. Kategorinya dapat berupa pasangan kata, seperti sinonim, negara dan ibu kota, atau kosakata dan definisi. Atau bisa juga kelompok yang lebih besar, seperti jenis binatang atau jenis kata.

Ada dua variasi permainan mencocokkan ini. Saat membuat aktivitas, guru bisa memilih variasi mana yang akan digunakan: Pertama, temukan elemen dari setiap grup. Kedua, temukan elemenelemen dari satu kelompok yang dipilih secara acak. Guru dapat menyesuaikan lebih lanjut tingkat kesulitan aktivitas dengan menetapkan batas waktu aktivitas dan dengan mengubah jumlah kesalahan yang boleh dilakukan anak.

11) *Unscramble Letters* (Menguraikan Huruf)

Tujuan permainan ini untuk mengasah kemampuan anagram yaitu kemampuan menyusun atau mengolah kata. Ini bisa membantu anak dalam memperkaya kosakata dengan cara yang asyik. Dengan beberapa klik guru dapat membuat permainan *Unscramble Letters* sendiri, di mana anak harus mengacak huruf untuk membuat kata. *Platform* Educaplay hanya membutuhkan daftar kata atau kalimat dari guru. Pengacak kata akan

mempersiapkan permainan sehingga anak hanya perlu memikirkan untuk menyusunnya. Untuk memutar dari perangkat sentuh, mereka dapat mengetuk sebuah huruf untuk mengubahnya menjadi huruf yang ada di kotak aktif, atau menarik dan melepasnya untuk mengubahnya ke salah satu huruf tersebut. Saat mereka bermain dari komputer, mereka dapat menggunakan *keyboard* untuk mengetikkan huruf atau mouse untuk mengklik atau menyeret dan melepaskannya. Bagaimanapun juga, dua huruf yang diubah dapat ditebak secara bersamaan jika ditempatkan pada gerakan yang sama.

Jika guru ingin menambah keseruan pada permainannya, guru dapat menetapkan batas waktu untuk mengurutkan setiap kata atau kalimat, dan jumlah nyawa yang terbatas. Mereka akan kehilangan nyawa setiap kali mereka menaruh surat di tempat yang salah dan setiap kali mereka kehabisan waktu. Jika perlu di atas setiap kata dapat diletakkan pertanyaan atau petunjuk yang menggabungkan teks dengan audio, gambar, atau gif animasi.

12) *Video Quiz* (Kuis Video)

Konten pendidikan yang ada saat ini di Internet sangatlah luas. Secara khusus, *YouTube* memiliki banyak sekali video pendidikan berkualitas tinggi. Aktivitas Kuis Video memberi pengguna kemampuan untuk menyelengi pertanyaan interaktif di seluruh video *YouTube*. Ini juga memungkinkan pengguna menggabungkan beberapa video menjadi satu video baru. Aktivitas tersebut merupakan rangkaian segmen video, masing-masing diikuti dengan pertanyaan yang meminta pengguna memberikan tanggapan.

Ada tiga langkah untuk membuat segmen untuk video: Pertama, pilih video dari mesin pencari atau dengan mengetikkan URL untuk video tertentu. Kedua, buat segmen video. Pilih waktu mulai dan berhenti untuk segmen video yang berkaitan dengan pertanyaan. Ketiga, tambahkan pertanyaan. Tulis pertanyaan dan pilih jenis tanggapan.

Ada empat jenis tanggapan: Pertama, pilihan ganda dengan satu jawaban yang benar. Kedua, pilihan ganda dengan beberapa jawaban yang benar. Ketiga, jawaban singkat tanggapan tertulis. Keempat, jawaban panjang yang tertulis. Pengguna dapat menggunakan bagian "Umpan Balik" untuk memberikan informasi tambahan tentang suatu topik yang akan ditampilkan kepada pengguna setelah pertanyaan terjawab.

13) *Unscramble Words* (Menguraikan Kata-kata)

Jika dalam permainan *Unscramble Letters* huruf acak harus disusun menjadi kata yang tepat, maka pada permainan *Unscramble words*, siswa harus menyusun kata acak menjadi kalimat yang benar.

14) *Riddle* (Teka-teki)

Riddle atau teka-teki adalah suatu kegiatan di mana pengguna harus menemukan sebuah kata berdasarkan beberapa petunjuk yang diberikan. Setiap kali pengguna meminta petunjuk, maka skornya berkurang. Oleh karena itu, pengguna harus mencoba menebak kata menggunakan jumlah petunjuk paling sedikit.

Namun hati-hati karena setiap teka-teki memiliki jumlah percobaan maksimum yang tidak boleh dilewati. Petunjuknya bisa berupa petunjuk teks atau audio. Mungkin juga ada gambaran yang perlahan terungkap setiap kali pengguna meminta petunjuk. Teka-teki *platform* Educaplay adalah permainan cepat yang dapat membantu pemain meninjau konsep melalui definisi, suara, dan gambar.

15) *Yes or No* (Ya atau Tidak)

Anak menjawab Ya atau Tidak dengan menekan tombol yang sesuai, memilih pilihan yang benar diantara dua pilihan.

16) *Slideshow* (Tampilan Slide)

Tayangan slide *platform* Educaplay dapat digunakan untuk mengumpulkan dan menampilkan konten kepada pengguna dengan cara yang terorganisir dan mendidik serta menarik secara visual.

Ada banyak sekali konten di Internet, namun untuk meningkatkan nilai pendidikannya, konten tersebut harus dipilih dan disajikan dengan baik kepada anak. Pengguna dapat melihat tayangan slide secara berurutan, menggunakan menu atas aktivitas, atau menggunakan menu bawah untuk langsung menuju ke slide tertentu. Slide dapat dengan mudah dibuat dari format yang telah dirancang sebelumnya, menggunakan teks, gambar, audio dan video *YouTube*, serta kombinasi elemen-elemen ini.

17) *Dictation* (Dikte)

Dalam aktivitas dikte, pengguna harus mengetikkan teks yang didiktekan persis seperti yang diucapkan. Agar penilaian menjadi akurat, penting bagi guru untuk mengucapkan tanda baca ("koma", "titik", "tanda tanya", dll) saat guru merekam dikte. Saat membuat aktivitas dikte, guru hendaklah memberinya judul dan menyesuaikan berbagai pengaturan lainnya yaitu sensitivitas terhadap huruf kapital, sensitivitas terhadap aksen, sensitivitas terhadap jeda baris, metode penilaian, waktu antara audio, dan batas waktu.

Dalam metode penilaian, poin dapat dikurangi berdasarkan nilai yang ditetapkan. Misalnya satu poin untuk setiap kesalahan, atau dapat dikurangi secara proporsional, berdasarkan persentase teks yang benar. Kemudian guru dapat mengatur durasi jeda antara setiap track audio. Sama seperti aktivitas lainnya, guru dapat menetapkan waktu maksimal untuk menyelesaikan aktivitas ini.

Guru juga dapat memilih untuk tidak memakai batasan waktu. Setelah menyesuaikan pengaturan umum, guru perlu memasukkan teks untuk dikte persis seperti yang diinginkan agar anak mengetiknnya. Terakhir, unggah atau rekam audionya, kalimat demi kalimat, sehingga setiap kalimat bisa diulang jika diperlukan. *Dictation game* sangat cocok diterapkan ketika guru ingin mengetahui *listening skill* anak.

18) *Diaologue* (Dialog)

Dalam aktivitas dialog, anak mendengarkan dan membaca bersamaan dengan dialog antara dua karakter atau lebih. Saat membuat aktivitas, guru memiliki opsi untuk memilih karakter dan membisukan audio sehingga anak dapat memainkan peran tersebut alih-alih hanya mendengarkan dialog. Pengguna dapat memilih agar dialog maju secara otomatis dari satu baris ke baris berikutnya atau memainkan dialog sesuai kecepatannya sendiri dengan mengklik setiap baris. Karena guru membuat karakter dan dialog untuk aktivitas tersebut, maka guru perlu merekam atau mengunggah audio untuk setiap bagian dialog. Permainan ini dapat membantu anak berlatih percakapan

19) *Line Up* (Berbaris)

Line Up digunakan untuk mengurutkan item-item tertentu sesuai dengan kategori atau urutan yang tepat. Dalam aktivitas *Line Up* anak menyusun kartu dalam urutan yang benar berdasarkan informasi yang dikandungnya, judul permainan, dan/atau instruksi. Untuk meletakkan kartu dalam urutan yang benar, pertama-tama tekan kartu tersebut, lalu tekan posisi yang benar. Anak juga dapat menekan dan menahan kartu, menyeretnya ke posisi yang diinginkan, lalu melepaskannya.

Setiap kali anak menekan tombol “periksa”, permainan akan memverifikasi apakah kartu berada dalam urutan yang benar. Jika semua kartu ditempatkan dengan benar saat anak menekan “periksa”, permainan berlanjut ke layar berikutnya. Jika tidak ada lagi layar, permainan berakhir. Permainan juga berakhir saat anak telah menyelesaikan semua formasi, kehabisan nyawa atau kehabisan waktu di informasi terakhir.

d. Langkah-langkah Menggunakan *Game* Edukasi Educaplay

Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menggunakan *platform* Educaplay:

1) Mendaftar dan Masuk

Membuat akun hanya perlu dilakukan sekali oleh guru, selebihnya lanjut membuat aktivitas. Adapun langkah-langkah membuat akun di *platform* Educaplay sebagai berikut:

- a) Kunjungi situs web Educaplay (<https://www.educaplay.com/>) dan buat akun pengguna baru. Pengguna dapat memilih antara akun gratis atau berlangganan dengan fitur tambahan.



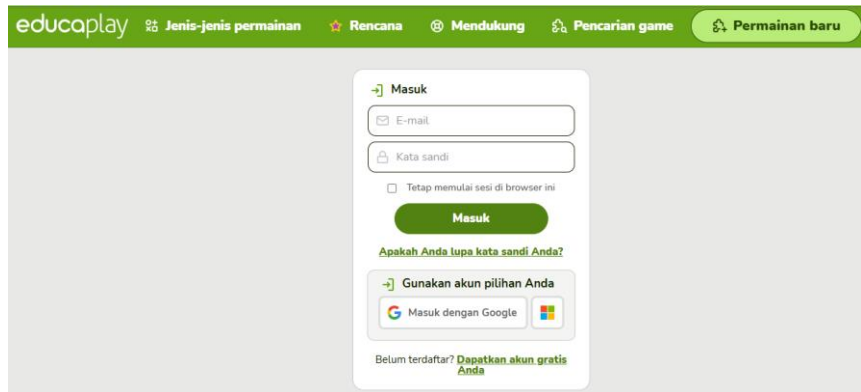
Gambar 2.2 Tampilan Awal pada *Platform* Educaplay

b) Klik Masuk



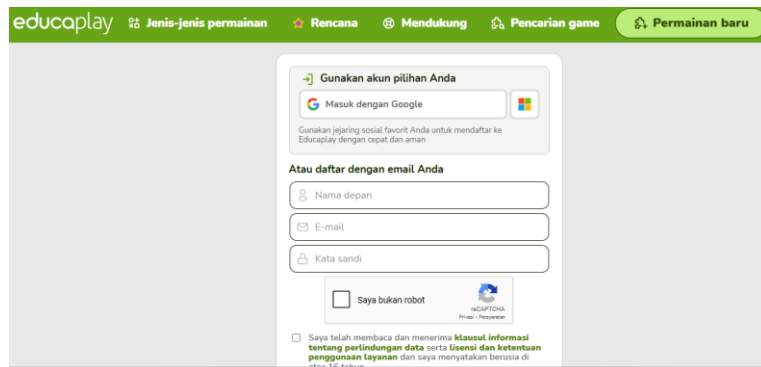
Gambar 2.3 Klik masuk pada *Platform* Educaplay

- c) Login terlebih dahulu. Untuk kasus ini bisa menggunakan akun via *facebook*, *google* atau *email*.



Gambar 2.4 Klik daftar akun gratis pada Platform Educaplay

- d) Mengisi data pendaftaran. Lengkapi data pada kolom tersebut, lalu klik saya bukan robot dan centang pilihan bawahnya kemudian klik mendaftar.



Gambar 2.5 Mengisi Data Pendaftaran pada Platform Educaplay

- e) Setelah mendaftar, masuk ke akun yang telah dibuat.

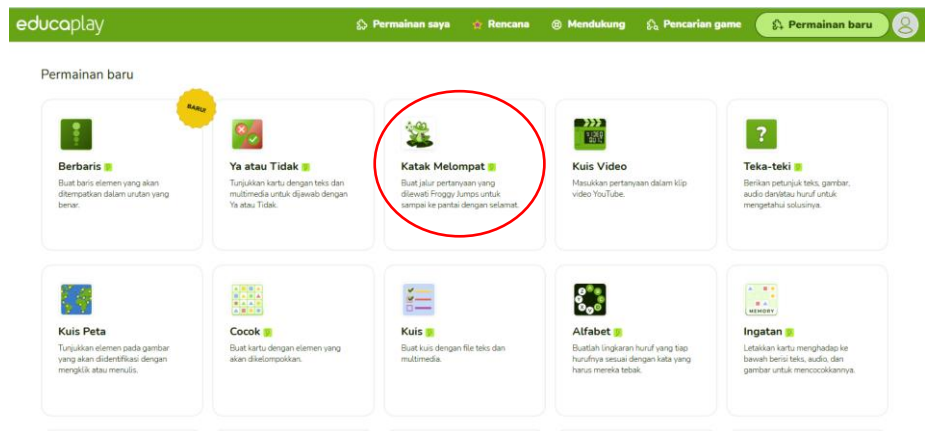
2) Pilih jenis aktivitas

Setelah masuk ke akun, klik permainan baru



Gambar 2.6 Klik Permainan Baru pada Platform Educaplay

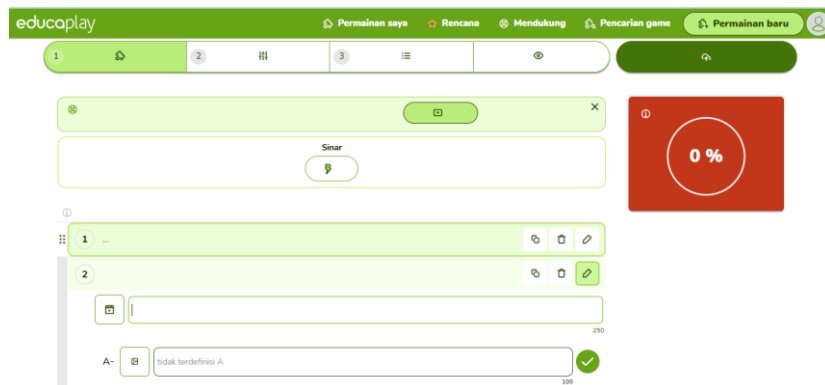
Kemudian pilih jenis aktivitas yang ingin dibuat. Misalnya *Froggy Jumps* (Katak Melompat).



Gambar 2.7 Jenis Aktivitas pada Platform Educaplay

3) Buat aktivitas

Ikuti petunjuk untuk membuat aktivitas. Misalnya, jika memilih kuis, pengguna akan diminta untuk memasukkan pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai. Pengguna juga dapat menambahkan media, seperti gambar atau audio, untuk memperkaya aktivitas.



Gambar 2.8 Aktivitas pada Platform Educaplay

4) Sesuaikan pengaturan

Platform Educaplay memungkinkan pengguna untuk mengatur berbagai pengaturan tambahan untuk aktivitas, seperti

waktu yang diperlukan, skor, kunci jawaban, dan lainnya.
Sesuaikan pengaturan sesuai kebutuhan.

5) Simpan dan Bagikan

Setelah selesai membuat aktivitas, simpan dan beri judul pada aktivitas tersebut. Pengguna dapat mengatur aktivitas sebagai publik atau pribadi, dan kemudian pengguna dapat membagikannya dengan orang lain melalui tautan yang diberikan.

6) Gunakan aktivitas.

Aktivitas yang telah dibuat dapat digunakan langsung oleh siswa atau peserta lainnya. Bagikan tautan aktivitas kepada mereka sehingga mereka dapat mengaksesnya dan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan aktivitas tersebut.

7) Monitor kemajuan.

Pengguna atau guru dapat melihat dan memantau kemajuan siswa dalam menjawab aktivitas menggunakan fitur laporan yang disediakan oleh *platform* Educaplay. Guru dapat melihat skor, jawaban yang benar atau salah, dan informasi lainnya di menu *reports* yang dapat membantu dalam evaluasi pembelajaran.

8) Jelajahi aktivitas lainnya.

Selain membuat aktivitas sendiri, pengguna juga dapat menjelajahi aktivitas yang telah dibuat oleh pengguna *platform* Educaplay lainnya. Pengguna dapat mencari berdasarkan topik, jenis aktivitas, atau kata kunci, dan menggunakan aktivitas tersebut sebagai sumber daya tambahan dalam pembelajaran (Nadhrach, 2024).

e. Kelebihan dan Kelemahan *Game* Edukasi Educaplay

Platform Educaplay memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yang membuatnya menjadi pilihan yang baik sebagai media pembelajaran. Berikut adalah kelebihan *platform* Educaplay menurut Nadhrach (2024) diantaranya:

1) Interaktif, menarik dan bersifat multimedia

Platform Educaplay menawarkan berbagai macam aktivitas dan permainan interaktif yang dirancang secara kreatif, seperti kuis, teka-teki, kartu memori, dan sebagainya. *Platform* ini juga memungkinkan pengguna untuk menyisipkan berbagai jenis media dalam aktivitas pembelajaran, termasuk gambar, audio, video, dan teks. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat konten yang beragam, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menghibur bagi anak-anak, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

2) Mudah digunakan dan dapat disesuaikan

Platform Educaplay menyediakan berbagai template dan pilihan pengaturan yang memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan dan fitur aktivitas pembelajaran. Pengguna dapat dengan mudah membuat, mengedit, dan mengatur aktivitas pembelajaran sesuai kebutuhan mereka. Dengan begitu guru atau pembuat materi dapat menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kebutuhan dan tingkat pemahaman anak.

3) Beragam jenis aktivitas

Platform Educaplay menawarkan beragam jenis aktivitas pembelajaran yang membantu mengaktifkan berbagai gaya belajar dan memberikan variasi dalam pengalaman pembelajaran.

4) Evaluasi kemajuan dan *feedback* Instan

Pengguna dapat melacak dan menganalisis hasil pembelajaran peserta didik, termasuk skor, waktu yang dihabiskan, dan jawaban yang diberikan. Dengan demikian pengguna dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam pembelajaran serta memberikan umpan balik yang berguna untuk perbaikan. Memberikan umpan balik instan kepada anak-anak setelah mereka menyesuaikan aktivitas dapat membantu anak-anak melihat sejauh mana mereka memahami materi dan memberikan kesempatan untuk perbaikan.

5) Aksesibilitas dan fleksibilitas

Dapat diakses secara *online*, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam mengakses dan menggunakan materi pembelajaran, baik di sekolah maupun di rumah.

6) Meningkatkan keterlibatan

Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, Educapalay dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Mereka lebih aktif terlibat, berpartisipasi secara langsung, dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

7) Melibatkan teknologi

Menggunakan Educapalay memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebiasaan belajar anak-anak saat ini. Pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan daya Tarik dan relevansi pembelajaran bagi anak-anak.

8) Ketersediaan sumber daya pembelajaran, kolaborasi, dan berbagi

Educaplay menyediakan berbagai sumber daya pembelajaran yang dapat diakses oleh pengguna. Pengguna dapat mencari, menjelajahi, dan menggunakan aktivitas pembelajaran yang telah dibuat oleh pengguna yang lain. Ini memberikan kesempatan untuk berbagi dan mendapatkan inspirasi dari komunitas pengguna *Educapalay* yang lebih luas. Selain itu pengguna dapat berbagi konten pembelajaran yang mereka buat dengan pengguna yang lain. Adanya kolaborasi antar guru dan pembelajaran yang bersifat terbuka, sehingga menghasilkan sumber daya pembelajaran yang lebih beragam.

Sedangkan kekurangan *platform* Educaplay menurut Nadhrah (2024) diantaranya:

1) Keterbatasan kustomisasi

Meskipun *platform* Educaplay menawarkan berbagai jenis aktivitas pembelajaran, ada keterbatasan dalam mengkustomisasi tampilan dan fungsionalitas aktivitas. Pengguna mungkin menginginkan lebih banyak pilihan atau fleksibilitas dalam menyesuaikan aktivitas dengan preferensi atau kebutuhan pembelajaran mereka.

2) Dibutuhkan koneksi internet

Platform Educaplay merupakan *platform* berbasis web, sehingga pengguna membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya. Ini dapat menjadi kendala jika akses internet terbatas atau tidak stabil di lingkungan pembelajaran.

3) Terbatas pada aktivitas pembelajaran tertentu

Platform Educaplay lebih fokus pada pembelajaran interaktif dan permainan. Hal ini mungkin kurang cocok untuk jenis pembelajaran yang memerlukan komponen lain seperti diskusi kelompok, simulasi, atau proyek kolaboratif.

4) Ketergantungan pada teknologi

Menggunakan *platform* Educaplay memerlukan keterampilan teknologi dan akses ke perangkat yang sesuai. Bagi pengguna yang kurang terampil dalam teknologi atau tidak memiliki akses yang memadai, penggunaan *platform* ini mungkin menjadi lebih sulit atau terbatas.

5) Pembatasan gratis dan versi berbayar

Platform Educaplay memiliki model bisnis yang memungkinkan pengguna untuk menggunakan versi gratis dengan batasan tertentu, dan juga menawarkan versi berbayar dengan fitur tambahan. Pengguna mungkin perlu mempertimbangkan ketersediaan fitur yang mereka butuhkan dan apakah itu sesuai dengan anggaran mereka.

6) Dukungan dan pembaruan terbatas

Dalam beberapa kasus, pengguna *platform* Educaplay mungkin menghadapi keterbatasan dalam dukungan teknis atau pembaruan

fitur dari pengembang *platform*. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan pengguna untuk mengatasi masalah atau memperbarui aktivitas pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan yang berkembang.

7) Kurangnya kontrol konten

Meskipun *platform* Educaplay memberikan kemampuan untuk membuat konten, tetapi pengguna harus memperhatikan bahwa konten yang dibuat oleh pengguna lain tidak sepenuhnya terkontrol. Ada kemungkinan bahwa beberapa konten yang dibagikan oleh pengguna lain mungkin tidak sesuai atau kurang akurat. Oleh karena itu, perlu dilakukan evaluasi dan pemilihan yang cermat terhadap konten yang akan digunakan.

8) Keterbatasan pengukuran dan pelaporan

Platform Educaplay menyediakan beberapa fitur untuk melacak kemajuan dan skor siswa, namun pengukuran yang lebih mendalam atau pelaporan yang lebih terperinci mungkin tidak tersedia secara lengkap. Pengguna mungkin perlu menggabungkan *platform* Educaplay dengan alat atau sistem lain untuk melakukan pengukuran dan pelaporan yang lebih mendalam.

9) Tantangan integrasi dengan kurikulum

Platform Educaplay tidak secara langsung terintegrasi dengan kurikulum tertentu. Pengguna perlu mengadopsi dan mengadaptasi *platform* Educaplay dalam konteks kurikulum yang berlaku di lingkungan mereka. Hal ini dapat membutuhkan waktu dan upaya tambahan untuk menghubungkan *platform* Educaplay dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

f. Indikator Penggunaan *Game* Edukasai Educaplay

Indikator penggunaan *game* edukasi educaplay menurut Nadhrah (2024) meliputi:

- 1) Guru mempersiapkan media/perangkat pembelajaran
- 2) Guru menjelaskan terlebih dahulu materi pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran
- 3) Guru menjelaskan prosedur penggunaan *game* edukasi Educaplay.
- 4) Guru menjelaskankan aturan dalam bermain kepada siswa
- 5) Guru memberikan batas waktu pada setiap siswa dalam bermain permainan pada *platform* Educaplay sehingga siswa harus fokus dalam bermain sambil belajar
- 6) Guru mengajarkan siswa apabila kesulitan dalam menggunakan perangkat pada *platform* Educaplay
- 7) Guru memberikan kesempatan untuk mencoba lagi apabila skor anak tidak mencapai setengah dari kuis yang diberikan.

2.1.4 Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat merupakan suatu perhatian yang terfokus yang melibatkan aspek emosi, kegembiraan, kecenderungan, serta keinginan yang aktif dan tidak disadari untuk memperoleh sesuatu dari lingkungan di sekitarnya (Furqon, 2024). Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang atau suatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu (Simbolon, 2020). Apabila seseorang merasa tertarik, dia akan berusaha untuk meraih tujuannya. 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).

Minat belajar merupakan elemen yang mendorong siswa untuk menuntut ilmu, yang berakar pada rasa ketertarikan, kegembiraan, dan hasrat mereka untuk mendapatkan pengetahuan (Furqon, 2024). Minat belajar adalah ketertarikan, rasa senang, keterlibatan dan perhatian siswa terhadap materi yang mendorong mereka untuk aktif belajar dan mendalami pembelajaran (Nadhrach, 2024). Dalam pengertian lain

minat belajar adalah kecenderungan perhatian dan kesenangan dalam beraktivitas, yang meliputi jiwa dan raga untuk menuju perkembangan manusia seutuhnya, yang menyangkut cipta, rasa, karsa, kognitif, afektif, dan psikomotor lahir batin (Ningrum, 2021).

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan bentuk ketertarikan khusus yang berkaitan dengan proses pendidikan dan mempengaruhi seberapa terlibatnya siswa dalam belajar dan seberapa efektif mereka dalam menyerap informasi.

b. Tujuan dan Manfaat Minat Belajar

Menurut Furqon (2024) menyatakan bahwa minat belajar memiliki tujuan dan manfaat diantaranya:

1) Tujuan Minat Belajar

a) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa

Tujuan utama dari minat belajar adalah untuk dorongan belajar yang bersumber dari dalam diri pelajar itu sendiri. Saat siswa memperlihatkan antusiasme yang besar terhadap suatu disiplin ilmu, mereka biasanya lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ini menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan mendalam, di mana siswa lebih cenderung untuk bertanya, dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dan berusaha memahami materi secara lebih mendalam.

b) Mendorong Pembelajaran Berkelanjutan

Minat belajar juga ditujukan untuk membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Siswa yang berminat belajar lebih besar kemungkinannya untuk terus belajar di luar kelas dan mengembangkan sikap belajar sepanjang hayat.

c) Meningkatkan Prestasi Akademik

Tujuan pembelajaran lainnya adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Minat belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada tugas sekolah, memahami konten dengan lebih baik, dan melakukan penilaian dan ujian

dengan lebih baik. Minat ini juga berkaitan dengan pencapaian tujuan akademik yang lebih tinggi.

2) Manfaat Minat Belajar

a) Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Siswa yang menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam pembelajaran cenderung mendapatkan pengalaman belajar yang lebih positif. Para siswa akan lebih fokus, lebih termotivasi, dan lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar, yang akan memudahkan mereka dalam memahami materi dengan lebih baik. Di samping itu, mereka umumnya memiliki keterampilan yang lebih unggul dalam merumuskan dan mengembangkan gagasan-gagasan baru saat mencari solusi untuk masalah.

b) Membantu dalam Pengembangan Keterampilan Abad 21

Minat atau ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan yang diperlukan di abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan dalam melakukan penyelesaian masalah.

c) Meningkatkan Kepuasan dan Kesejahteraan Siswa

Siswa yang berminat belajar cenderung lebih puas dengan pengalaman belajarnya. Rasa puas ini dibarengi dengan peningkatan rasa kesejahteraan emosional dan psikologis, yang penting untuk perkembangan mental yang sehat.

d) Meningkatkan Hubungan dengan Pengajar dan Rekan Sebaya

Minat belajar juga dapat membantu siswa mengembangkan hubungan yang lebih positif dengan guru dan rekan sebaya. Siswa yang menunjukkan minat belajar lebih besar kemungkinannya untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas dan kolaborasi kelompok, sehingga memperkuat ikatan sosial dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan kolaboratif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Furqon (2024) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Faktor-faktor ini dapat dibagi menjadi dua kategori, diantaranya:

1) Faktor Internal (Dalam Diri)

a) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik mengacu pada dorongan bahwa setiap orang harus melakukan sesuatu, dan motivasi untuk melakukan sesuatu bahkan tanpa rangsangan dari luar. Motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai dorongan yang dimunculkan oleh individu di dalam dirinya guna melakukan suatu kegiatan karena mereka merasa tertarik atau puas dengan kegiatan tersebut. Motivasi instruksi ini erat kaitanya dengan rasa ingin tahu dan perlunya pemahaman yang mendalam.

b) Kesiapan Belajar

Kesiapan belajar mengacu pada kesiapan siswa secara mental, emosional, dan fisik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Persiapan tersebut meliputi keterampilan kognitif, emosi yang stabil, dan keadaan fisik yang memungkinkan siswa dapat fokus dan menyerap isi pelajaran dengan baik. Motivasi belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman siswa sebelumnya dan pengetahuan yang ada.

c) Minat Pribadi

Minat pribadi merupakan kesukaan individu terhadap suatu topik atau kegiatan tertentu, yang terbentuk sebelum dimulainya proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat khusus terhadap suatu mata pelajaran biasanya menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih besar dalam aktivitas belajar, yang akhirnya berdampak positif pada pencapaian akademis mereka.

2) Faktor Eksternal (Luar Diri)

a) Lingkungan Belajar

Lingkungan belajar umumnya didefinisikan sebagai berbagai situasi dan tempat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Lingkungan belajar dapat diartikan dalam dua pengertian. Satu mengacu pada lingkungan fisik, sementara yang lainnya merujuk pada suasana belajar non fisik yang diciptakan oleh lembaga pendidikan dan praktisi.

b) Pengaruh Guru

Guru memainkan peran krusial dalam mendorong dan menjaga ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Metode pengajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap materi yang diajarkannya biasanya dapat meningkatkan minat siswa.

c) Dukungan Sosial

Dukungan sosial dari teman sebaya, keluarga, dan masyarakat juga mempengaruhi minat belajar. Lingkungan sosial yang mendukung, termasuk dorongan positif dari orang tua dan teman, serta interaksi sosial dalam kelompok belajar dan diskusi juga dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

d. Indikator Minat Belajar

Menurut Ananda (2020) bahwa indikator dalam minat belajar memiliki empat aspek yakni kesadaran, kemauan, perhatian dan perasaan senang. Masing-masing aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Kesadaran.

Seseorang dikatakan berminat terhadap obyek, apabila orang tersebut menyadari akan adanya objek itu. Unsur ini harus ada pada individu, karena dengan kesadaran inilah pada dirinya akan timbul

rasa senang, kemudian rasa ingin tahu dan ingin memiliki objek tersebut.

2) Perhatian.

Perhatian adalah pemusatan tenaga atau kekuatan jiwa tertuju pada suatu objek atau pendayagunaan kesadaran untuk menyertai suatu aktifitas. Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, artinya usaha jiwa lebih kuat dari biasanya dan jiwa itupun sematamata tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek-objek. Individu dikatakan berminat terhadap suatu objek apabila disertai dengan adanya objek.

3) Kemauan.

Kemauan dimaksudkan sebagai dorongan keinginan yang terarah pada suatu tujuan hidup tertentu dan dikendalikan oleh pertimbangan akal budi kemauan itu merupakan dorongan keinginan pada setiap manusia untuk membentuk dan merealisasikan diri.

4) Perasaan senang.

Minat dan perasaan senang terdapat timbal balik, sehingga tidak mengherankan kalau siswa yang berperasaan tidak senang juga akan kurang berminat dan begitu juga sebaliknya.

Menurut Bakhtiar, F. A (2019) terdapat empat indikator minat belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang, seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.
- 2) Ketertarikan siswa, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 3) Perhatian siswa, merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain

dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

- 4) Keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan objek tersebut.

Sedangkan indikator minat belajar menurut Asih dan Imami (2021) adalah :

- 1) Memiliki perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran
- 2) Memiliki perhatian lebih dan khusus dalam belajar
- 3) Memiliki keterkaitan dalam mengikut setiap pembelajaran
- 4) Memiliki sikap disiplin dalam belajar

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar terdiri dari:

- 1) Perasaan senang ketika proses pembelajaran
- 2) Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
- 3) Ketertarikan pada proses pembelajaran
- 4) Perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

2.1.5 Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor penting dalam dunia pendidikan. Belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik (Wahab & Rosnawati, 2021). Kegiatan belajar memerlukan proses, dimana di dalam proses itu sejumlah pengetahuan akan ditanamkan ke dalam diri pribadi siswa sehingga siswa mengalami perubahan.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Andryannisa et al. (2023) bahwa

hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertanya dalam proses belajar mengajar. Menurut Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Sejalan dengan Lestari et al. (2021) bahwa hasil belajar merupakan suatu penilaian akhir yang diperoleh seseorang dari suatu proses dan pengenalan yang dilakukan secara berulang-ulang.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan kemampuan seseorang setelah mengalami proses belajar, sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Marlina & Sholehun (2021) mengatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

1) Faktor Internal, yang meliputi:

a) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan yang ada pada diri seseorang

b) Motivasi

Motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu.

c) Cara belajar

Cara belajar adalah sebuah strategi yang dilakukan siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh siswa tersebut.

2) Faktor Eksternal, yang meliputi:

a) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah merupakan tempat dimana para siswa melakukan kegiatan belajar

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan dan perkembangan seseorang.

c. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator hasil belajar menurut Fauhah & Rosy (2021) antara lain:

1. Ranah kognitif yang memfokuskan terhadap bagaimana seorang siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pembelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun Praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

2.1.7 Model Pembelajaran Problem Based Learning

a. Pengertian Model Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah (Problem-based learning), selanjutnya disingkat PBL, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) adalah sebuah pendekatan yang memberi pengetahuan baru siswa untuk menyelesaikan suatu masalah yang menjadi inti pembelajaran (Asmara & Septiana, 2023). Menurut Trullàs et al. (2022) bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) merupakan pendekatan pedagogi yang mengalihkan peran guru kepada siswa dan didasarkan pada pembelajaran mandiri. Sejalan dengan Yang et al. (2023) bahwa

pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan pedagogi yang menempatkan siswa sebagai pusat proses kelas, mengharuskan mereka menghabiskan banyak waktu untuk mempersiapkan pertanyaan dan materi sebelum kelas dimulai. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa model problem based learning (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang memfasilitasi siswa belajar dalam memecahkan masalah.

b. Langkah-langkah Model Problem Based Learning

Menurut Juhari et al. (2020) bahwa ada 5 langkah atau tahapan utama dalam pembelajaran berbasis masalah diantaranya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Model Problem Based Learning

Tahap/Fase	Perilaku Guru
Tahap 1 Orientasi siswa terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk mengangkat masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam penyelesaian masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berkaitan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individu dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan percobaan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan mempresentasikan karyanya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan pekerjaan yang sesuai seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka berbagi tugas dengan teman
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk merefleksikan atau mengevaluasi penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan

Sumber : Juhari et al. (2020).

c. Kelebihan Model Problem Based Learning

Menurut Asmara & Septiana (2023) bahwa keunggulan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning adalah sebagai berikut:

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan siswa untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang dilakukan. Disamping itu, pemecahan masalah itu juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
7. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
8. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam dunia nyata.

10. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar, sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Adapun kelemahan dari penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning menurut Asmara & Septiana (2023) adalah sebagai berikut:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau siswa berasumsi bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka akan merasa enggan untuk mencoba. Keberhasilan model pembelajaran melalui Problem
2. Based Learning membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa siswa berusaha memecahkan masalah yang dipelajari, maka siswa tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari.

2.1.7 Materi Penelitian

Pola Bilangan

Pola adalah susunan berulang dari bentuk atau bilangan. Pola bilangan adalah sebuah bilangan yang tersusun dari bilangan lain yang mempunyai pola tertentu. Pola bilangan adalah susunan angka-angka yang membentuk pola tertentu, misalnya , garis lurus, segitiga, persegi dan lain-lain.

Beberapa contoh pola bilangan diantaranya adalah:

- a. Pola Bilangan Ganjil: 1, 3, 5, 7, 9,..... $U_n = 2n - 1$
- b. Pola Bilangan Genap: 2, 4, 6, 8, 10, $U_n = 2 \times n$
- c. Pola Bilangan Kuadrat: 1, 4, 9, 16,..... $U_n = n^2$
- d. Pola Bilangan Segitiga Pascal

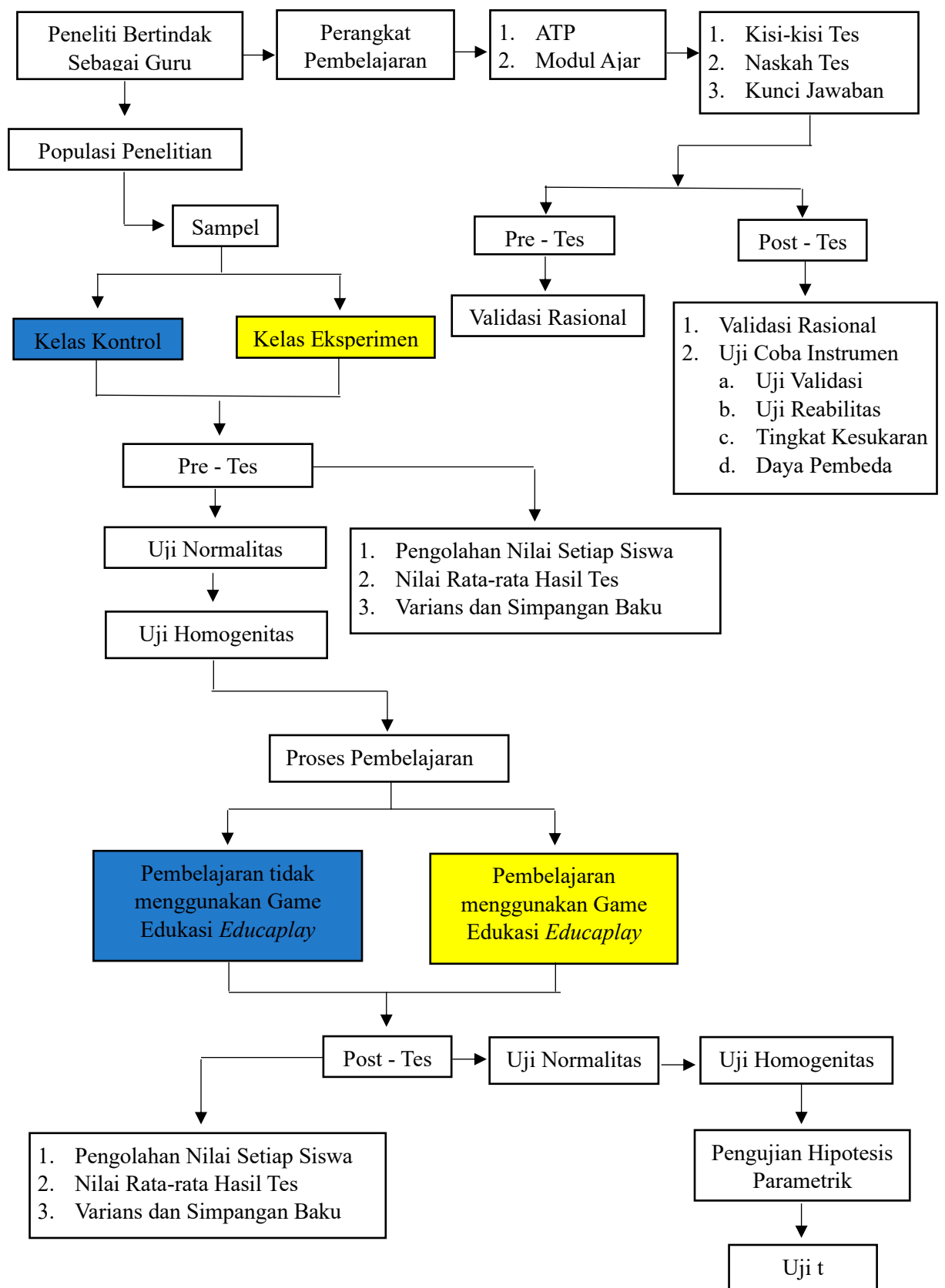
Pola bilangan pascal adalah jumlah seluruh bilangan yang ada pada baris yang sama.

			1				Baris 1 :	=1	= 2^0
		1		1			Baris 2 : 1+1	= 2	= 2^1
	1		2		1		Baris 3 : 1 + 2 + 1	= 4	= 2^2
1		3		3		1	Baris 4 : 1+3+3+1	= 8	= 2^3
	4		6		4		Baris 5 : 1+4+6+4+1	= 16	= 2^4
1						1			

Suku berikutnya dapat dicari dari hasil kali 2 dengan suku sebelumnya yakni $Un = 2^{n-1}$.

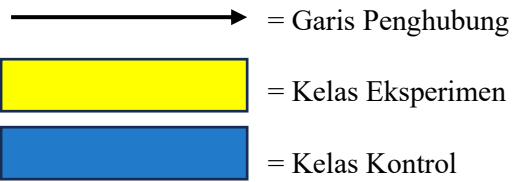
1.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut



Gambar 2.9 Kerangka Berpikir

Keterangan:



2.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ada pengaruh *game* edukasi educaplay terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.
- b. Ada pengaruh *game* edukasi educaplay terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika