

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting terhadap kemajuan suatu Negara. Melalui pendidikan, individu diharapkan bisa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan sehingga mampu menguasai bidang studi sesuai dengan tujuan pendidikan. Berhasil tidaknya dalam belajar ditentukan bagaimana keberlangsungan pembelajaran di kelas, yang menjadi inti dari pendidikan. Dalam konteks pendidikan, motivasi siswa pada saat proses pembelajaran mempunyai peran sebagai kunci dalam mencapai keberhasilan belajar (Naibaho *et al.*, 2021:304).

Dalam bidang pendidikan, matematika merupakan ilmu dasar yang terpenting dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga matematika menjadi mata pelajaran wajib disetiap jenjang pendidikan (Nahdi,2019:134). Menyadari arti pentingnya matematika tersebut, maka matematika dirasakan perlu untuk dipahami dan dikuasai oleh segenap lapisan masyarakat, terutama siswa-siswa sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Wardani *et al.*, 2018:588).

Menurut standar Kurikulum *National Council of Teachers of Mathematics* (Dalam Wardani *et al.*, 2018), tujuan utama pembelajaran matematika haruslah mendorong keyakinan siswa bahwa matematika masuk akal, untuk meningkatkan kepekaan siswa tentang kekuatan matematika, serta kepercayaan akan kemampuan siswa dalam berfikir. Di dalam pembelajaran, partisipasi aktif guru dan siswa sangat diperlukan agar mampu mewujudkan tujuan yang diinginkan, hal tersebut dapat dicapai jika pembelajaran berlangsung secara efektif, yaitu jika siswa memiliki motivasi belajar, karena motivasi belajar merupakan hasrat psikologis yang ada pada diri siswa agar ingin melaksanakan kegiatan belajar. Dapat diasumsikan bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah karena ketidaktepatan guru dalam memilih pendekatan pembelajaran dan guru kurang mampu dalam memotivasi siswa. Hasil belajar siswa yang baik dapat dijadikan tolak ukur bahwa proses belajar

mengajar matematika telah berjalan dengan baik, sebaliknya apabila hasil belajar siswa buruk, maka dapat diasumsikan proses belajar mengajar matematika memiliki kendala.

Jika disekolah siswa kurang minat dengan pembelajaran matematika, maka harus dibangkitkan lagi minat siswa terhadap pembelajaran matematika, karena pada dasarnya matematika merupakan pelajaran yang sedikit tidak disukai oleh siswa. Siswa malas berfikir logis dan berhitung, padahal matematika jika didalam kelas pembelajarannya sangat menyenangkan dan selalu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan bermanfaat bagi kehidupan. Membuat minat belajar siswa menjadi tinggi, itu adalah salah satu tugas utama guru didalam kelas (Yudha, 2019:90).

Permasalahan yang tidak kalah penting dalam pembelajaran matematika di antaranya adalah motivasi belajar. Proses belajar akan dilakukan dengan baik jika seorang siswa sudah termotivasi dengan baik secara pribadi maupun pengaruh dari luar. Siswa yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak memungkinkan untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, motivasi belajar menjadi hal yang penting diperhatikan pendidik maupun orang tua (Yana dan Sari,2021:20).

Motivasi belajar menurut Uno (2016:4) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Tetapi harus diingat, kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga siswa berkeinginan untuk melakukan aktivitas belajar yang lebih giat dan semangat. Jadi, motivasi diperlukan oleh siswa untuk terdorong mencapai tujuan pembelajaran.

Pentingnya motivasi dalam belajar, harus menjadi perhatian guru kelas. Sebagai seorang guru, harus bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dengan cara apapun. Salah satu caranya adalah melakukan proses belajar mengajar yang unik, baik melalui metode belajar maupun penggunaan media belajar. Selain itu guru juga dapat memberikan pandangan-pandangan ke depan terutama pentingnya pendidikan dalam masa depan masing-masing siswa (Palittin *et al.*,2019:108). Bagi siswa pentingnya motivasi belajar adalah Menyadarkan kedudukan pada awal

belajar, proses dan hasil akhir, Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar yang dibandingkan dengan teman sebaya dan Membesarkan semangat belajar (Arianti,2018:118).

Kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa guru belum menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan metode yang variatif. Model pembelajaran saat ini yang sering diterapkan guru adalah model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, sehingga interaksi guru dengan siswa dan siswa dengan siswa kurang meningkatkan mutu pembelajaran. Sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa sehingga interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa tercipta dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 35 Medan saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas, peneliti menemukan bahwa guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton yang mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran, banyak siswa yang asik sendiri yang membuat suasana kelas menjadi tidak kondusif saat proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, peneliti juga menemukan ada 6 orang mengobrol dan 4 orang mengerjakan tugas lain ketika guru mengajar di depan kelas. Hal ini berarti, dari 32 siswa, terdapat 10 siswa (31,24%) tidak berkonsentrasi mengikuti pelajaran yang berlangsung. Dalam hal ini siswa tidak memenuhi indikator motivasi yaitu dorongan atau kebutuhan siswa dalam belajar. Dan pada saat siswa diberikan soal untuk dikerjakan, dari 32 siswa hanya ada sekitar 6 siswa yang termotivasi dan bersemangat untuk mengerjakan. Kebanyakan siswa dalam kelas tersebut tidak memiliki indikator motivasi belajar yaitu ulet dalam menghadapi kesulitan dan adanya hasrat keinginan berhasil. Dari hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tidak memiliki atau tidak memenuhi syarat dikatakan siswa termotivasi dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 35 Medan dengan membagikan angket motivasi belajar matematika, diketahui bahwa persentase rata-rata motivasi belajar matematika siswa setiap indikator sebesar 35% dan persentase rata-rata motivasi belajar matematika siswa sebesar 33% yang

menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa masih dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan langsung oleh peneliti dengan guru matematika kelas VII-1 yaitu Ibu Friyenti Asni,S.Pd di SMP Negeri 35 Medan tentang motivasi belajar siswa dikatakan bahwa :

- 1) Siswa terbiasa mencontoh pekerjaan teman yang lain, sehingga jika siswa diminta untuk mengerjakan sendiri di depan kelas tidak dapat menyelesaikannya,
- 2) Siswa suka mengobrol dengan temannya saat guru sedang menerangkan pelajaran di depan kelas,
- 3) Siswa tidak antusias mengikuti pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari siswa yang sering mengantuk dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.

Masalah yang telah dikemukakan tersebut membutuhkan solusi yang dapat mengatasinya sehingga motivasi belajar matematika siswa dapat meningkat. Upaya-upaya peningkatan motivasi belajar siswa tersebut erat kaitannya dengan proses pembelajaran, seperti cara guru mengajar, cara menyajikan materi, pendekatan pembelajaran, jenis soal yang biasa diberikan kepada siswa untuk diselesaikan, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta faktor-faktor lainnya. Dari paparan diatas, maka guru dituntut untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Dunia saat ini memasuki era digital yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital dan berpusat pada siswa adalah model pembelajaran *game-based learning*. Sebab menurut Zin *et al.*,(2009:323) Model pembelajaran *game-based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir tertentu, seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa *game-based learning* sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerja sama antar teman (Anjani *et al.*, 2016:1787). Hasil penelitian Hidayat (2018:83) menemukan bahwa *game based learning/digital-based academic games*, merupakan model yang di pandang efektif untuk meningkatkan proses pembelajaran. Berdasarkan hal yang telah disebutkan di atas, pembelajaran berbasis game adalah model pembelajaran yang diduga dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika. Model pembelajaran berbasis game dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dimana dapat dihasilkan dengan menerapkan pembelajaran matematika dimulai dengan persoalan berbentuk game yang akan membuat peserta didik aktif dan tertantang menyelesaikannya sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Pengaruh dalam penelitian ini akan melihat besar pengaruh model pembelajaran berbasis game terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP. Pengaruh model pembelajaran berbasis game diharapkan memberi dampak yaitu peningkatan motivasi belajar matematika siswa.

Shu-Yuan, Yun-Hsuan & Mei-Jia (dalam Dewi & Listiowarni, 2019:124) mengatakan bahwa *Game based learning* adalah sebuah model permainan (game) yang sengaja dibuat untuk keperluan edukasi sebagai penunjang media pembelajaran, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses belajar mengajar yang konvensional. Salah satu platform kuis online yang sudah terkenal penggunaannya adalah Educandy. Educandy adalah aplikasi berbasis web yang memiliki slogan 'making learning sweeter' (membuat belajar lebih manis). Educandy dapat digunakan untuk membuat permainan daring yang menyenangkan (Fitriati *et al.*, 2021:308). Hal ini sejalan dengan hasil temuan Fina Nur Fadhilah (2022:60) menemukan bahwa pembelajaran berbasis game dengan bantuan educandy dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari 40 siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah Bandongan Magelang dengan presentase sebanyak 92,5% menunjukkan minat dan motivasi belajar siswa meningkat.

Oleh sebab itu, penelitian mengenai pengaruh suatu model pembelajaran sangat penting dilakukan karena dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas dan efisiensi metode pembelajaran yang digunakan dalam konteks tertentu. Selain itu juga dapat membantu dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Pengaruh Model *Game based learning* Berbantuan Web Educandy Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 35 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan pembelajaran yang konvensional yang berpusat pada guru (*teacher center*).
2. Pembelajaran yang dilakukan belum memanfaatkan media berupa game berbasis web secara maksimal.
3. Matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit.
4. Pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan membuat siswa tidak termotivasi dalam belajar.
5. Model pembelajaran *game based learning* berbantuan web educandy belum pernah diterapkan dalam pembelajaran matematika di SMP Negeri 35 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Maka permasalahan dalam penelitian ini hanya di fokuskan pada pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan web educandy terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 35 Medan tahun pelajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model *game based learning* berbantuan *web educandy* terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 35 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari model *game based learning* berbantuan *web educandy* terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 35 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan *web educandy* terhadap motivasi belajar matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, diharapkan motivasi belajar meningkat melalui model pembelajaran *game based learning* berbantuan *web educandy*
- b. Bagi guru, dapat memberikan pertimbangan, evaluasi atau motivasi agar dapat menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *web educandy* untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa
- c. Bagi sekolah, diharapkan menjadi salah satu informasi dan dalam usaha meningkatkan kualitas pendidikan
- d. Bagi peneliti, dapat digunakan sebagai bekal dasar sebagai calon guru matematika serta sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di Universitas Negeri Medan.