P-ISSN 2337-7682 E-ISSN 2722 1687

EduMath

Volume 16	Nomor 1, Februari 2024	Halaman 1- 4

PENGARUH PENERAPAN *GAME* EDUKASI TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 JOGOROTO

Adinia Aulia Rifqi[1], Faridatul Masruroh[2]
[1,2] Universitas PGRI JOMBANG
[1]adiniaauliarifqi@gmail.com, [2]sinuslegowo@gmail.com

Abstrak: *Game Edukasi* adalah permainan yang berisi tentang konsep atau informasi mengenai materi pembelajaran yang memiliki tujuan sebagai pendorong motivasi belajar siswa sehingga dengan adanya *game* ini siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Jogoroto menunjukkan bahwa kebanyakan dari siswa lebih suka bermain *game* melalui *smarphone* daripada belajar matematika, karena menurut sebagian besar siswa *game* lebih menyenangkan daripada belajar matematika yang rumit dan sulit. Pendekatan penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre-eksperimen* (*pre–experimental designs)* dengan desain *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto yang berjumlah 60 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G yang berjumlah 30 siswa dengan teknik pemilihan sampel menggunakan *nonprobability sample dengan cara convience sample*. Berdasarkan dari analisis data dengan menggunakan uji regresi linier sederhana, maka diperoleh nilai sig 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* edukasi berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto. Selain itu diperoleh nilai sig 0,004 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* edukasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto.

Kata kunci: *Game Edukasi, Motivasi, Hasil Belajar Matematika*

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses atau usaha yang menjadi dasar di dalam pendidikan untuk setiap individu. Dengan adanya belajar maka individu dapat mengalami berbagai perubahan dalam kehidupannya mulai dari pengetahuan sampai dengan tingkah laku dan hal yang berkaitan lainnya. Namun setiap individu memiliki perbedaan dalam mengalami perubahan, karena setiap individu memiliki karakter dan cara yang berbeda dalam melakukan proses belajar sehingga diperlukan proses pembelajaran yang baik agar dapat memperoleh perubahan yang baik pula. Secara umum dapat dikatakan bahwa belajar merupakan perubahan yang permanen (Handayani, 2016). Hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Jogoroto menunjukkan bahwa kebanyakan dari siswa lebih suka bermain *game* melalui *smarphone* daripada belajar matematika, karena menurut sebagian besar siswa *game* lebih menyenangkan daripada belajar matematika yang rumit dan sulit. Sehingga membuat siswa lebih sering bermain *game* daripada belajar matematika. Hal itu membuat siswa yang terus cenderung

kecanduan dalam menggunakan smarphone sampai lupa waktu. Selain itu siswa sering begadang hingga larut malam tanpa memikirkan belajar dan hari berikutnya bahwa masih ada kegiatan yaitu sekolah. Akibatnya siswa terkadang cenderung malas dalam mengikuti pembelajaran karena mengantuk, ditambah lagi presepsi siswa tentang matematika yang sulit semakin membuat malas dalam mendengarkan penjelasan guru, mengerjakan tugas yang diberikan dan memahami materi -materi yang sudah dijelaskan sehingga hal-hal tersebut terkadang membuat nilai matematika yang kurang baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian *pre-eksperimen* (*pre–experimental designs)* dengan desain *one-shot case study*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto yang berjumlah 60 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G yang berjumlah 30 siswa dengan teknik pemilihan sampel menggunakan *nonprobability sample dengan cara convience sample*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto yang berjumlah 60 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-G yang berjumlah 30 siswa dengan teknik pemilihan sampel menggunakan *nonprobability sample dengan cara convenience sample*. Penelitian dilaksanakan 08 juni 2023 di SMP Negeri 1 Jogoroto.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Metode yang digunakan adalah metode angket untuk mengumpulkan data penerapan *game* edukasi dan motivasi belajar matematika siswa, sedangkan metode tes dipergunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji regresi linier sederhana. Analisis data dilakukan dengan cara statistik berupa uji normalitas, uji *one sample t-test* dan uji *regresi linier* sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah data angket angket keterlaksanaan penggunaan game edukasi, angket motivasi hasil belajar matematika siswa dan data hasil belajar matematika siswa dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya adalah melakukan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 20 sebagai berikut:

1. Menentukan taraf signifikan

   Taraf signikan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 95% ($\alpha = 0{,}05$).
2. Menghitung nilai statistik menggunakan perhitungan dengan program SPSS *for windows* versi *20* yaitu dengan uji *Liniear Regression*
3. Dasar pengambilan keputusan

Berdasarkan nilai dari probabilitas dari SPSS kriterianya yaitu jika nilai sig < α maka H_0 ditolak.

4. Menarik Kesimpulan

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.675	9.783		2.522	.018
	Penerapan game edukasi	.684	.129	.709	5.319	.000

a. Dependent Variable: Motivasi hasil belajar matematika siswa

. Berdasarkan pada tabel diatas diperoleh nilai sig = 0,000 hal ini berarti sig < α sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian H_1 diterima, yang menyatakan bahwa variabel penerapan *game* edukasi mempengaruhi variabel motivasi belajar matematika siswa, Artinya penerapan game edukasi berpengaruh terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.710	11.031		4.234	.000
	Penerapan game edukasi	.421	.135	.507	3.116	.004

a. Dependent Variable: Hasil belajar matematika siswa

Berdasarkan Tabel diatas maka diperoleh nilai sig = 0,004 hal ini berarti sig < α sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian H_1 diterima, yang menyatakan bahwa variabel penerapan *game* edukasi mempengaruhi variabel hasil belajar matematika siswa, Artinya penerapan game edukasi berpengaruh hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana, maka kesimpulan yang didapat adalah nilai sig = 0,000 sehingga sig < α. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara penerapan *game* edukasi terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto. Kemudian kesimpulan berikutnya adalah nilai sig = 0,004 sehingga sig < α. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan antara penerapan *game* edukasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto. Dari hasil analisis tersebut sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan *game* edukasi terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti. Saran tersebut antara lain :

1. *Game* edukasi yang dipakai pada penelitian ini terbatas pada bab aritmatika sosial saja sehingga diharapkan untuk peneliti berikutnya dapat mengembangkan *game* edukasi ini agar lebih inovatif lagi dari segi

materi agar dapat digunakan untuk mempermudah siswa dalam belajar sub bab yang lain.

2. Peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian lanjutan menggunakan media pembelajaran yang lain..

DAFTAR PUSTAKA

Hamka A. W., & Gani, A. (2016). *Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0.* Ijis-Indonesian Journal On Information System, 1(2).

Handayani, S. (2016). *Pengaruh perhatian orangtua dan minat belajar matematika terhadap prestasi belajar matematika siswa*. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6(2).

Jihad, A. (2010). dkk. *Pendidikan Karakter Teori dan Aplikasi*.

Nikensasi, P., Kuswardayan, I., & Sunaryono, D. (2012). Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android. *Jurnal Teknik ITS*, *1*(1), A255-A260.

Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 13(1), 184-190

Sardiman, (*2018*). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada

Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Susanto, F. (2012). *Keefektifan Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif dengan Kelompok Kecil dan Kelompok Besar pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMP di Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 20* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University.