

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan zaman, dunia pendidikan dituntut untuk memberikan sebuah inovasi yang bisa mendukung pembelajaran. Salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan yaitu penggunaan teknologi yang kini dapat mempermudah proses belajar mengajar (Maritsa dkk., 2021: 91–92). Menurut Naimnule dkk (2023: 34), kemajuan dan kedatangan teknologi sudah memberikan berbagai manfaat kepada beberapa pihak dalam dunia pendidikan untuk digunakan sebagai fasilitas pendukung. Teknologi dalam pembelajaran dapat berfungsi memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami konsep serta memotivasi semangat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Anggraeny dkk., 2020: 150). Salah satunya fitur teknologi dapat digunakan guru sebagai bahan media interaktif yang relevan dalam proses pembelajaran (Ariyanti & Yunus 2023: 380). Maka dari itu, teknologi berperan penting dalam dunia pendidikan karena dapat memberikan manfaat kepada pendidik ketika pembelajaran berlangsung seperti menyajikan materi, membuat bahan evaluasi serta memperoleh umpan balik secara cepat. Selain itu penggunaan teknologi akan memfasilitasi peserta didik ketika mengakses bahan ajar pelajaran dari berbagai sumber dan tidak terpaku pada apa yang disampaikan pendidik.

Matematika memiliki peran penting dalam kemajuan global (Simanjuntak dkk., 2021: 48). Selanjutnya, menurut Fajri & Ramadoni (2023: 21) matematika adalah ilmu yang tidak jauh dari kehidupan sehari-harinya, hal ini berperan penting dalam mengasah kemampuan seseorang untuk berhitung dan mengukur. Oleh sebab itu, matematika menjadi mata pelajaran yang penting di setiap tingkat pendidikan. (Apriadi dkk., 2021: 133). Matematika sendiri adalah materi pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat dasar hingga jenjang lebih lanjut. (Handayani & Hasanah, 2024: 26). Berdasarkan hal tersebut, di era globalisasi ini matematika berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini karena pada hakikatnya matematika merupakan ilmu yang bermanfaat dalam kehidupan peserta didik sehari-hari. Selain itu, matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan ilmu

pengetahuan lainnya, antara lain yaitu kimia, fisika, akuntansi dan sebagainya, sehingga matematika menjadi bidang studi yang diajarkan kepada peserta didik di sekolah sebagai bekal dalam memahami mata pelajaran lain yang memerlukan perhitungan.

Teknologi mempunyai peran yang signifikan ketika proses pembelajaran matematika. Pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan menjadi salah satu upaya untuk memperbaiki standar pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika pada saat ini (Fredlina dkk., 2021: 79). Sejalan dengan pernyataan Bito & Masaong (2023: 89) teknologi berperan penting dalam aktivitas pembelajaran matematika. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika teknologi menjadi salah pilihan yang dapat menjadi alternatif ketika melihat bahwa mayoritas peserta didik sudah tahu cara penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (Nurlinda & Panggabean, 2022: 28). Hal ini, membuktikan bahwa teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran matematika sebagai upaya memajukan kualitas belajar mengajar di sekolah, termasuk tingkat jenjang pendidikan menengah atas. Peserta didik di jenjang pendidikan menengah atas umumnya sudah memiliki akses teknologi berupa ponsel yang akan memudahkan proses pembelajaran supaya lebih optimal.

Menurut Purwaningsih & Marlina (2022: 640), matematika merupakan mata pelajaran yang ketika proses pembelajaran sangat memerlukan kemampuan pemahaman yang sangat baik tidak hanya mengandalkan hafalan saja. Sejalan dengan Sumarsono dkk (2022: 66) pemahaman konsep merupakan kunci dari suatu pembelajaran untuk membekali peserta didik dalam memahami ide dasar suatu objek tidak hanya ingat akan fakta-fakta saja. Dengan pemahaman tersebut, peserta didik dapat mengembangkan konsep dalam menyelesaikan masalah matematika (Yulianah dkk., 2020: 40). Apabila kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik kurang, maka mereka akan mendapatkan kendala ketika menghadapi dan menyelesaikan soal matematika (Febriyani dkk., 2022: 89). Kesimpulannya, peserta didik perlu memiliki kemampuan pemahaman konsep matematis supaya peserta didik mampu mengerjakan soal dengan baik selama proses pembelajaran matematika berlangsung. Selain itu, peserta didik akan mudah memahami apa yang disampaikan dan tidak akan merasa kesulitan apabila mendapatkan soal yang

berbeda dengan contoh yang diajarkan pendidik.

Sebagai upaya untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep matematis pada peserta didik di SMA Negeri 1 Mangunjaya, peneliti melakukan studi pendahuluan pada tanggal 10 Januari 2025 dengan memberikan soal yang memuat indikator pemahaman konsep matematis meliputi, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, menyatakan ulang konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah. Berikut adalah tiga soal beserta hasil jawaban peserta didik:

1. Sebuah toko menjual tiga jenis barang: pensil, penghapus, dan buku. Jika Andi membeli 3 pensil, 2 penghapus, dan 1 buku, ia membayar Rp19.000. Siti membeli 2 pensil, 3 penghapus, dan 2 buku, ia membayar Rp23.000. Toni membeli 4 pensil, 1 penghapus, dan 3 buku, ia membayar Rp30.000.
 - a. Tuliskan sistem persamaan yang bersesuaian dengan permasalahan tersebut!

Pada soal untuk poin pertama mencakup indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, diharapkan peserta didik bisa menyajikan soal tersebut kedalam bentuk sistem persamaan linier.

a.	?
1.	andi : ?
	$3x + 2y + 1c = 19.000$
2.	siti : ?
	$2x + 3y + 2c = 23.000$
3.	Toni ?
	$4x + 1y + 3c = 30.000$

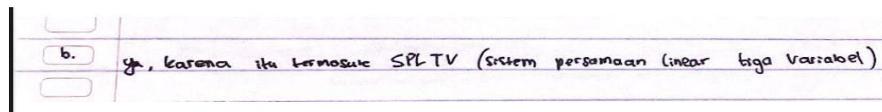
Gambar 1. 1 Hasil jawaban peserta didik untuk soal poin pertama

Gambar 1.1 menunjukkan dari hasil jawaban dari peserta didik dari soal poin pertama. Tampak bahwa peserta didik belum dapat memberi keterangan informasi apa yang telah diperoleh terkait variabel yang digunakan dalam persamaan yang sudah ditulis yaitu x, y dan c. Serta terdapat kekeliruan dalam penulisan untuk variabel yang memiliki koefisien satu, terlihat bahwa mereka menulis 1c dan 1y dimana seharusnya variabel yang memiliki koefisien satu tidaklah perlu di tulis satunya atau bisa ditulis c dan y saja. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang paham dan keliru dalam memahami konsep yang ada pada materi persamaan

linier terhadap indikator menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.

b. Apakah sistem persamaan itu termasuk sistem persamaan linear? tuliskan alasannya!

Pada soal untuk poin kedua memuat indikator menyatakan ulang konsep, diharapkan peserta didik dapat memberikan jawaban dan alasan apakah soal tersebut merupakan sistem persamaan linier.



Gambar 1. 2 Hasil jawaban peserta didik untuk soal poin kedua

Pada gambar 1.2 terlihat jawaban dari peserta didik dari soal poin kedua. Terlihat bahwa peserta didik dapat menentukan bahwa soal tersebut merupakan sistem persamaan linier dengan memberikan jawaban “ya”, tetapi dalam memberikan alasan peserta didik masih belum maksimal hanya meberikan penjelasan bahwa sistem tersebut termasuk SPLTV saja, dimana seharusnya peserta didik meberikan alasan karena sistem persamaan tersebut memiliki 3 persamaan, 3 variabel dan berpangkat satu. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih belum memenuhi indikator menyatakan ulang konsep.

c. Selesaikan sistem persamaan tersebut dengan menentukan harga dari masing-masing barang tersebut!

Pada soal untuk poin tiga memuat indikator mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah, diharapkan peserta didik mampu mengatasi permasalahan dan menentukan harga dari masing masing barang tersebut.

<input checked="" type="checkbox"/>	$2a + 2b + c = 19.000$	\times	$9a + 6b + 3c = 57.000$
<input type="checkbox"/>	$2a + 3b + 2c = 23.000$	\times	$4a + 6b + 4c = 46.000 -$
<input type="checkbox"/>	$4a + 3b + 3c = 30.000$	$-5a - c$	$? \quad 11.000$
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>	$2a + 3b + 2c$	\times	$2a + 3b + 2c = 23.000$
<input type="checkbox"/>	$4a + b + 3c$	\times	$12a + 3b + 9c = 90.000 -$
<input type="checkbox"/>		$-10?$	$? \quad ? \quad -67.000$

Gambar 1. 3 Hasil jawaban peserta didik untuk soal poin ketiga

Pada gambar 1.3 merupakan jawaban peserta didik dari soal poin ketiga. Terlihat

bahwa peserta didik tidak memberi penjelasan mengenai model yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Selain itu, terdapat kekeliruan mengenai angka yang digunakan serta tiga persamaan yang ditulis oleh mereka. Peserta didik juga belum menggunakan simbol dan variabel yang sesuai. Hasil ini memperlihatkan bahwa peserta didik belum berhasil memenuhi capaian indikator yaitu mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.

Mengacu pada penjelasan yang sudah disampaikan, didapatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik masih tergolong dalam kategori rendah sehingga perlu ditingkatkan lagi. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Handayani & Aini (2019: 575) pada materi peluang yang relevan dengan fokus pada penelitian ini, yang menyatakan kemampuan pemahaman konsep pada materi peluang tetap rendah. Kemudian, penelitian yang dilaksanakan oleh Suendarti & Liberna (2021: 326) juga menggambarkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis kelas X MIPA disalah satu SMA Depok masih dianggap rendah. Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan Fajri & Ramadoni (2023: 20), mengungkapkan bahwa peserta didik belum mampu menuntaskan soal sesuai indikator sehingga kemampuan pemahaman konsep matematis belum terpenuhi. Di samping itu, penelitian dari Nababan & Tanjung (2020: 354), menyatakan bahwa pada materi SPLTV sebagian peserta didik masih belum mencapai indikator pemahaman konsep matematis yaitu dari 36 peserta didik 2 orang memenuhi semua indikator, 1 orang memenuhi dua indikator, 9 orang memenuhi 1 indikator, dan sisanya tidak menjawab soal sesuai indikator. Dapat disimpulkan, dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan peneliti terdahulu serta studi pendahuluan yang telah peneliti laksanakan, bahwa peserta didik masih menunjukkan tingkat kemampuan yang masih rendah untuk kemampuan pemahaman konsep matematis dan perlu di tingkatkan lagi.

Menurut Diana dkk (2020: 24) terdapat dua faktor utama, yakni faktor internal dan eksternal yang bisa berdampak terhadap rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami konsep matematis. Faktor internal meliputi emosi dan sikap peserta didik pada matematika. Sejalan dengan Suendarti & Liberna (2021: 326), mengungkapkan bahwa sikap peserta didik yang kurang fokus saat pendidik

menjelaskan materi juga dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Sedangkan faktor eksternal menurut Diana dkk (2020), yaitu model pembelajaran yang diterapkan pendidik. Dalam belajar mengajar secara keseluruhan pendidik menggunakan pembelajaran yang bersifat konvensional dimana pendidik peran aktif lebih banyak dipegang oleh pendidik dibandingkan dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari dkk., 2022: 96). Maka dari itu, rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis bukan hanya disebabkan oleh peserta didik, akan tetapi bisa saja disebabkan karena model yang digunakan oleh pendidik yang kurang bervariasi. Sebagian besar pendidik masih menggunakan model ceramah ketika menyampaikan materi tanpa adanya variasi yang mengakibatkan peserta didik kurang terlibat aktif serta semangat untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran dikelas.

Selain faktor model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, sarana prasarana dan media yang menjadi pendukung model pembelajaran juga dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman konsep. Adanya sarana prasarana dan media sangat penting bagi proses pembelajaran karena bisa membantu pendidik dalam memaparkan bahan ajar, sehingga peserta didik lebih memahaminya dengan lebih baik (Tarpin dkk., 2023: 98). Minimnya sumber daya materi dan teknologi pendukung, pendidik tidak memiliki banyak pilihan untuk menerapkan model yang efektif dan beragam (Permatasari & Sudiansyah, 2024: 50). Oleh karena itu, sarana prasarana dan media menjadi hal yang penting, apabila fasilitas yang kurang memadai dapat membuat pendidik menjadi bingung dan terbatas untuk menerapkan model dan media yang bervariasi sesuai dengan kemajuan zaman saat ini. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung bersifat monoton dan kurang mampu menarik perhatian peserta didik.

Satu diantara upaya yang bisa diterapkan dari permasalahan kemampuan pemahaman konsep peserta didik terhadap pembelajaran matematika yaitu pembelajaran interaktif. Pembelajaran interaktif sangat cocok untuk pembelajaran saat ini karena dapat dilaksanakan dalam berbagai kegiatan dengan memanfaatkan teknologi (Utami & Dewi, 2020: 25). Seiring dengan meningkatnya peran teknologi dalam dunia pendidikan, pembelajaran interaktif menjadi semakin relevan untuk

menghadapi tuntutan perkembangan dunia yang kian cepat dan kompleks (Muslih and Roslaeni 2021:9). Hal tersebut dikarena, mayoritas peserta didik terutama di jenjang sekolah menengah atas, sudah menggunakan teknologi di dalam aktivitas sehari-harinya. Dengan demikian, pendidik harus mampu menyesuaikan pembelajaran yang terintegrasi oleh teknologi supaya suasana kelas menjadi lebih interaktif.

Satu di antara pemanfaatan teknologi yang bisa dimanfaatkan adalah media edukasi berbasis teknologi salah satunya adalah *Gamifikasi*. Sejalan dengan Setiawan & Nuryadi (2024: 392), mengemukakan bahwa *Gamifikasi* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang interaktif dan selaras dengan perkembangan teknologi. Media *Gamifikasi* mengintegrasikan elemen visual untuk memperdalam pemahaman konsep peserta didik secara lebih menarik dan berkesan (Faradina dkk., 2025: 866). Dalam *gamifikasi* terdapat fitur-fitur *game* seperti skor, poin, level yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik (Irnawati dkk., 2024: 83). *Gamifikasi* ketika proses pembelajaran sangat efektif guna menghidupkan pembelajaran yang lebih aktif dan menarik daya pikir peserta didik (Hakeu dkk., 2023: 156). Berdasarkan hal tersebut, *gamifikasi* diharapkan cocok digunakan untuk peserta didik di zaman sekarang ini untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis karena terdapat pemanfaatan teknologi dan *game* ke dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran karena *gamifikasi* menyediakan unsur-unsur permainan yang akan membuat mereka lebih antusias dalam belajar.

Media berbasis *gamifikasi* yang dapat digunakan yakni *Blooket*. *Blooket* adalah sebuah *platform* pembelajaran interaktif berbasis *web* yang memanfaatkan *quiz* sebagai sarana dalam membantu peserta didik belajar (Febriana & Pujosusanto, 2023). *Quis* yang terdapat dalam *Blooket* akan lebih menarik karena di dalamnya terintegrasi permainan atau *game* secara *online* (Nugroho & Romadhon 2022: 154). *Blooket* tidak hanya memberikan kesenangan belajar saja tetapi juga memberikan tantangan belajar, membuat peserta didik menjadi aktif, dan memiliki keterkaitan dengan nilai dasar kurikulum merdeka belajar (Nur'aeni & Hasanudin 2023: 259). Oleh karena itu, salah satu platform *Gamifikasi* yang relevan adalah *Blooket*.

Penggunaan *quiz* pada *Blooket* peserta didik akan menjadi lebih aktif dan interaktif karena di dalamnya terdapat *game* dimana peserta didik harus menjawab soal dengan tepat untuk mendapatkan poin dalam *game* tersebut. Selain itu, *Gamifikasi Blooket* selaras dengan kurikulum saat ini karena dalam penggunaannya dapat diterapkan secara fleksibel dimana pendidik dapat menyusun *quiz* secara manual dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian mengenai penggunaan *platform Gamifikasi* sudah banyak dilakukan guna meningkatkan berbagai kemampuan matematis peserta didik, satu diantara penelitian yang dilaksanakan oleh Setiawan & Nuryadi (2024), bahwa *Gamifikasi* mempengaruhi peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik terkait materi *Teorema Pythagoras*. Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Sihite & Sinambela (2023), juga menyatakan terjadi peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika pada peserta didik ketika penggunaan *Gamifikasi*. Selanjutnya, penelitian yang dilaksanakan oleh Wongsaming dkk (2023), menyatakan bahwa pemanfaatan *Gamifikasi Blooket* mampu meningkatkan kemampuan matematis yaitu pemecahan masalah peserta didik. Menurut beberapa hasil penelitian yang sudah paparkan penggunaan *Gamifikasi* terutama pada *platform Blooket* menunjukkan hal yang positif pada kemampuan matematis peserta didik. Tetapi, yang menjadi pembeda/*novelty* pada penelitian ini yaitu penerapan pembelajaran interaktif menggunakan media teknologi berbasis *Gamifikasi* secara khusus menggunakan *platform Blooket* guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dalam materi peluang, dimana belum banyak menjadi fokus penelitian secara spesifik oleh penelitian-pelelitian terdahulu.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melaksanakan penelitian menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* supaya peserta didik yang cenderung pasif dan menganggap pembelajaran terasa sulit akan lebih aktif dan kelas akan menjadi lebih menyenangkan supaya pemahaman konsep matematis peserta didik bisa meningkat. Penelitian menggunakan model pembelajaran interaktif dengan media *gamifikasi* masih belum banyak diteliti terutama dalam mata pelajaran matematika dan dalam hal kognitif kemampuan pemahaman konsep matematis. Dengan demikian, peneliti

berminat untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Interaktif Melalui Media Berbasis *Gamifikasi Blooket* Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Pemahaman Matematis”**.

B. Rumusan Masalah

Sejalan dengan penjelasan pada latar belakang yang sebelumnya telah diuraikan oleh peneliti, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana sintak kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket*?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dengan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana respon peserta didik saat pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* diterapkan pada mata pelajaran matematika dikelas?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dirancang berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, yaitu:

1. Mengetahui sintak kegiatan proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket*.
2. Mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan peserta didik yang menerima pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui respon peserta didik saat pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* diterapkan pada mata pelajaran matematika dikelas.

D. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan keilmuan serta

meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik: Diharapkan penggunaan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* dapat menjadikan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan inovatif bagi pendidik sehingga pemahaman konsep matematis peserta didik bisa meningkat.
- b. Bagi peserta didik: Diharapkan penggunaan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Blooket* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik serta menambah pengetahuan tentang media yang interaktif.
- c. Bagi peneliti: Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pengalaman berharga sehingga dapat meningkatkan keterampilan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan juga sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1).

E. Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian

Dalam penelitian, batasan masalah ditetapkan supaya dapat berjalan dengan efektif, tidak terlalu luas dan kompleks. Batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah Pembelajaran Interaktif
2. Media Berbasis *Gamifikasi* melalui *platform Blooket*.
3. Ranah kognitif yang akan ditingkatkan merupakan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.
4. Subjek penelitian yang dipilih merupakan peserta didik SMA Negeri 1 Mangunjaya kelas X-E8 dan X-E12 tahun ajaran 2024/2025.
5. Materi bahan ajar materi yang akan dibahas pada penelitian ini yakni materi peluang.

F. Kerangka Berpikir

Kemampuan pemahaman konsep adalah keterampilan mendasar yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum menghadapi kemampuan matematis lainnya,

karena setiap kemampuan matematis saling berhubungan (Purwaningsih & Marlina, 2022: 650). Dimana pemahaman konsep matematis merupakan awal kemampuan seseorang untuk mengembangkan kemampuan tingkat tinggi lainnya (Sengkey et al., 2023). Peserta didik yang belum memiliki penguasaan terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis secara efektif akan membuat mereka kesusahan dalam mempelajari suatu materi (Afhami, 2022: 450). Hal itu menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis yaitu pondasi dari kemampuan yang lainnya seperti kemampuan pemecahan masalah, kemampuan penalaran, komunikasi matematis dan lain sebagainya.

Menurut menurut *Patrick* (2001) (dalam Yanti dkk. 2022:33), terdapat lima indikator sebagai alat ukur kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik, diantaranya yaitu: (1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari; (2) Mengklasifikasi objek-objek berdasar konsep matematika; (3) Menerapkan konsep secara logaritma pemecahan masalah; (4) Menyajikan konsep dalam berbagai representasi; (5) Mengaitkan berbagai konsep matematika secara internal atau eksternal. Kesimpulannya kemampuan pemahaman yang baik dapat memudahkan peserta didik untuk menyelesaikan butir soal yang lebih kompleks nantinya. Tetapi, faktanya mayoritas peserta didik masih belum optimal dalam menguasai kemampuan pemahaman konsep matematis sesuai dengan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Mangunjaya.

Penyebab kurangnya kemampuan pemahaman konsep peserta didik bisa ditetapkan oleh beragam faktor diantaranya pembelajaran dan media yang diterapkan oleh pendidik yang cenderung monoton. Satu diantara pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik yakni pembelajaran konvensional dimana pembelajarannya dilakukan hanya fokus terhadap pendidik sebagai sumber belajar yang menjadikan suasana pembelajaran terasa menjadi sangat monoton dan tidak menarik (M. Ardiansyah & Nugraha, 2022: 914). Pembelajaran yang hanya fokus terhadap pendidik akan mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak aktif (Firdaus dkk., 2022: 984). Peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, pendidik yang sering menggunakan model yang monoton akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal

tersebut akan mengakibatkan peserta didik akan mengalami rasa jenuh, tidak semangat ketika menyimak materi yang diberikan oleh pendidik dan juga kehilangan motivasi mengikuti pembelajaran dikelas.

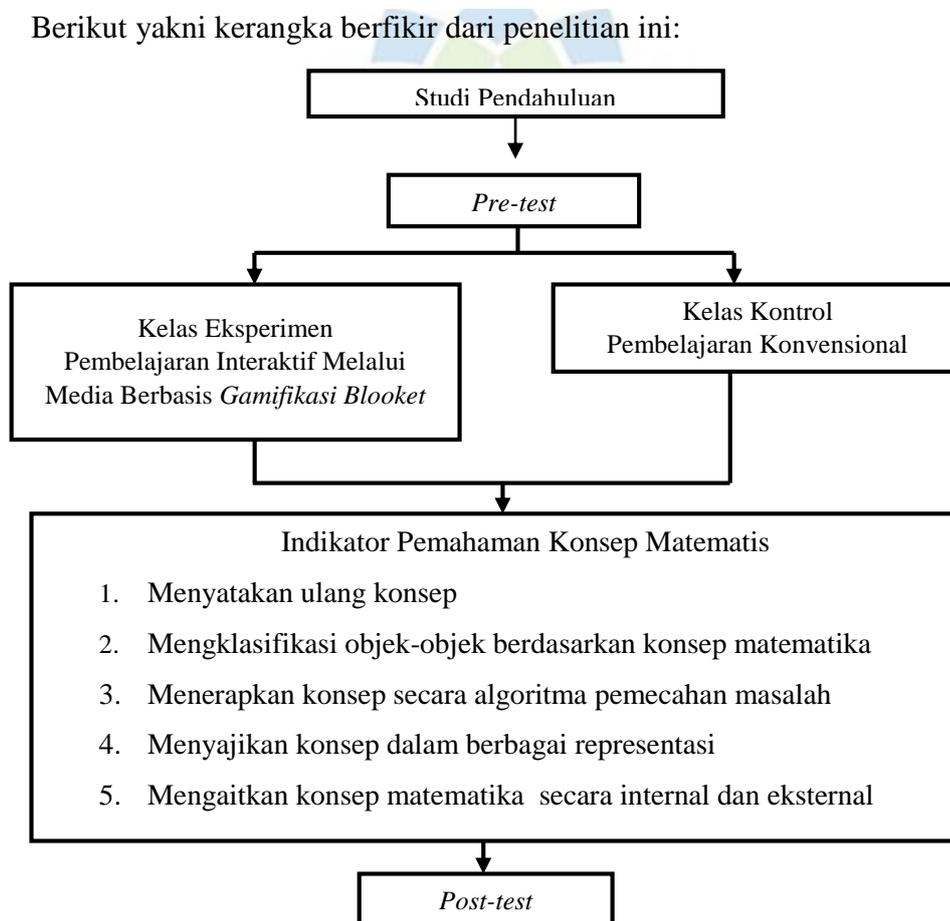
Model yang efektif digunakan dalam pembelajaran yang aktif dan interaktif supaya mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yaitu model pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket*. Menurut Mufidah & Sa'adah (2022: 148), model pembelajaran interaktif merupakan model yang berpotensi meningkatkan kemampuan pemahaan konsep matematis peserta didik, karena model ini mendorong peserta didik agar lebih aktif serta percaya diri berani dalam menyampaikan pemahaman dan ketidaktahuannya tentang konsep yang sedang dipelajari. Menurut Widiyanto (2020: 52), terdapat lima sintaks dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran interaktif, diantaranya yaitu: (1) Persiapan, peserta didik mempersiapkan informasi awal terkait materi yang akan dipelajari; (2) Kegiatan penjelajahan, membagikan bahan ajar serta menyajikan masalah; (3) Pertanyaan peserta didik, pendidik membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk bertanya seputar hal yang kurang dipahami; (4) Penyelidikan, peserta didik akan diarahkan untuk menyelidiki masalah yang telah disajikan oleh pendidik; dan (5) Refleksi, peserta didik mendiskusikan hasil penyelidikannya dan membandingkannya dengan hasil kelompok atau peseta didik yang lain.

Media yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu *platform Gamifikasi Blooket*. *Gamifikasi* dapat membantu keterlibatan dan fokus peserta didik terhadap tugas yang diberikan, sehingga berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar mereka (Mattawang & Syarif, 2023:34). *Gamifikasi Blooket* dapat membantu peserta didik tetap termotivasi dan menjaga konsentrasi selama proses pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Wongsaming dkk., 2023: 18). Maka dari itu model dengan penggunaan media digital di dalamnya sangat relevan digunakan sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemanfaatan teknologi berbasis *Gamifikasi* seperti *Blooket* akan menjadikan pembelajaran matematika lebih memikat dan memberi kesan

menyenangkan. Karena, *Blooket* mengintegrasikan permainan sebagai daya tarik ketika kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan terdorong untuk menyelesaikan permainan tersebut dengan menjawab soal soal *quiz* yang diberikan.

Penelitian ini melibatkan dua kelas, yakni kelas X-E8 sebagai kelas eksperimen yang akan menerima perlakuan khusus yaitu pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket*, dan X-E12 sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus atau menggunakan pembelajaran konvensional. Penelitian bertujuan untuk menganalisis apakah penerapan pembelajaran interaktif berbasis *Gamifikasi* dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Berikut yakni kerangka berfikir dari penelitian ini:



Gambar 1. 4 Kerangka Berfikir

G. Hipotesis Penelitian

Peneliti merumuskan hipotesis berikut ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan:

1. Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran interaktif media berbasis *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Rumusan hipotesis statistiknya yaitu:

H_0 : Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* tidak lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

H_1 : Peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket* lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Atau

$$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 > \mu_2$$

Keterangan :

μ_1 : Skor rata-rata *N-Gain* peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran interaktif melalui media berbasis *Gamifikasi Blooket*.

μ_2 : Skor rata-rata *N-Gain* peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional

H. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Nuryadi (2024), dengan Judul “Pengaruh Model Pembelajaran SSCS Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Keaktifan Belajar Matematika Peserta didik “. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan adanya peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dan keaktifan belajar matematika peserta didik. Persamaan dengan penelitian dari

Setiawan & Nuryadi (2024), adalah terdapat unsur gamifikasi gamifikasi dalam proses pembelajaran sera bertujuan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis. Perbedaanya berada pada model yang terapkan yakni menggunakan pembelajaran SSCS sedangkan peneliti menggunakan pendekatan pembelajaran interaktif. Selain itu gamifikasi *quiz* yang digunakan tidak fokus pada satu *platform* sedangkan peneliti fokus pada pada *Platform Blooket*.

- b. Penelitian yang dilaksanakan oleh Sihite & Sinambela (2023), berjudul “Penerapan Model Pembelajaran MURDER Berbantuan *Gamifikasi* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 35 Medan”. Hasil penelitian berbantuan gamifikasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik Kelas VIII di SMP Negeri 35 Medan. Kesamaan dalam penelitian ini terletak pada berbantuan gamifikasi dalam proses pembelajarannya dan sama meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran MURDER sedangkan peneliti menerapkan model pembelajaran interaktif, disamping itu pada penelitian yang dilakukan. Selain itu subjek yang ditelitinya berbeda yaitu peserta didik SMP kelas delapan sedanhkan penelitian menggunakan peserta didik kelas sepuluh SMA
- c. Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Agustina dkk (2024), dengan judul “Pembelajaran Berbasis *Gamifikasi* : Pemanfaatan *Platform Gimkit* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik”. Hasil penelitian tersebut diperoleh dari hasil *pretest* serta *posttest* yang dilakukan menunjukkan rata-rata *posttest* di setiap seri lebih tinggi dibanding rata-rata *pretest* di setiap serinya serta pengujian hipotesis menggunakan *Wilcoxon Test*. Persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh sama-sama menggunakan media berbasis *gamifikasi* serta menggunakan kuasi eksperimen untuk model peneliannya. Perbedaan terletak pada *platform gamifikasi* yang digunakan peneliti menggunakan *platform Blooket* sedangkan Agustina dkk., (2024) menggunakan *platform gimkit*. Penelitian yang dilakukan Agustina dkk., (2024) fokus kepada peningkatan hasil belajar sedangkan peneliti fokus terhadap peningkatannya kepada

kemampuan pemahaman konsep matematis. Materi yang terapkan juga berbeda peneliti menggunakan materi peluang sedangkan Agustina dkk., (2024) menggunakan materi sejarah Indonesia.

- d. Penelitian yang dilaksanakan oleh Wongsaming dkk., (2023) berjudul “Efektivitas manajemen pembelajaran kooperatif dengan menggunakan Teknik TGT dan penerapan *Blooket* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas tujuh”. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Blooket* bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Persamaan pada penelitian yang ini yakni sama-sama memanfaatkan *platform Blooket* sebagai media pembelajaran di kelas. Selain itu sama-sama menggunakan kuasi eksperimen dalam penelitiannya. Perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan subjek yang ditelitinya berbeda yaitu peserta didik SMP kelas tujuh sedangkan penelitian menggunakan peserta didik kelas sepuluh SMA. Serta penelitian ini lebih fokus pada kemampuan pemecahan masalah sedangkan peneliti fokus pada pemahaman konsep.
- e. Penelitian yang dilaksanakan Nur'aeni & Hasanudin, (2023) dengan judul “Metode Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* Berbasis Media Digital *Blooket* untuk Mengembangkan Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila”. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media digital *Blooket* memberikan pengaruh lebih besar terhadap motivasi dan hasil belajar dibandingkan dengan penerapan TGT tanpa media digital *Blooket* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Persamaan pada penelitian ini terletak pada media platform yang digunakannya yaitu *Blooket*. Hal yang membedakan penelitian ini adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu metode kooperatif *Team Game Tournament* sedangkan peneliti menggunakan model pembelajaran interaktif, mata pelajaran yang digunakan juga berbeda yaitu pendidikan Pancasila sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran matematika.

Setelah melihat dari berbagai penelitian terdahulu belum ada yang meneliti mengenai Pembelajaran Interaktif Melalui Media Berbasis *Gamifikasi Blooket*

untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep apalagi di bidang matematika.

