

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses, cara, perbuatan mendidik. (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2002 : 263) . Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kemajuan bangsa. Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan guna mencapai kemajuan bangsa.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, dalam pendidikan formal matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting yang harus dikuasai oleh peserta didik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak peserta didik yang beranggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipelajari. Hal itu dikarenakan terlalu banyaknya rumus yang harus mereka pelajari dan terkadang mereka tidak mengetahui darimana rumus tersebut berasal. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi belajar siswa untuk mempelajari matematika. Akibatnya hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran matematika kurang memuaskan.

Dari hasil wawancara pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti, guru matematika di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura dalam menyampaikan materi sudah menggunakan media yang berupa *powerpoint* / ppt. Tetapi presentasi *powerpoint* yang digunakan kurang kreatif dan inovatif. Hal ini menyebabkan peserta didik merasa cepat bosan dan kurang tertarik kepada materi yang disampaikan oleh guru. Akibatnya siswa menjadi gaduh dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Guna mengatasi permasalahan tersebut, guru sebagai fasilitator pembelajaran di kelas harus senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya dengan mengembangkan

media-media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berguna untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menerima pelajaran.

Pembelajaran kreatif ialah proses pembelajaran yang mengharuskan guru dapat memotivasi dan memunculkan kreatifitas peserta didik, selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi yang variatif, misalnya kerja kelompok, pemecahan masalah dan sebagainya.

Media pembelajaran yang akan disajikan berupa *game* edukasi. *Game* mempunyai daya tarik yang akan membuat siswa menjadi senang belajar dan lebih tertarik dalam mempelajari materi. *Game* edukasi dapat digunakan untuk menunjang kualitas belajar mengajar di dalam kelas yang mana selama ini pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan media seadanya dan kurang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu maka pembelajaran berbasis *game* dapat dijadikan salah satu solusi ataupun alternatif untuk meningkatkan gairah belajar siswa pada zaman generasi *digital native* ini (Sukirman, 2017).

Media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang akan dikembangkan oleh peneliti ini akan memuat materi aritmatika sosial. *Game* edukasi ini memuat materi, simulasi pengerjaan soal dan latihan soal yang akan disajikan dalam bentuk sebuah permainan.

B. Identifikasi Masalah

- a. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran matematika.
- b. Metode penyampaian yang monoton/selalu sama sehingga siswa merasa cepat bosan.

- c. Perlunya media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika yang kreatif dan inovatif untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Adapun pembatasan masalahnya antara lain:

- a. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan silabus untuk SMP kelas VII dan terbatas pada materi aritmatika sosial.
- b. Pengembangan IPTEK dan pemanfaatan teknologi yang dilakukan pada media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dibuat menggunakan *software Construct 2* yang berjalan pada *smartphone* android.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis Android dengan bantuan *software Construct 2*.
- b. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi matematika pada materi aritmatika sosial.
- c. Bagaimanan kelayakan *game* edukasi ini apabila diterapkan untuk pembelajaran matematika kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Surakarta.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan umum pengembangan ini adalah untuk menghasilkan *game* edukasi pada materi matematika kelas VII SMP yang dapat diakses pada *smartphone* android.

Adapun tujuan khusus pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Menghasilkan produk *game* edukasi berbasis Android dengan bantuan *software Construct 2*.
- b. Menghasilkan produk *game* edukasi matematika pada materi aritmatika sosial.
- c. Menguji kelayakan *game* edukasi matematika ini apabila diterapkan untuk pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Kartasura.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Bagi Siswa, dengan adanya *game* edukasi ini diharapkan siswa akan lebih mudah mempelajari matematika secara mandiri dan berulang-ulang hingga paham, sehingga pada akhirnya dapat mengembangkan daya pikirnya untuk menyelesaikan permasalahan matematika.
- b. Bagi Guru, diharapkan mampu memudahkan guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran matematika kepada siswa serta membantu mempermudah guru dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan pengadaan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa saat ini.
- c. Bagi Sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar disekolah.
- d. Bagi peneliti, menerapkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan untuk pengembangan *game* edukasi yang layak dan tepat guna.