

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap individu (Pristiwanti, Badarian, & Hidayat, 2022, p. 5). Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pola-pola kelakuan manusia menurut apa yang diharapkan oleh masyarakat (Nasution, Anggraini, & Putri, 2022, p. 422). Dalam dunia pendidikan, pendidikan dan pembelajaran saling berkaitan pendidikan sebagai suatu kerangka dan tujuan sedangkan pembelajaran sebagai cara untuk mewujudkan pengetahuan.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu (Junaedi, 2019, p. 24). Pembelajaran sebagai bagian dari matematika bertujuan untuk melatih logika peserta didik, karena melalui pembelajaran matematika peserta didik dapat menguasai logika dan memecahkan suatu masalah secara sistematis.

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mencakup topik-topik bilangan, rumus, serta struktur yang berhubungan satu dengan lainnya dan berbagi dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Matematika merupakan mata pembelajaran yang sangat penting karena mempunyai keterkaitan antar belajar matematika dengan pola bernalar yang pasti dapat

digunakan dalam kegiatan sehari-hari (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303). Matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang membuat peserta didik untuk berpikir secara kritis, untuk mempermudah proses pembelajaran diperlukan suatu metode untuk memahami konsep secara sistematis.

Metode adalah salah satu strategi atau teknik yang digunakan oleh seorang pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan semakin sesuai metode yang digunakan oleh pendidik, maka proses pembelajaran akan menjadi efektif (Wahyuni, Arifin, & Puspitasari, 2024, p. 50). Metode pembelajaran yang inovatif contohnya seperti *Digital Game Based Learning* (DGBL), tidak hanya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik tetapi dapat memberikan strategi seorang pendidik untuk mencapai suatu pembelajaran.

Digital Game Based Learning (DGBL) atau biasa disebut dengan pembelajaran berbasis aplikasi atau *game* yang dirancang khusus untuk membantu meningkatkan kualitas belajar atau keefektifan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan strategi tersebut guru dapat memberikan stimulus, pada bagian penting dalam proses belajar yaitu dalam hal emosional, intelektual dan psikomotor pada siswa. Dengan pernyataan *game* edukasi dapat digunakan untuk alternatif kegiatan pembelajaran siswa agar diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. belajar siswa bukan hanya menarik melainkan juga bisa digunakan untuk motivasi siswa karena bentuk media berupa *game* yang terdapat permasalahan yang harus diselesaikan (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303). Dalam metode pembelajaran biasa juga terdapat media yang digunakan sebagai alat bantu seperti media pembelajaran *Eduacaplay*, media

tersebut dapat digunakan untuk membuat pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Platform Educaplay adalah salah satu *platform* pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan guru, pendidik, dan lembaga pendidikan sebagai media evaluasi atau mengerjakan soal-soal latihan. Fitur khusus *Educaplay* ini cukup banyak dan beragam yang tentunya menarik minat belajar siswa dalam kelas saat mengerjakan soal (Yahya & Salam, 2024, p. 31). *Educaplay* merupakan suatu *platform* pembelajaran berupa *game* edukasi yang berisi tentang materi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan rasa ingin tahu pada peserta didik, minat tumbuh karena adanya rasa ingin tahu pada peserta didik terhadap sesuatu yang mereka rasakan atau mereka lihat tanpa dorongan dari seseorang melainkan berasal dari diri sendiri.

Minat adalah perhatian, keinginan, keterlihatan yang dimiliki oleh seseorang terhadap suatu hal, atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya ketika seseorang yang memiliki minat akan berbuat sesuatu terhadap hal yang diminatinya, perbuatannya tersebut atas dorongan dari dalam dirinya sendiri (Sawitri, 2022, p. 6). Minat merupakan suatu perasaan senang atau rasa suka terhadap apa yang di lihat atau apa yang di rasakan sehingga berpengaruh positif pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar dapat dilihat dari bagaimana peserta didik berhasil menuntaskan pembelajaran dengan mendapatkan nilai cukup memuaskan.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah

disampaikan oleh guru terdapat definisi tentang hasil belajar dari para ahli yang berbeda-beda (Suprastowo, Winingsih, & Zamjani, 2020, p. 7). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta setelah mengikuti proses belajar-mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor (Rahayu, Astuti, & Handajani, 2024, p. 282).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada tanggal 6 November 2024 mengenai pembelajaran matematika pada kelas IV yang telah dilakukan di SDN 230 Palembang dengan menggunakan pendekatan *Non-Partisipatif* yaitu metode pengumpulan data di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan hanya mengamati tanpa berinteraksi dengan subjek, alasannya mengapa menggunakan pendekatan tersebut karena untuk mengamati perilaku alami, menghemat waktu dan sumber daya, dan meningkatkan validitas hasil penelitian. kemudian hal tersebut dapat dilihat dari nilai harian matematika dari 57 peserta didik di kelas IV SD Negeri 230 Palembang terdapat 40% peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 22 orang dan 60% peserta didik belum mencapai nilai KKM yaitu 35 orang. dari kegiatan pembelajaran peserta didik kurang berpartisipasi pada saat pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik belum mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ikrarrianda Mitra Galuh Pratiwi S.Pd. mengenai bagaimana minat dan hasil belajar peserta didik kelas IV terhadap pembelajaran matematika di SDN 230 Palembang ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat belajar seperti:

1. Kurangnya motivasi belajar sehingga peserta didik tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan guru.
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar masih terbatas, membuat pembelajaran membosankan sehingga peserta didik kurang minat pada materi yang di ajarkan.

Rendahnya hasil belajar seperti:

1. Kurangnya partisipasi dan konsentrasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai target penilaian yang dimaksud tidak mencapai target penilaian yaitu dari 57 peserta didik di kelas IV SD Negeri 230 Palembang terdapat 40% peserta didik yang sudah mencapai nilai KKM yaitu 22 orang dan 60% peserta didik belum mencapai nilai KKM yaitu 35 orang.
2. Kurangnya semangat dan pemahaman pada materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Wardani, Nurfahrudianto, & Basori, 2024, p. 1303) yang berjudul “Pengaruh Model pembelajaran *Digital Game Based Learning* (DGBL) terhadap hasil belajar siswa SDN Manggis” dari penelitian diatas terdapat hasil penelitian yaitu hasil belajar matematika yaitu: 1.) Hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian

yang tidak menggunakan model pembelajaran DGBL SDN Manggis 2 yaitu 73 yang berarti nilai tersebut di bawah KKM didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 2.) hasil belajar matematika materi perkalian dan pembagian menggunakan model pembelajaran DGBL diperoleh nilai rata-rata 78 yang berarti nilai tersebut di atas atau sama dengan KKM didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$. 3.) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Digital Game Based Learning* didukung media *game online* matematika pada siswa kelas II SDN Manggis 2 Puncu didukung uji hipotesis dengan hasil $0,000 < 0,05$.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa seorang guru perlu menerapkan metode dan media pembelajaran yang menarik. Metode dan media pembelajaran tersebut bertujuan untuk menarik minat dan hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika pada materi piktoqram karena dengan menggunakan media *Educaplay* pada materi piktoqram pembelajaran tidak hanya lebih menyenangkan tetapi juga lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran yang menarik dapat mendukung metode pembelajaran yang digunakan, serta meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul **“Pengaruh Metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) Berbasis Media *Educaplay* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”**.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalahnya sebagai berikut:

Rendahnya minat belajar seperti:

1. Kurangnya motivasi belajar sehingga peserta didik tidak memperhatikan guru ketika menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung dikarenakan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga peserta didik kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan guru.
2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar masih terbatas, membuat pembelajaran membosankan sehingga peserta didik kurang minat pada materi yang di ajarkan.

Rendahnya hasil belajar seperti:

1. Kurangnya partisipasi dan konsentrasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai target yang dimaksud tidak mencapai target penilaian yaitu dari 57 peserta didik di kelas IV SD Negeri 230 Palembang terdapat 40% peserta didik yang sudah mencapai nilai AKM yaitu 22 orang dan 60% peserta didik belum mencapai nilai AKM yaitu 35 orang.
2. Kurangnya semangat dan pemahaman pada materi pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah.

1.1.1 Pembatasan Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penelitian ini membatasi permasalahan pada penggunaan metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini hanya ingin mengetahui pengaruh media *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar.

1.1.2 Rumusan Masalah

Pembatasan lingkup masalah di atas maka secara spesifik merumuskan masalah tersebut adalah apakah terdapat pengaruh metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV sekolah dasar di SD 230 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV di SD 230 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan untuk memberikan manfaat dan agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan, serta menambah wawasan, terutama pada pembelajaran matematika

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

- a. Menumbuhkan rasa kepedulian siswa terhadap suatu perkembangan teknologi melalui *game* edukasi.
- b. Memberikan pemahaman materi pembelajaran matematika melalui *game* edukasi.
- c. Meningkatkan minat dan hasil belajar terhadap pelajaran matematika.

2. Bagi guru

- a. Meningkatkan kreativitas seorang guru untuk menggunakan media berbasis teknologi informasi.
- b. Memberikan suatu variasi media pembelajaran matematika sehingga tidak monoton dan membosankan.

3. Bagi sekolah

- a. Memberikan motivasi bagi para tenaga pengajar lainnya agar menerapkan kemajuan suatu teknologi dalam proses pembelajaran.
- b. Memberikan informasi mengenai rancangan awal pengembangan *game* edukasi untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini memberikan pengalaman sekaligus pengetahuan untuk mengetahui pengaruh metode DGBL (*Digital Game Based Learning*) berbasis media *Educaplay* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar dan peserta didik mampu

menetapkan pemahaman terhadap materi pelajaran melalui media *Educaplay*.