

ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang pesat menuntut perubahan dalam sistem pendidikan, dengan penekanan pada pengembangan keterampilan kreatif, berpikir kritis, dan penguasaan teknologi. Namun, banyak sekolah, termasuk SMP Negeri 21 Kota Bekasi, masih cenderung menggunakan metode pengajaran konvensional yang berfokus pada hafalan dan ujian. Pendekatan ini menghambat kreativitas siswa, membatasi eksplorasi ide dan kemampuan pemecahan masalah, serta sering kali menyebabkan disinterest dan demotivasi dalam belajar.

Tantangan utama yang diamati di SMP Negeri 21 Kota Bekasi adalah minimnya dukungan terhadap pengembangan kreativitas siswa, diperparah oleh keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dan menurunnya minat pada mata pelajaran seperti matematika.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan sebuah website bernama Mathporia, yang menerapkan pendekatan EduKreativa. Pendekatan EduKreativa adalah model pembelajaran berbasis teknologi yang mengintegrasikan lima elemen utama: video interaktif, komunitas diskusi, sesi penalaran matematika secara langsung, pelacakan kemajuan belajar melalui gamifikasi, serta penyajian konten multimedia yang kontekstual.

Mathporia dirancang untuk mendorong kreativitas, kolaborasi, dan minat belajar siswa melalui pengalaman belajar yang adaptif, menyenangkan, dan bermakna. Sebagai bagian dari inovasi, Mathporia direncanakan memiliki fitur *progress-based rewards*, di mana siswa dapat membuka materi lanjutan atau permainan tambahan setelah mencapai target pembelajaran tertentu.

Data kuantitatif dan kualitatif mendukung urgensi serta efektivitas solusi ini. Pengujian sistem, termasuk *Blackbox*, *Security*, *Performance*, *Usability*, *Compatibility*, dan *Beta testing*, mengonfirmasi bahwa semua fitur berfungsi sesuai harapan dan sistem dinilai mampu meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 21 Kota Bekasi.

Kata kunci: Mathporia, pembelajaran interaktif, EduKreativa, kreativitas siswa, teknologi pendidikan.