

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 tentu sangat berbeda dengan abad-abad sebelumnya. Dampaknya telah menyebabkan terjadinya perubahan dalam segala aspek kehidupan, baik struktur ekonomi, sosial, dan politik, maupun pola budaya dan gaya hidup, sehingga mengakibatkan terjadi perubahan nilai-nilai terutama yang berkaitan dengan norma agama terhadap masyarakat. Ini semua merupakan tantangan dan tuntutan bagi semua pihak yang terlibat, terutama para guru yang merupakan garda terdepan dalam menyukseskan pendidikan (Saenah, 2022, p. 129). Dalam dunia pendidikan proses perubahan sistem kurikulum yang telah dikembangkan pada tahun sebelumnya yakni sistem pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *teacher centred* atau semua berpusat pada guru.

Kurikulum merupakan suatu program untuk belajar mengajar yang dipedomani oleh pendidik dan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru memiliki kekuasaan untuk memilih dalam pembelajaran-pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik (Zainuri, 2023, p. 9). Proses

pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka peserta didik harus bisa mampu untuk berpikir kritis dalam melakukan pembelajaran dan pendidik dituntut agar bisa membuat media pembelajaran yang bervariasi sehingga bisa membuat peserta didik cepat tanggap dalam penalaran, tidak hanya berubah penjelasan saja bisa juga menampilkan sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai dengan pelajaran yang akan dilakukan.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu atau perangkat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menyalurkan informasi (Noviatami, Lestari, Fitriani, & Lestari, 2024, p. 56). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan perangkat media saja, tetapi juga perlu mengetahui cara menggunakan media pembelajaran secara kritis, kreatif, dan aktif. Misalnya guru dapat menggunakan video tutorial sebagai sumber belajar atau memanfaatkan media sosial seperti game edukasi.

Game edukasi adalah suatu permainan yang dirancang dan dikembangkan secara khusus sebagai media untuk mendidik, masyarakat melalui materi yang meliputi suara, teks, gambar video animasi, dan materi utamanya adalah mempelajari suatu yang mencakup topik tertentu yang ditunjukkan game edukasi ini juga cocok untuk pengguna pengajaran karena mudah dimainkan dan dipelajari secara bersamaan (Purnomo, 2020, p. 87). Media game edukasi adalah sebuah alternatif untuk media pembelajaran seperti media game edukasi *educaplay* agar bisa menarik perhatian siswa untuk

semangat belajar dikelas dan dapat mendorong berpikir kritis siswa agar bisa percaya diri terhadap jawabannya dengan tepat. Sehingga siswa tidak merasa ketakutan dalam mengikuti pelajaran matematika dengan menggunakan media game edukasi *educaplay*.

Matematika merupakan mata pelajaran yang unik dan sangat menantang. Hal ini disebabkan perbedaan cara penyelesaian matematika diproses pembelajaran matematika memerlukan semangat dan kreativitas yang tinggi, sehingga manajemen pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran (Isrok'atun, 2024, p. 13). Matematika merupakan ilmu yang mempelajari pola, struktur, hubungan antara berbagai objek atau konsep. Matematika tidak hanya berkaitan dengan perhitungan atau angka-angka, tetapi juga dengan cara berpikir logis dan analisis untuk menyelesaikan suatu masalah, dalam pembelajaran matematika terdapat kemampuan berhitung dimana siswa melakukan berhitung agar bisa mampu menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran dikelas dan mendapatkan hasil dengan kemampuan berhitung siswa.

Kemampuan berhitung adalah berhitung mencakup semua keterampilan yang diperlukan untuk berhitung dengan benar dan harus dikembangkan karena kemampuan berhitung sangat penting bagi siswa (Fadilah, 2024, p. 17). Kemampuan berhitung yaitu dalam matematika kemampuan berhitung anak dicapai melalui kecerdasan dan kemampuan memahami angka dan konsep

matematika, serta perkembangan kognitif, anak mempunyai kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang lebih penting sambil belajar.

Sebelum melakukan penelitian tersebut alasan peneliti memilih SDN 211 Palembang ini karena berdasarkan penelitian yang relevan yaitu penelitian menurut (Qusyairi, 2024) menunjukkan bahwa terdapat siswa yang kurang mampu berhitung penjumlahan dan pengurangan pada pembelajaran matematika, dan terdapat siswa nilainya dibawah KKM. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa. berdasarkan penjelasan diatas bahwa terdapat permasalahan yang sama dengan peneliti.

Berdasarkan hasil observasi dari wawancara yang telah dilakukan peneliti pada bulan Oktober di SDN 211 Palembang, peneliti juga telah mewawancarai wali kelas II yang bernama Dewi Sartika S.Pd. dan peneliti bertanya adakah masalah dalam kelas II. Peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika di kelas II ditemukan fakta yaitu hasil belajar dalam mata pelajaran matematika masih rendah lebih tepatnya, siswa mengalami kesulitan dalam berhitung pengurangan puluhan yang didapat bahwa 12 siswa mendapatkan nilai kurang dari 50, 11 siswa mendapatkan nilai 51 – 60, dan 5 siswa mendapatkan nilai 61-74. KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disekolah yaitu nilai 75 sedangkan nilai yang diperoleh siswa masih kurang dari nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ada disekolah tersebut.

Alasannya siswa menganggap matematika itu sulit, tidak nyaman, dan bahkan merasa jenuh. Hal ini dikarenakan masih banyak mendapatkan nilai dibawah KKM pada pelajaran matematika, siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika dan kurang aktif dalam melakukan pembelajaran karena dalam proses pembelajaran dikelas II yaitu masih banyak menggunakan metode ceramah dan menggunakan media dasar hanya berupa stik es krim kayu tetapi tidak divariasikan agar siswa tersebut bisa tertarik untuk belajar dan bisa membuat siswa suka dengan mata pelajaran tersebut, hal itu di sebabkan karena siswa merasa bosan dengan metode ceramah dan belum ada media pembelajaran yang bervariasi menarik perhatian siswa agar bisa cepat tanggap dalam pembelajaran berlangsung, sehingga membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi dalam proses pembelajaran diantaranya penggunaan media yang menarik saat proses pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *educaplay* dengan media pembelajaran ini bisa menambah kemampuan siswa untuk menambah minat belajar matematika yang pada umumnya siswa kurang minat untuk mengikuti pembelajaran, seiring perkembangan zaman yang sudah sangat canggih dalam teknologi untuk bisa membuat berbagai variasi media dalam pembelajaran bisa menarik perhatian siswa semangat belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis game edukasi *educaplay* akan bisa membuat siswa lebih tertarik dan dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam kemampuan berhitung. Beberapa penelitian juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi *educaplay* pada pembelajaran dapat mempengaruhi kemampuan berhitung, membaca, dan menulis siswa. Hal ini telah teruji berdasarkan penelitian (Rahmayanti, Lailiyah, & Setiawati, 2024, p. 184) dengan hasil yaitu bahwa nilai signifikansi adalah 0.000. hasil yang diperoleh kurang dari 0,05 ($\text{sig.} < 0,05$), maka dapat dikatakan bahwa kuis interaktif *educaplay* mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa secara bersamaan.

Telah teruji berdasarkan penelitian (Tarigan, Arifin, & Nurasiah, 2024, p. 15801) terdapat hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil berdasarkan observasi aktivitas guru dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 14%. Hasil observasi aktivitas peserta didik dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 26%.

Berdasarkan hasil observasi dan studi pendahuluan maka peneliti melakukan rancangan penelitian dengan judul **“Pengaruh Game Edukasi “*Educaplay*” Terhadap Kemampuan Berhitung Pengurangan Pada Siswa Kelas 2 SDN 211 Palembang”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Siswa masih kesulitan menyelesaikan soal matematika.
3. Siswa kurang aktif dalam melakukan pembelajaran.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan hasil observasi peneliti membuat pembatasan masalah agar fokusnya tidak menyimpang dan meleber kemana-mana, maka dari itu pembatasan masalah yang peneliti teliti adalah:

1. Strategi pada kemampuan berhitung yaitu menggunakan media game edukasi *educaplay* dengan menggunakan website sebagai berikut: https://www.educaplay.com/learning-resources/20913671-quiz_pengurangan_kelas_2_sd.html.
2. Hasil belajar siswa yang dimaksudkan adalah pada ranah pemahaman (kognitif).

1.2.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah, sebagai berikut:

Apakah ada pengaruh game edukasi “*educaplay*” terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh game edukasi “*educaplay*” terhadap kemampuan berhitung pengurangan pada siswa kelas 2 SDN 211 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan terhadap Game Edukasi “*Educaplay*” Terhadap Kemampuan Berhitung Pengurangan Pada Siswa Kelas 2 SDN 211 Palembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Hasil ini diharapkan terkhususnya bagi guru, agar bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan menerapkan media pembelajaran digital seiring perkembangan zaman, untuk menerapkan game edukasi *educaplay* dalam pembelajaran matematika materi pengurangan ini khususnya di kelas rendah.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu edukasi serta menambah wawasan pengetahuan tentang game edukasi *educaplay* agar siswa bisa minat dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan khususnya siswa yang berada didalam kelas 2 SDN 211

Palembang supaya bisa mengikuti pembelajaran dengan menarik, menyenangkan dan bisa maksimal dalam pembelajaran yang tidak jenuh.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu ide dan masukkan yang baru agar dapat meningkatkan motivasi siswa khususnya dalam pembelajaran matematika, dengan kegiatan pembelajaran yang asik dan menarik bisa meningkatkan mutu sekolah tersebut.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan referensi bagi penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian pada Game Edukasi “*Educaplay*” Terhadap Kemampuan Berhitung.