

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan primer bagi setiap manusia. Sehingga keberadaan pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia yang berkualitas. Selain itu, pendidikan juga menjadi faktor utama dalam membangun peradaban bangsa dan berperan penting dalam menjaga nilai-nilai kehidupan masyarakat. Sejalan dengan tujuan pendidikan, sistem pendidikan selalu mengalami pembaharuan dan perkembangan di setiap zamannya. Dalam bidang pendidikan, teknologi mempunyai pengaruh yang penting terhadap ilmu pengetahuan (Padila et al., 2023). Dalam sains, siswa diajarkan tentang fenomena dan fakta alam. Di era digital seperti sekarang, kualitas pendidikan dituntut untuk semakin maju agar dapat diakses oleh semua masyarakat baik di kota, desa, maupun di pelosok (Andi Sadriani et al., 2023). Teknologi membantu menciptakan inovasi yang membuat Matematika menjadi lebih mudah.

Matematika adalah ilmu pasti yang di dalamnya mengandung ilmu-ilmu abstrak dan eksak namun terorganisasi secara sistematis. Matematika yang bersifat abstrak menimbulkan anggapan bahwa matematika merupakan ilmu yang sulit untuk dipahami (Yeni, 2019). Untuk mengatasi anggapan tersebut perlu adanya motivasi belajar dalam diri siswa agar pada saat pembelajaran siswa mudah dalam memahami. Hal ini sejalan dengan (Muslim, 2021), bahwa untuk mempelajari matematika dibutuhkan motivasi belajar yang besar dalam pelaksanaan proses pembelajarannya.

Motivasi merupakan dorongan yang mampu menggerakkan siswa dalam melaksanakan aktivitas. Menurut (Muslim, 2021), motivasi merupakan daya penggerak bagi siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dalam keadaan tertentu, sehingga tujuan yang dikehendaki siswa dapat terwujud dengan baik. Selain itu, (Uno, 2018) menyampaikan peran penting motivasi dalam belajar adalah untuk menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar, memperjelas tujuan

belajar yang hendak dicapai, menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar, dan menentukan ketekunan belajar. Motivasi sangat penting dalam memberi energi dan arah bagi aktivitas belajar siswa (Wahyuni, 2023). Dari pendapat para ahli tersebut dapat dikatakan bahwa motivasi belajar dan hasil belajar sangat penting bagi siswa, dengan adanya motivasi belajar siswa memiliki arah bagi aktivitas belajar siswa tujuan pembelajaran akan tercapai. Hasil belajar mencakup perubahan perilaku siswa setelah mengikuti pembelajaran, meliputi aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan motivasi), serta psikomotorik (keterampilan praktis). Dalam konteks matematika, hasil belajar kognitif diukur melalui kemampuan memecahkan soal, memahami konsep, dan menerapkan rumus dalam situasi nyata (Fadillah, 2016).

Bertolak dari pentingnya motivasi belajar yang memengaruhi hasil belajar siswa, fakta di lapangan menunjukkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah. Selain itu dari hasil observasi pada tanggal 12 Januari 2026 terhadap ibu Dewi Mulyati S.Pd selaku guru mata pelajaran Matematika kelas VIII SMPN 11 Kota Cirebon bahwa motivasi dan hasil belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa didasarkan hasil observasi yang terlihat pada saat proses pembelajaran. Siswa tergolong diam, siswa kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, siswa juga tidak menunjukkan ketertarikannya terhadap pelajaran matematika. Pada saat pembelajaran berlangsung terdapat beberapa siswa yang mengobrol dengan teman di sebelahnya. Kesulitan siswa dalam memahami materi menjadi salah satu penyebab kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika.

Salah satu aspek untuk meningkatkan hasil belajar adalah tingginya motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran dalam kelas menarik (Howard et al, 2021). Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam proses pendidikan, yang secara langsung memengaruhi capaian akademik siswa. Menurut (Wahyuni, 2023) Motivasi dapat bersumber dari dalam diri siswa (intrinsik), seperti dorongan untuk berprestasi atau keinginan memahami materi, maupun dari luar (ekstrinsik), seperti penghargaan, pujian, atau kondisi lingkungan belajar yang mendukung.

Untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar terhadap pelajaran matematika dibutuhkan model pembelajaran yang tepat. Dimana model pembelajaran tersebut melibatkan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran dan bersifat menyenangkan. Menurut (Gusmita, 2019), agar siswa memiliki motivasi dalam belajar, perlu dicarikan alternatif perbaikan proses kegiatan pembelajaran, guru dapat menggunakan model yang tepat serta mampu menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, lancar, efektif, sehingga proses pembelajaran matematika lebih menarik bagi siswa. Menurut (Uno, 2018), salah satu teknik untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal adalah dengan menggunakan permainan, permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa. Selain itu, (Ariyanto et al., 2023) mengatakan gamifikasi dapat sebagai salah satu cara yang efektif untuk mengulas dan meningkatkan ketertarikan utama dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi dalam pendidikan di Indonesia dapat dilihat dari meningkatnya penggunaan perangkat digital dan platform e-learning. (Agustina, 2018) menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui akses ke berbagai sumber belajar yang lebih luas dan bervariasi. Saat ini teknologi memberikan dampak yang besar dalam berbagai bidang, khususnya di bidang pendidikan. Teknologi telah membuat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih interaktif dan komunikatif. Kegiatan belajar di dalam kelas dapat lebih variatif dengan adanya penerapan teknologi, sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan cara pembelajaran yang bervariasi, seperti Gamifikasi (Agustina, 2018).

Gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan mekanika permainan seperti poin, badge, leaderboard, level, tantangan, dan reward dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan engagement dan retensi materi. Berbeda dengan game sesungguhnya, gamifikasi fokus pada transformasi aktivitas belajar menjadi interaktif tanpa mengubah esensi pendidikan (Syuhada et al., 2023). Menurut (Nathaniel, 2023) Gamifikasi mengubah persepsi matematika dari sulit dan membosankan menjadi menantang dan menyenangkan, terutama untuk siswa kelas VIII yang sering kehilangan motivasi. Elemen ini meningkatkan fokus, kolaborasi, dan pemahaman konsep melalui simulasi seperti Kahoot atau Quizizz,

sesuai dengan studi sebelumnya yang menunjukkan peningkatan motivasi hingga 30-50% (Nugroho & Rini, 2021).

Kahoot dan Quizizz sebagai platform gamifikasi menawarkan kelebihan signifikan dalam pembelajaran matematika untuk mengatasi monotonitas kelas. Menurut (Rabiatul et al., 2024) Kahoot menciptakan suasana kompetitif real-time dengan elemen leaderboard dan musik dinamis, sehingga 90% siswa merasa lebih interaktif dan termotivasi dibanding metode konvensional. Fitur visual menarik serta permainan tim meningkatkan dinamika kelas, mengurangi kebosanan, dan membangun literasi digital siswa dalam memahami konsep matematika seperti aljabar. Adapun Quizizz memberikan fleksibilitas belajar mandiri tanpa tekanan waktu ketat, dengan umpan balik instan dan analisis mendetail tentang kesulitan soal, sehingga efektif untuk ritme belajar individu. Platform ini unggul dalam aspek desain pembelajaran dan komunikasi visual (skor efektivitas 79%), memotivasi siswa melalui poin serta karakter lucu, cocok untuk materi matematika rumit (Rabiatul et al., 2024).

Kurniasih (2017) dalam "*Investigating the Effectiveness of Gamification in Education*" menjelaskan bahwa penerapan gamifikasi pada materi geometri dan aljabar kelas VIII menghasilkan peningkatan motivasi belajar dari 65% menjadi 89% serta hasil belajar meningkat 23% setelah 8 minggu implementasi. Gamifikasi dengan sistem reward dan kompetisi sehat terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. (Nathaniel, 2023) Optimalisasi Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Gamifikasi di Era Digital melaporkan bahwa gamifikasi dengan aplikasi Classcraft meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMPN 5 Bandung sebesar 32% dan hasil belajar dari rata-rata 72 menjadi 85 dalam satu semester. Model ini menciptakan pembelajaran interaktif yang mengurangi kebosanan siswa terhadap matematika.

Untuk itu, penulis ingin meneliti lebih lanjut bagaimana Pengaruh Penggunaan Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Cirebon pada materi relasi dan fungsi. Sehingga dalam penelitian ini penulis akan membahas Analisis Pengaruh Gamifikasi

terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 11 Kota Cirebon.

1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil observasi di kelas VIII SMPN 11 Kota Cirebon, siswa menunjukkan sikap pasif, kurang berpartisipasi, dan tidak menunjukkan ketertarikan selama proses pembelajaran matematika berlangsung.
- b. Rendahnya hasil belajar matematika pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, yang berdampak dari kurangnya semangat dan motivasi belajar.
- c. Metode pembelajaran yang kurang variatif cenderung masih bersifat konvensional dan monoton sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan terhadap materi matematika.
- d. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi, meskipun teknologi digital berkembang pesat, pemanfaatan platform interaktif seperti gamifikasi (contohnya Kahoot atau Quizizz) belum diterapkan secara maksimal sebagai solusi untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kompetitif.

1. 3. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar tidak meluas pada penelitian ini. Karena keterbatasan tenaga, waktu, biaya serta kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti menetapkan batasan masalah pada penelitian ini. Batasan masalahnya, diantaranya:

- a. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan metode Gamifikasi dengan bantuan platform Kahoot sebagai media intervensi untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif.
- b. Variabel yang diteliti hanya berfokus pada dua aspek utama, yaitu Motivasi Belajar (melalui indikator hasrat berhasil, dorongan kebutuhan, penguasaan materi, kegiatan yang menarik, lingkungan belajar yang

kondusif, rasa percaya diri, tujuan belajar yang jelas, dan keterlibatan aktif) serta Hasil Belajar kognitif matematika siswa.

- c. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Kota Cirebon tahun ajaran 2025/2026.
- d. Materi matematika yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan Relasi dan Fungsi.
- e. Pemanfaatan teknologi dalam penelitian ini difokuskan pada penggunaan perangkat digital (seperti smartphone atau laptop) untuk mengakses platform gamifikasi selama proses pembelajaran berlangsung di kelas.

1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan cakupan masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi?
2. Adakah pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika?
4. Bagaimana pengaruh penggunaan gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika?

1. 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini, ialah:

1. Mengetahui penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran matematika pada materi relasi dan fungsi.
2. Mengetahui apakah penggunaan gamifikasi berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Mengidentifikasi perbedaan hasil belajar siswa antara dua metode pembelajaran, yaitu pembelajaran dengan gamifikasi dan pembelajaran konvensional.
4. Menganalisis penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, agar penerapan gamifikasi bisa lebih tepat sasaran dan maksimal dalam implementasinya.

1. 6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pembelajaran matematika, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Kontribusi dalam penelitian ini adalah untuk memberikan bukti ilmiah mengenai efektivitas gamifikasi sebagai metode yang inovatif dan menarik dalam meningkatkan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Selain itu dalam penggunaan kuis interaktif berupa aplikasi Kahoot untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi guru tentang cara-cara inovatif untuk mengatasi masalah motivasi belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.

2) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa merasakan manfaat dalam bentuk peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif.

3) Bagi Penelitian

Penelitian ini dijadikan sebagai sebuah ilmu serta pengalaman yang berharga untuk menghadapi berbagai permasalahan di masa depan dan menjadi wawasan mengenai pendekatan pembelajaran melalui gamifikasi terhadap motivasi belajar dan hasil belajar pada pembelajaran matematika.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON