

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan di antara hal-hal itu. Belajar matematika merupakan tentang konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika.(Yusmanto 2018). Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu ada di tingkat sekolah. Matematika sendiri merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan program pendidikan, karena matematika sebagai sarana bagi siswa agar mampu berpikir logis, kritis dan sistematis sekaligus sebagai bagian dari pendidikan akademis dan merupakan ilmu dasar bagi disiplin ilmu yang lain. Untuk mempelajari pembelajaran tersebut siswa harus mampu menguasai konsep matematika.

Dalam pembelajaran Matematika, penerapan teknologi menjadi salah satu strategi untuk membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak dan sering kali sulit dipahami jika hanya menggunakan metode konvensional (Thoriq, 2024). Penggunaan *Baamboozle* sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat mengurangi kecemasan siswa terhadap Matematika menjadi lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Sejalan dengan itu, motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Hanipah, 2022).

Penggunaan kuis interaktif seperti *Baamboozle* memungkinkan siswa untuk belajar dalam suasana yang lebih santai dan kompetitif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keinginan mereka untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. *Baamboozle* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi intrinsik siswa.

Minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap proses belajar yang kemudian mendorong siswa untuk mempelajari dan fokus pada materi tersebut. Sedangkan Motivasi merupakan aspek dinamis yang sangat penting. Sering kali siswa yang tidak mencapai prestasi bukan karena kemampuannya kurang, tetapi karena kurangnya motivasi untuk belajar, sehingga mereka tidak berusaha memanfaatkan segala kemampuan yang dimilikinya.

Efektivitas pendidikan merupakan dimensi keberhasilan dari suatu proses intraksi antara siswa ataupun dengan guru dalam suasana edukatif untuk menggapai tujuan pendidikan. Efektivitas pendidikan dapat diartikan yaitu belajar yang berfungsi serta bertujuan untuk siswa yang memungkinkan siswa untuk belajar kemampuan tertentu, ilmu pengetahuan dan perilaku dengan mudah, menyenangkan, serta dapat terselesaikan tujuan pendidikan sesuai harapan. Serta meraih target yang diinginkan, baik dari segi tujuan pendidikan serta prestasi siswa yang optimal. (Fathurrahman. 2019: 843-850).

Media pembelajaran ialah alat peraga yang dapat menjadi alat bantuan bagi siswa agar dapat mengutarakan bahan ajar, memperbanyak kreativitas siswa, dan menambahkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan

pendapat (Pratiwi, 2023) bahwa media menambah motivasi belajar siswa. Siswa didorong untuk menulis, berbicara, dan mendapatkan lebih banyak rangsangan. Seperti yang kita ketahui, banyak permasalahan yang dialami oleh siswa. Salah satunya karena minat dan motivasi pada diri siswa rendah sehingga akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar. Oleh sebab itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi (Yelvita, 2022).

Perkembangan teknologi dalam dunia pembelajaran di Indonesia berkembang pesat yang membawa banyak dampak dalam peradaban manusia. Menurut (Triyani, 2023), pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong semua pihak, termasuk Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) sebagai pemangku peran penting dalam pendidikan untuk terus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi Dalam hal positif. Pengoptimalan pemanfaatan teknologi dalam hal positif juga melibatkan pendidik untuk kemajuan teknologi dalam pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, semua pihak yang berkecimpung dalam dunia pendidikan harus mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan (Arrosyad, *et al.* 2023).

Baamboozle merupakan game edukasi berbasis web aplikasi yang menyediakan beragam game interaktif dan menarik. *Baamboozle* termasuk jenis permainan edugames yang menyerupai lomba cerdas cermat, siswa tidak perlu membuat akun.

Berdasarkan hasil observasi siswa kelas IV SDN 46 Banda Aceh masih kurang maksimal minat dan motivasinya dalam belajar, hal ini membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, proses belajar menjadi pasif, di mana mereka hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan soal tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan. Kebiasaan ini juga terjadi karena kurangnya variasi dalam media pembelajaran, sehingga siswa tidak tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, terutama pada pelajaran matematika.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan solusi berupa penerapan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan interaktif. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Efektivitas Penerapan Media Game *Baamboozle* Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Nilai Tempat Bilangan Cacah Kelas IV SDN 46 Banda Aceh”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif di kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada :

1. Subjek yang dilakukan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Baamboozle*

1.4 Rumusan Masalah

Dari pembatasan masalah yang dikemukakan, Maka perlu adanya Rumusan Masalah agar pembahasan menjadi lebih terarah.

Apakah penerapan game *bamboozle* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa kelas IV SD pada materi nilai tempat bilangan cacah?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif menggunakan aplikasi *Baamboozle* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas IV SD terhadap materi bilangan cacah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, diharapkan siswa semakin tertarik dan termotivasi dalam belajar Matematika, yang biasanya dianggap sulit dan membosankan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat yang diharapkan dari penulis adalah :
 - 1) Diharapkan penulis mendapatkan langsung untuk menerapkan media *Baamboozle* sebagai media pembelajaran.
 - 2) Dapat menjadi sarana pengetahuan tentang media aplikasi *Baamboozle*

2. Bagi Guru : Memberikan alternative media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah.
3. Bagi Siswa : Membantu siswa lebih mudah memahami materi Matematika dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan Minat belajar.