

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi dari tahun ke tahun terus mengalami perkembangan yang sangat pesat, pendidikan yang baik dan berkualitas sangatlah diperlukan. Sekarang ini perkembangan teknologi yang sangat pesat telah banyak mempengaruhi tatanan hidup dan dapat digunakan dalam berbagai macam bidang, salah satunya didalam bidang pendidikan. Terutama bagi sebuah sekolah tentunya berbagai macam cara penyampaian materi yang tepat dan mudah dimengerti sangatlah penting.

Di dalam sebuah pendidikan, prestasi yang diraih sangatlah penting bahkan menjadi prioritas yang selalu diutamakan, banyak upaya yang dilakukan untuk menunjang potensi belajar siswa salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan suatu terobosan baru yang efektif karena pada era milenial seperti sekarang ini siswa cenderung lebih suka bermain *smartphone*, dan komputer dari pada membaca buku dan belajar hal ini yang menyebabkan turunya prestasi siswa di sekolah.

Penggunaan *smartphone*, dan komputer dalam pembelajaran juga memiliki dampak negatif, karena siswa seringkali menyalahgunakan *smartphone*, dan komputer pada saat belajar (Erina., 2019).

Tidak hanya itu berbagai macam *game* baik *game online* maupun *game offline* yang berkembang juga menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa semakin erat dengan *smartphone*, dan komputer, dimana waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dihabiskan untuk bermain *game*. Akan tetapi *game* juga diperlukan sebagai media hiburan bagi siswa oleh karena itu banyak yang mengembangkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran,

sehingga siswa tidak hanya bermain saja tetapi tanpa sadar mereka juga belajar. Serta masih banyak manfaat lain dari *game* edukasi.

*Game* edukasi merupakan salah satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. *Game* edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang mengasikkan, menyenangkan, memiliki suatu rangkaian, dan bisa menimbulkan sifat kecaduan (Pramuditya., 2017).

Sebuah penelitian telah menunjukkan bahwa keterampilan penalaran proporsional siswa meningkat setelah bermain *game*. Melalui *game* siswa yang berpengetahuan rendah dapat menemukan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan potensi mereka (Ter Vrugte et al., 2015).

Berdasarkan pengamatan yang pernah dilakukan sebelumnya dikelas 6 SDN Pabelan 3 menemukan adanya ketertarikan yang sangat tinggi terhadap *game*, hal inilah yang menarik minat peneliti untuk mengabungkan soal-soal pelatihan ujian nasional dengan *game* sehingga dapat tercipta *game* edukasi yang dapat membantu para siswa untuk belajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang terpapar pada latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

1. Kurangnya minat siswa terhadap buku pelajaran.
2. Pemadatan materi dengan metode penyampaian yang monoton (sama secara terus menerus).
3. Tingginya minat siswa terhadap *smartphone*, komputer, dan *game*.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah yang dipaparkan dilatar belakang, peneliti menyimpulkan bahwa batasan - batasan masalah yang ada saat penyusunan skripsi ini, meliputi:

1. Perancangan *game* edukasi yang dikhususkan dapat berjalan diperangkat yang mendukung *html* seperti *windows*, *ios*, dan *android*.
2. *Game* ini hanya berisikan tentang pelatihan soal-soal UN (ujian nasional).

3. *Game* ini ditujukan untuk siswa kelas 6 SDN Pabelan 3.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan-rumusan masalah yang dapat disimpulkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun *game html*?
2. Bagaimana menggabungkan pelatihan soal-soal UN dengan media berbasis *game* ?
3. Apakah *game* yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan?
4. Bagaimana pengaruh *game* yang dikembangkan terhadap konsentrasi siswa dalam mengerjakan soal?

#### **E. Tujuan**

Tujuan dari perancangan *game* ini adalah untuk menghasilkan media berupa pelatihan soal-soal UN (ujian nasional) yang dapat diakses melalui perangkat yang mendukung *html* seperti *windows*, *ios*, dan *android*. Adapun tujuan khusus dirancangnya *game* ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun *game* edukasi.
2. Menggabungkan pelatihan soal-soal UN (ujian nasional) dengan media berbasis *game*.
3. Melakukan uji coba untuk menentukan kelayakan dari *game* yang telah dikembangkan.
4. Melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan dari *game* yang telah dikembangkan.

#### **F. Manfaat**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media yang sesuai dengan minat siswa:

1. Menyediakan soal-soal UN (ujian nasional) yang telah dikemas menjadi *game* kuis yang lebih menarik.

2. Memudahkan siswa karena bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.