

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang disengaja untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui proses pengajaran. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan manusia, memungkinkan individu untuk mengembangkan dirinya. Sesuai dengan UU No. 2 Tahun 1989, pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, dan/atau latihan agar siap menghadapi perannya di masa depan. Pendidikan turut berkontribusi pada kemajuan pemikiran manusia dan peningkatan taraf hidup mereka. Maka dari itu, perlu adanya pematangan konsep dalam melaksanakan program pendidikan. Pendidikan di Indonesia mengalami dinamika yang signifikan seiring perkembangan zaman. Saat ini, tantangan terbesar dalam sistem pendidikan adalah bagaimana menyajikan pembelajaran yang relevan dan bermakna untuk siswa, khususnya pada pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD).

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar hingga menengah atas dengan tujuan mengembangkan kemampuan berpikir siswa dan membantu mereka menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan konsep matematika. Akan tetapi, seringkali matematika dianggap sebagai subjek yang sulit dimengerti dan diatasi.

Pembelajaran Matematika di tingkat Sekolah Dasar (SD), menghadapi tantangan signifikan dalam mempertahankan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tingkat abstraksi dan kompleksitas konsep Matematika seringkali menjadi pemicu penurunan minat dan motivasi belajar siswa. Dalam hal ini, motivasi belajar dapat menjadi faktor internal yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran, motivasi berperan sebagai dorongan dalam diri yang memicu aktivitas belajar, menjadi jaminan kelancaran proses belajar. Motivasi belajar sendiri merupakan aspek psikologis yang bersifat non intelektual. Meskipun seseorang memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi, kegagalan bisa terjadi karena kurangnya motivasi dalam proses belajarnya. Motivasi belajar Matematika di tingkat SD menjadi isu penting dalam perancangan pembelajaran yang efektif. Pemahaman kondisi motivasi belajar siswa memberikan gambaran terkait kecenderungan penurunan minat, terutama di kelas-kelas yang mungkin belum menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Ketidakmampuan atau kurangnya dorongan, baik dari dalam diri maupun dari luar, dapat mengakibatkan kurangnya antusiasme siswa dalam menghadapi materi pembelajaran (Harianti & Amin, 2016). Sistem pengajaran membutuhkan hubungan yang baik antara guru dan siswa, serta memerlukan penerapan pembelajaran yang sesuai. Pemilihan pendekatan pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta harus dipilih

berdasarkan aktivitas yang dilakukan. Dengan mempertimbangkan kecocokan strategi untuk materi tertentu, guru dapat memilih pembelajaran yang efektif untuk membimbing siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus dapat memberikan arah yang jelas bagi siswa, membangkitkan minat mereka, dan memberikan relevansi dengan kehidupan sehari-hari.

Pemahaman yang baik terhadap materi pembelajaran menjadi kunci untuk meraih tujuan tersebut. Hasil belajar siswa sangat terkait dengan cara guru menyampaikan materi pelajaran. Ini menunjukkan keterkaitan antara hasil belajar dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Safitri dkk., 2019). Peningkatan mutu pendidikan menjadi tujuan utama, dan untuk mencapainya, perlu dipertimbangkan pendekatan pembelajaran yang mampu merangsang motivasi belajar siswa.

Keberhasilan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat dinilai melalui tingkat motivasi siswa selama proses pembelajaran. Menurut (Sekaringtyas, 2017), motivasi belajar atau dorongan untuk mencapai prestasi adalah kekuatan mental yang mendorong peserta didik. Motivasi menurut (Sari, 2018) adalah semangat siswa selama pembelajaran. Penelitian (Oktafiani & Mujazi, 2022) mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan siswa, baik dari faktor eksternal maupun internal, untuk mengoptimalkan pengalaman belajar. Kurangnya motivasi belajar siswa dapat disebabkan oleh kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran (Permana &

Kasrیمان, 2022). Solusi untuk mengatasi masalah ini adalah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Menurut (Putri et al., 2021), media pembelajaran mencakup semua elemen yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar atau pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. (Permansah & Murwaningsih, 2018) menjelaskan media pembelajaran sebagai segala hal, termasuk orang, materi, alat, dan peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penggunaan teknologi dalam pengembangan perangkat lunak membentuk media pembelajaran digital (Octalia et al., 2021). Dari konsep-konsep tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai peralatan, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran.

Pendapat Mustikasari dalam penelitian (Persada, 2017) sejalan dengan pandangan tersebut, mengemukakan beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran. Antara lain, materi dapat disampaikan dengan jelas dan menarik, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, serta membentuk sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran.

Dapat dilihat bahwasanya pembelajaran interaktif muncul sebagai alternatif yang menarik dan efektif dalam mengatasi tantangan tersebut. Pembelajaran yang interaktif tidak hanya memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana yang menyenangkan dan menantang. Penerapan pendekatan

pembelajaran yang interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, di mana siswa tidak hanya mendengarkan informasi tetapi juga terlibat langsung dalam pengalaman pembelajaran.

Pembelajaran interaktif telah muncul sebagai solusi yang menarik dan efektif untuk mengatasi tantangan motivasi belajar matematika di kalangan siswa sekolah dasar. Pada umumnya, siswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami dan memotivasi diri mereka sendiri terhadap mata pelajaran matematika. Fenomena ini mungkin disebabkan oleh persepsi bahwa matematika merupakan subjek yang sulit dan kurang menarik. Pentingnya memahami bahwa pembelajaran interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan pendekatan tradisional, pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan yang merangsang minat siswa melalui penggunaan elemen-elemen yang interaktif, seperti permainan edukatif.

Metode pembelajaran berbasis *game*, yang merupakan bagian integral dari pembelajaran interaktif, menambahkan dimensi kesenangan dan tantangan. Saat siswa terlibat dalam permainan edukatif, mereka tidak hanya memperoleh pemahaman konsep matematika, tetapi juga merasakan kegembiraan dalam memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan teknologi sebagai sarana pembelajaran interaktif

memberikan nuansa baru yang membuat matematika lebih akrab dan menarik bagi siswa.

Penerapan model pembelajaran berbasis *game* matematika dapat menjadi opsi menarik dan efektif dalam proses pembelajaran matematika. *Game-game* tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, meningkatkan motivasi siswa dalam memahami matematika. Model pembelajaran berbasis *game* dapat menjadi alternatif menarik untuk siswa yang mengalami kesulitan berkonsentrasi saat belajar matematika. Dalam pendekatan ini, konsep matematika disampaikan melalui permainan yang bersifat menghibur. Sistem tersebut juga dilengkapi dengan fitur penilaian otomatis dan pengembangan algoritma untuk menyesuaikan konten pembelajaran sesuai kemampuan siswa.

Hasil observasi di Sekolah Dasar 02 Gajah menunjukkan bahwa selama pembelajaran di kelas, terutama pada pelajaran matematika, rata-rata siswa kurang fokus terhadap penjelasan guru. Hal ini disebabkan oleh kebosanan terhadap metode penyampaian materi yang monoton. Indikasi ini terlihat jelas ketika guru memberikan pertanyaan kepada kelas; hanya beberapa siswa yang aktif menjawab sementara sebagian besar lainnya tampak kurang memperhatikan. Fenomena ini menandakan adanya penurunan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Jika dibiarkan, kondisi ini dapat berdampak negatif terhadap tingkat pemahaman mereka. Ketika siswa tidak memperhatikan penjelasan dan kurang antusias menjawab

pertanyaan, pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan akan berkurang. Akibatnya, hasil belajar mereka pun akan terpengaruh. Oleh karena itu, penting untuk segera mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan meningkatkan motivasi, diharapkan siswa akan lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat dan pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Dewasa ini, perkembangan teknologi mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Mulyani & Haliza, 2021). Guru tidak hanya dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan sekolah, tetapi juga harus terampil dalam membuat media pembelajaran yang unik agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik (H. Yuliani, 2012). Penerapan teknologi abad ke-21 dalam pendidikan bukan hanya sekadar menggunakan media, tetapi juga harus membangun semangat siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi menyenangkan, interaktif, dan menarik. Selain itu, teknologi memungkinkan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif, di mana materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa.

Berbagai *game* edukasi yang dirancang sebagai media pembelajaran telah memberikan kontribusi positif dalam mengajarkan dasar-dasar

pendidikan, seperti membaca, menulis, dan menghitung (Pratama et al., 2019; Pratama & Haryanto, 2017). *Game-based learning* atau pembelajaran berbasis *game*, merupakan metode yang menggabungkan teknologi *game* modern dengan konten pembelajaran. Dalam konteks ini, suatu *game* digital dianggap sebagai media pembelajaran jika terdapat unsur kognitif pembelajaran didalamnya (Wijaya & Andriyono, 2020; Indarti & Laraswati, 2021; Tangkui & Keong, 2020). *Game-based learning* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, di mana peserta didik dapat belajar dan berfikir langsung melalui tindakan yang diambil dalam *game* (Soeheri, 2016).

Penggunaan permainan edukatif pada era teknologi abad ke-21 dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan pembelajaran matematika, menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan merangsang pemikiran kritis siswa. Dengan menerapkan *Game-based learning*, belajar tidak hanya menarik, tetapi juga memotivasi siswa melalui permainan yang menghadirkan misi atau tantangan menarik (Soeheri, 2016). Melalui *game*, siswa dapat belajar dengan lebih nyaman dan menyenangkan, sekaligus mengembangkan keterampilan kritis mereka dalam memecahkan masalah matematika. Selain itu, *game* edukatif memungkinkan siswa untuk belajar dengan ritme mereka sendiri, memberikan mereka kesempatan untuk mengulang materi hingga benar-benar paham tanpa tekanan waktu.

Namun, meskipun potensinya yang besar, belum banyak penelitian yang secara khusus mendalami pengaruh pendekatan pembelajaran berbasis

game terhadap motivasi belajar matematika siswa di tingkat SD. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi bagaimana elemen-elemen *game* tertentu dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pemahaman yang lebih mendalam, strategi pembelajaran berbasis *game* dapat dioptimalkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi semua siswa.

Melalui pemahaman lebih dalam terhadap konteks pendidikan di Indonesia, strategi pembelajaran, motivasi belajar siswa, tujuan pembelajaran, dan pembelajaran yang interaktif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat SD dengan meneliti salah satu media pembelajaran berbasis *game* yakni *MATHQUEST: Mathematic Adventure Quest*, menawarkan pendekatan yang inovatif dalam proses pembelajaran matematika. *MATHQUEST: Mathematic Adventure Quest* merupakan platform inovatif dalam dunia pendidikan, khususnya untuk mata pelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar. Konsep *game* ini tidak hanya menyajikan metode pembelajaran yang berbeda, tetapi juga membawa dimensi baru dengan memanfaatkan penggunaan teknologi dalam permainannya.

MATHQUEST mencakup tantangan dan misi dalam *game* ini dirancang untuk mengintegrasikan konsep-konsep matematika sesuai dengan kurikulum pendidikan sesuai dengan tingkat kesulitan berdasarkan level kelasnya. *Game* matematika tidak hanya menyajikan materi secara interaktif

namun juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui fitur interaktifnya, *MATHQUEST* menghadirkan lingkungan belajar yang mendalam dan menghibur. Permainan ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis, memungkinkan siswa untuk menjelajahi dunia matematika melalui petualangan yang penuh tantangan dan kejutan. Konsep *MATHQUEST* tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman matematika yang kuat, tetapi juga menjadi lebih terampil dan percaya diri dalam menghadapi situasi matematis di kehidupan sehari-hari.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis *game*, *MATHQUEST* menciptakan atmosfer pembelajaran yang menginspirasi, menjadikan proses belajar matematika tidak hanya mendidik tetapi juga menyenangkan. Penting untuk memahami bagaimana *MATHQUEST* memengaruhi motivasi belajar matematika siswa SDN 02 Gajah. Pada SDN 02 Gajah, kondisi motivasi belajar Matematika menjadi perhatian mendalam. Tantangan ini mungkin dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk metode pembelajaran yang belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menjawab permasalahan tersebut melalui penerapan pembelajaran berbasis *game*, *MATHQUEST: Mathematic Adventure Quest*,

sebagai alternatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar Matematika di SDN 02 Gajah.

Berbagai pendekatan pembelajaran telah diimplementasikan, belum tentu semuanya memberikan dampak signifikan terhadap motivasi belajar Matematika. Penting untuk mempertimbangkan keberagaman pembelajaran yang diterapkan dan melihat sejauh mana media tersebut dapat memenuhi kebutuhan siswa. Pemilihan *MATHQUEST* sebagai fokus penelitian didasarkan pada karakteristik *game* ini yang dirancang khusus untuk pembelajaran Matematika. *MATHQUEST* menjanjikan pengalaman belajar yang menarik, diharapkan dapat memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa di SDN 02 Gajah.

Menerapkan *MATHQUEST* diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dengan meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa di SDN 02 Gajah. *Game* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, membangkitkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memahami konsep-konsep Matematika.

Kajian-kajian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *game* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa (Sukma & Priyambodo, 2019). Dalam artikel oleh Susanto (2018), penelitian terkait pembelajaran berbasis *game* di Indonesia menyatakan bahwa " pembelajaran berbasis *game* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, memicu rasa ingin tahu, dan memotivasi siswa untuk aktif

berpartisipasi." Penelitian-penelitian sebelumnya lebih difokuskan pada tingkat pendidikan menengah, sehingga perlu adanya penelitian yang lebih khusus di tingkat SD. Menurut Sofyan dan Dewi (2017), " pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD jika diadaptasi dengan baik." Oleh karena itu, penelitian ini akan mengisi celah pengetahuan tersebut dengan berfokus pada pengaruh pembelajaran berbasis *game MATHQUEST* terhadap motivasi belajar matematika siswa SDN 02 Gajah.

Maka dari itu, peneliti mengidentifikasi pengaruh *MATHQUEST* terhadap motivasi belajar matematika, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai potensi pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada tingkat pendidikan dasar.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka batasan masalah sebagai berikut :

1. Variabel penelitian bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran berbasis *game MATHQUEST: Mathematic Adventure Quest*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Matematika.

3. Subjek Penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 02 Gajah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah yang peneliti ajukan adalah:

Bagaimana pengaruh pembelajaran berbasis *game*, *MATHQUEST*, *Mathematic Adventure Quest*) terhadap motivasi belajar matematika siswa SDN 02 Gajah?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis *game*, *MATHQUEST* (*Mathematic Adventure Quest*) terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa SDN 02 Gajah.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat pada kegiatan penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Manfaat Teoretis

Memberikan wawasan tentang penggunaan pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan kemajuan teknologi serta menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kurangnya motivasi belajar dan mencapai hasil belajar optimal selama mengikuti pembelajaran di kelas.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman bagi guru dalam menerapkan pembelajaran berbasis *game*, terutama *MATHQUEST: Mathematic Adventure Quest*. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika dan memperkaya media pembelajaran agar lebih interaktif dan inovatif.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada peneliti selanjutnya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas serta mengembangkan mutu pendidikan di institusi pendidikan.

F. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Berbasis *Game*

Pembelajaran berbasis *game* merupakan metode pembelajaran yang melibatkan penggunaan elemen permainan dan prinsip desain *game*

dalam proses pembelajaran. Metode ini menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, membantu siswa belajar melalui visualisasi tampilan media yang menarik.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala upaya yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam pembelajaran, memastikan kelancaran proses belajar, dan memberikan arah bagi aktivitas pembelajaran sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.