

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beragam aspek di kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan, telah berubah akibat perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital. Pembelajaran modern bergantung pada teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan yang semakin berkembang adalah penggunaan media interaktif seperti game edukasi. Game edukasi ialah alat pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dengan elemen pendidikan untuk memberi siswa cara belajar yang lebih menarik dan interaktif (Sepriyanti et al., 2024).

Teknologi di bidang pendidikan diharapkan mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sekaligus memberikan kemudahan dan nilai tambah dalam prosesnya. Namun, di era digital saat ini para siswa rentan terdistraksi oleh media sosial, game online, atau berbagai aktivitas di dunia maya lainnya. Ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dapat berdampak negatif terhadap minat belajar mereka (Rahmayanti et al., 2024). Penggunaan media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep abstrak secara sederhana. Media yang menarik dapat mendorong siswa lebih aktif dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Tarigan et al., 2025).

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan. Secara umum, pembelajaran matematika bersifat abstrak, dengan konsep dan prinsip yang diajarkan secara bertahap (Agdiyah & Mustop¹ lamun, banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga pendidik perlu menemukan metode yang kreatif

dan memilih media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam proses belajar

Game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga membantu siswa meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik, sekaligus membangun sikap positif terhadap pembelajaran. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, game edukasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih efektif (Sepriyanti et al., 2024).

Salah satu game edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah *game educaplay*. *Educaplay* adalah *platform* permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat aktivitas multimedia, tersedia dalam versi gratis dan premium. Platform ini fleksibel, dapat disesuaikan untuk berbagai usia dan kebutuhan siswa, serta memberi kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran (Sudarta, 2022). *Educaplay* menawarkan berbagai permainan edukatif interaktif, yang tidak hanya memperdalam pemahaman materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang tepat diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan semangat siswa dalam mempelajari Matematika. Media ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, serta mendorong antusiasme siswa. Dengan alat seperti video animasi, permainan edukatif, dan aplikasi teknologi, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Munawir et al., 2024). Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran meliputi penerapan metode konvensional yang terus-menerus, minimnya penggunaan media game edukasi, kejenuhan siswa, kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika, dan sifat abstrak dari materi yang menyulitkan pemahaman. Semua ini menyebabkan kejenuhan dan kebosanan siswa dalam pembelajaran (Ramadhanti, 2024).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD Negeri 36 Palembang bahwa diketahui hasil belajar Matematika siswa di kelas II tergolong sangat rendah karena dilihat dari hasil ulangan harian yaitu dilihat dari nilai rata-rata siswa sebesar 60-75 dari Sebagian siswa memiliki nilai tinggi 75 dan selebihnya memiliki nilai rendah 60. Nilai siswa kelas 2 dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor internal meliputi motivasi belajar, kondisi fisik dan psikologis, kemampuan kognitif, serta minat terhadap pelajaran. Sementara itu, faktor eksternal mencakup dukungan keluarga, terutama peran orang tua dalam membimbing belajar di rumah, kondisi ekonomi, serta tingkat pendidikan orang tua. Di lingkungan sekolah, kualitas guru, metode pembelajaran yang digunakan, ketersediaan fasilitas, dan suasana kelas juga berperan besar. Selain itu, hubungan dengan teman sebaya dapat memengaruhi semangat belajar siswa. Faktor situasional seperti kesiapan saat ujian, waktu belajar yang dimiliki, dan kegiatan di luar sekolah seperti penggunaan gadget juga turut menentukan pencapaian nilai siswa. Semua faktor ini saling berkaitan dan dapat mendukung atau menghambat proses belajar anak di kelas 2. Adapun dampaknya membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, Siswa sering bosan mengikuti pembelajaran matematika karena pembelajaran yang digunakan guru belum mampu melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, dan guru lebih sering menggunakan metode konvensional (ceramah) sehingga membuat pembelajaran kurang efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game *Educaplay* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa, khususnya dalam materi perkalian dan pembagian di kelas II SD. Misalnya, penelitian (Fanani et al., 2024), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Educaplay* memberi pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran matematika. Utami et al. (2023) juga mengemukakan bahwa

pemanfaatan aplikasi *educaplay* dalam pembelajaran memberikan pengaruh baik terhadap kesungguhan siswa, kolaborasi dan pemahaman siswa terhadap materi, serta mampu menghadirkan pembelajaran menyenangkan. Menurut penelitian Batitusta & Hardinata, (2024) menyatakan penggunaan *Educaplay* sebagai sarana belajar yang dapat memudahkan siswa untuk mengetahui materi pembelajaran secara komprehensif. Penelitian yang dilakukan oleh Lathifah (2024) menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat dengan pengaplikasian media ajar interaktif berbasis digital seperti *educaplay*.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, peneliti menganggap perlu untuk melakukan penelitian mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Penelitian ini berjudul Pengaruh *Game Educaplay* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan inovatif dan interaktif agar siswa lebih memahami materi perkalian dan pembagian, serta meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berpikir kritis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan penerapan model, penelitian ini akan fokus pada teknik spesifik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pendekatan metodologis yang sistematis dan konteks yang terfokus, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dan rekomendasi praktis untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD.

Pendekatan awal dalam penelitian ini melibatkan observasi dan wawancara dengan wali kelas II SD Negeri 36 Palembang untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dan metode pengajaran yang digunakan. Hasilnya memberikan gambaran tentang kondisi pembelajaran dan menjadi acuan untuk mengevaluasi pengaruh game *Educaplay* dalam membantu siswa memahami materi perkalian dan pembagian serta meningkatkan hasil belajar

mereka. Salah satu faktor utama yang menghambat pembelajaran matematika adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar, terutama dalam perkalian dan pembagian. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih *perti* penggunaan game *Educaplay*, untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas untuk melihat hasil belajar matematika dengan menggunakan *Game Educaplay* maka peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengaruh *Game Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang.”**

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi yang telah penulis lakukan maka masalah yang muncul:

1. Game yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat membuat siswa merasa frustrasi atau bosan.
2. Permainan yang terlalu panjang dapat membuat siswa kehilangan konsentrasi, terutama untuk anak SD.
3. Game berbasis komputer cenderung lebih individual, sehingga mengurangi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan belajar dari teman sebaya

1.2.2 Pembatasan Lingkupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka peneliti ini hanya membatasi permasalahan pada Pengaruh *Game Educaplay* Terhadap Hasil Belajar

Matematika Kelas Ii Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang Pada Materi Perkalian Dan Pembagian.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan lingkup masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaru *Game Educaplay* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi perkalian.”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game educaplay* terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian dan pembagian dikelas II SDN 36 Palembang
2. Untuk mengetahui hasil nilai pada peserta didik setelah diterapkan metode game educaplay dikelas II SDN 36 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Pengembangan Teori Pembelajaran : untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan media interaktif seperti game dalam pendidikan.
2. Peningkatan Pemahaman Konsep : untuk membantu memahami bagaimana game Educaplay dapat memfasilitasi pemahaman konsep matematika, terutama pada

materi perkalian dan pembagian, serta memberikan wawasan tentang cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui media digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik

Penggunaan game Educaplay dapat membantu siswa memahami konsep perkalian dan pembagian dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang interaktif, meningkatkan keterlibatan, serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Memberikan wawasan baru kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik, serta meningkatkan refleksi dan keterampilan dalam penggunaan teknologi pendidikan.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan masukan untuk merancang kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa, serta menunjukkan efektivitas penggunaan game edukatif dalam mendukung kebijakan pendidikan yang lebih baik di sekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk mengeksplorasi penggunaan game edukatif dalam pembelajaran, serta mendorong penelitian lebih lanjut tentang inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.