

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangatlah penting bagi perkembangan manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat mencapai kedewasaan secara fisik dan spiritual dalam berinteraksi dengan lingkungan dan alam¹. Menurut Permendikbud No. 57 Tahun 2021 mengenai standar nasional pendidikan, Pendidikan nasional mempunyai tujuan yakni menjamin mutu pendidikan nasional sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Banyak pembelajaran yang masih dilaksanakan secara konvensional, di mana guru yang menjadi pusatnya. Guru hanya memberikan materi secara monoton tanpa improvisasi yang menarik. Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada guru memiliki kelemahan, salah satunya adalah membuat siswa menjadi pasif dan menurunkan minat belajar².

Minat adalah kecenderungan untuk memberikan perhatian yang besar pada sesuatu dengan perasaan senang saat melakukannya. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan mampu mengarahkan diri mereka untuk belajar dengan baik. Perasaan senang siswa dalam belajar di sekolah membuat mereka lebih cenderung menyukai setiap kegiatan pembelajaran³. Minat belajar amat berperan dalam keberhasilan belajar, dikarenakan dengan minat belajar, siswa mempunyai ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran tanpa adanya paksaan

¹ Messa Dwi Rahmania et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP," *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 5, no. 2 (2023): 654.

² Ibid.

³ Niko Reski, "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2485.

dimana siswa akan memperhatikan dengan sungguh dan mencoba untuk mempelajari materi sehingga pemahamannya jauh lebih baik daripada yang tidak berminat⁴.

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran utama yang diajarkan tidak hanya di sekolah dasar tapi di setiap jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Matematika juga melatih kemampuan konsentrasi para siswa dimana seperti yang kita ketahui matematika tidak hanya memperkenalkan konsep, keterampilan dan strategi berpikir namun juga rumus-rumus yang melatih siswa memecahkan soal-soal yang diberikan.⁵

Namun pada kenyataannya pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang ditakuti oleh sebagian siswa karena matematika tidak jarang di anggap sulit oleh siswa karena banyaknya rumus-rumus yang digunakan karena matematika merupakan mata pelajaran yang mengutamakan sarana berpikir untuk mengkaji sesuatu secara logis dan juga sistematis. Beberapa faktor yang menyebabkan siswa malas untuk belajar matematika juga dikarenakan situasi belajar yang kurang mendukung dan faktor lainnya adalah karena sarana berpikir dalam pembelajaran matematika haruslah berstruktur, artinya jika siswa tidak menguasai materi-materi dasar matematika dengan kuat

⁴ Rahmania et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP," 654.

⁵ Suci Wulandari, "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi," *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)* 1, no. 2 (2020): 43, <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.

maka siswa akan merasa sulit untuk mengikuti materi-materi matematika selanjutnya⁶.

Masalah yang terjadi ini tidak terlepas dari peranan seorang guru. Dalam hal ini Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas siswa dan prestasi belajar siswa terutama dalam belajar matematika. Guru harus benar memperhatikan sekaligus merencanakan proses pembelajaran yang menarik bagi siswa, agar siswa semangat dalam belajar dan mau terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tersebut menjadi efektif⁷.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi saat ini semakin pesat yang dibuktikan dengan segala bentuk aktivitas manusia yang tidak lepas dengan IPTEK dan memiliki pengaruh dalam dunia pendidikan. Dengan begitu peningkatan mutu pendidikan juga dituntut menyesuaikan dengan perkembangan teknologi ada. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengadakan berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan yang dapat menata pendidikan yang baik, terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran⁸.

Pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, yaitu SMK Islam Panca Hidayah Kalidawir, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran disana selama magang, kegiatan pembelajaran masih dilakukan secara konvensional

⁶ Ibid., 44.

⁷ Ibid.,

⁸ Khusnul Mawaddah Amsul et al., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai," *JTMT: Journal Tadris Matematika* 3, no. 1 (2022): 11, <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>.

dan masih belum memanfaatkan sarana yang mendukung pembelajaran digital seperti proyektor yang tersedia di sekolah dikarenakan jumlah yang terbatas. Pembelajaran kebanyakan masih dilakukan dengan metode ceramah yang cenderung membuat siswa cepat bosan dalam belajar, terutama belajar matematika. Sehingga dalam pembelajaran, siswa tidak memperhatikan materi guru dan asik bernbermain sendiri.

Di era digital seperti ini, peran teknologi sangat diperlukan dalam dunia Pendidikan, termasuk salah satunya dalam pembelajaran matematika. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran matematika adalah *Kahoot!* yang merupakan *platform* pembelajaran berbasis game edukatif yang dapat diakses di laptop ataupun *smartphone*.

Dengan demikian, *Kahoot!* ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah agar memotivasi siswa dalam belajar matematika dan minat siswa dalam belajar matematika meningkat dari pengembangan media game edukasi *kahoot!* terhadap minat belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot* ?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa?

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa?
5. Bagaimana peningkatan minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot*?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!*.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.
4. Untuk mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.
5. Untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!*

D. Manfaat Pengembangan

1 Bagi Guru

Penelitian ini dapat diterapkan oleh guru matematika untuk memberikan pembelajaran dengan media yang tidak monoton agar siswa lebih minat dalam belajar matematika.

2 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang mengembangkan, memodifikasi, dan merancang media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

E. Asumsi Pengembangan

1. Melalui pengembangan ini dapat diketahui bagaimana tingkat minat belajar matematika siswa. Sehingga dapat diketahui apakah dalam penelitian ini apakah minat belajar matematika siswa meningkat.
2. Melalui pengembangan ini dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa karena media pembelajaran yang digunakan dapat membuat pembelajaran matematika tidak monoton dan lebih seru.
3. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* ini diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar matematika dan juga guru dapat memberikan materi ke siswa tanpa harus memaksa siswa untuk belajar matematika.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran game edukasi *Kahoot!* adalah sebagai berikut :

1. Produk media pembelajaran berbasis game edukasi *kahoot!* disajikan berupa *course* yang memuat ringkasan materi yang berupa *slide*, video pembelajaran, dan kuis di bagian akhir.
2. Pada tampilan kuis, tidak hanya menampilkan pertanyaan dan jawaban saja, tetapi juga terdapat waktu yang diberikan untuk menjawab soal dan

terdapat hasil kuis yang dapat dilihat secara *real-time* dalam bentuk *leaderboard*.

3. Produk juga menampilkan animasi yang menarik pada kuis.
4. Siswa dapat mengetahui jawaban mereka benar atau salah pada produk.
5. Keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan ditentukan melalui apresiasi siswa terhadap pembelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

1. Secara Konseptual

a. Media

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan⁹.

b. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar¹⁰.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik¹¹.

⁹ Rohani, *Media Pembelajaran, Repository.Uinsu* (Sumatera Utara: Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Sumatera Utara, 2020), 5, <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>.

¹⁰ Ibid., 1.

¹¹ Ibid., 7.

d. *Kahoot!*

Kahoot! Adalah platform pembelajaran berbasis game yang memudahkan pembuatan, berbagi, dan memainkan game pembelajaran atau kuis trivia dalam hitungan menit¹².

e. Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan oleh rasa aman dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan kondisi agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar¹³.

2. Secara Operasional

a. Media

Dalam penelitian ini, media adalah perantara untuk menyampaikan materi dari guru ke siswa.

b. Pembelajaran

Dalam penelitian ini, pembelajaran adalah kegiatan transfer ilmu dari guru ke siswa, dan mendidik siswa agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif di dalam kelas.

c. Media Pembelajaran

Dalam penelitian ini, media pembelajaran adalah perantara yang digunakan guru untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan dapat membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.

¹² Simon Farnsworth, "What Is Kahoot!?", n.d., <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>.

¹³ Winner Macson Pandiangan, Sahat Siagian, and Harun Sitompul, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 11, no. 1 (2018): 86, <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>.

d. *Kahoot!*

Dalam penelitian ini, *Kahoot!* adalah salah satu media pembelajaran interaktif berupa kuis yang dikerjakan dengan waktu tertentu dengan animasi yang menarik agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang konvensional.

e. Minat Belajar

Dalam penelitian ini, minat belajar adalah rasa senang atau tertarik siswa dalam belajar matematika.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam proposal ini secara garis besar dibagi menjadi tiga bagian yang didalamnya memuat beberapa bab dan subbab. Adapun secara rincinya dapat dilihat sebagai berikut :

1. Bagian Awal

Pada bagian awal proposal terdiri dari : halaman sampul, halaman judul, dan daftar isi.

2. Bagian Isi

Bagian utama memuat 3 bab. Bab I meliputi : latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan. Bab II menjelaskan mengenai *review literature* tentang media pembelajaran, *Kahoot!*, dan minat belajar. Kemudian dijelaskan terkait kerangka berfikir. Bab III meliputi : jenis penelitian, model pengembangan, dan prosedur pengembangan, dan uji coba.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir terdiri dari : pustaka sementara.