

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hak bagi setiap manusia yang tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “Tiap-tiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini telah berkembang pesat sehingga dapat membantu manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan pekerjaan. Pada saat ini masih banyak guru yang belum terbiasa atau bahkan belum bisa mengembangkan media pembelajaran. Bahkan ada kemungkinan bahwa guru belum menggunakan media yang ada yang tersedia secara optimal. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di sekolah merupakan interaksi antar komponen pendidikan yang tergabung dalam sistem pendidikan. Komponen-komponen yang dimaksud adalah tujuan, pendidik, peserta didik, materi, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Rahmat & Irfan Dedy, 2019).

Ada banyak cara menjadi guru yang kreatif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Mengingat peran media pembelajaran di madrasah sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses dan pencapaian hasil belajar yang diharapkan, pemahaman guru secara utuh mengenai

pentingnya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran di madrasah merupakan salah satu aspek yang harus menjadi perhatian guru (Riyana Cepi, 2012: 3). Penggunaan *game*, bahan belajar yang abstrak bisa di kongkritkan dalam pembelajaran. Dengan penggunaan *game* dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya *game* akan membuat proses pembelajaran lebih menarik (Kuswanto Joko & Radiansah Ferri, 2018). Menurut Jill Hadfield sebagaimana yang dikutip Puspitasari Tita dan Anggraeni Dwinesa (2019), menyatakan *a game is an activity with rules, a goal and an element of fun. One of the most important reason for using games is simply that they are immensely enjoyable for both teacher and student*. Mengajak peserta didik bermain sambil belajar ternyata memberi banyak manfaat bagi guru dan peserta didik : 1. Bagi guru; (a) Guru akan lebih mudah memberikan penjelasan suatu materi pembelajaran, bila diterapkan dalam bentuk permainan. (b) Guru juga dapat membuat suasana kelas menjadi lebih hidup. (c) Guru akan mendapatkan prestasi tersendiri dimana guru mampu membuat semua siswanya berpartisipasi aktif selama proses belajar mengajar di kelas. 2. Bagi siswa; Siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari karena disajikan dalam bentuk permainan. (a) Permainan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kebosanan siswa belajar di dalam kelas. (b) Siswa dapat lebih mudah dan cepat mengingat materi pembelajaran. Siswa menjadi aktif di kelas. (c) Siswa akan memiliki rasa solidaritas dan sportifitas di kalangan teman-temannya. *Game* yang digunakan kebanyakan guru masih berupa alat peraga, benda-benda sekitar dan hanya

dengan menjelaskan secara lisan saja. Dengan demikian perlunya penggunaan *game* didasarkan pada pertimbangan efisiensi, efektivitas dan meningkatkan kreatifitas serta minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Selama ini dalam mengajar guru hanya mengandalkan metode menerangkan satu arah yang klasik dan guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa. Kegiatan belajar mengajar seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Menurut Muhaimin (2005: 162-163) Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang berguna untuk memperjelas materi kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili suatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat. Bahkan alat bantu berguna bagi siswa yang kesulitan siswa memahami materi tertentu. Dengan memanfaatkan taktik alat bantu yang mudah diterima, guru dapat membangkitkan minat, ketertarikan belajar dan keterampilan peserta didik. Menurut Briggs, medi pembelajaran merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Menurut Miarso, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar ( dalam Sumiharsono dan Hasanah, 2017:3). *Game* yang sederhana dapat menjadi sumber gagasan dalam merancang sebuah media pembelajaran. media disini adalah suatu produk berbasis komputer ataupun *android* yang berisikan tantangan atau alur cerita yang harus diselesaikan oleh si pengguna.

*Game* edukasi yang sudah ada jumlahnya cukup sedikit, selain itu *game* edukasi jarang sekali dimanfaatkan oleh pihak guru ataupun orang tua, sehingga anak-anak lebih sering menggunakan *game* yang kurang ada manfaatnya, karena sering kali komputer sekolah maupun komputer rumah dipergunakan oleh anak untuk bermain *game*. Untuk itu penulis mencoba untuk memasukkan materi-materi sekolah, yang dalam hal ini adalah komponen pasif linier dalam mata pelajaran bahasa indonesia ke dalam sebuah *game* logika matematika, yang penulis akan gunakan sebagai alat bantu mengajar, dalam hal ini sebagai latihan soal, diharapkan akan menjadi upaya meningkatkan prestasi dan kualitas belajar siswa di sekolah dan membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam belajar (MA Raudlatutta'allum Cidahu). Munculnya permasalahan diatas mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik seperti yang diharapkan, karena itu diperlukan suatu cara dan metode pengajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Guna mengatasi fenomena yang tergambar di atas, peneliti mengembangkan *game* edukasi *construct 2* logika matematika.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam kegiatan belajar sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi logika matematika.
2. Kurangnya metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan logika matematika.
3. Kurangnya media dalam mengembangkan kemampuan belajar logika matematika.
4. Teknik pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam sehingga mudah dilaksanakan maka permasalahan di batasi pada permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *construct 2* logika matematika
2. Penelitian ini hanya dilaksanakan di TK Pertiwi 02 Ngringo.
3. Materi Matematika disini hanya mendalami logika berbasis *game construct 2*.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka, peneliti merumuskan masalah yang akan menjadi perbaikan pembelajaran adalah sebagai berikut

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis *construct 2* untuk anak TK Pertiwi 02 Ngringo?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi berbasis *construct 2* untuk TK Pertiwi 02 Ngringo?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *construct 2* untuk TK Pertiwi 02 Ngringo.
2. Untuk menganalisis kelayakan *game* edukasi berbasis *construct 2* untuk TK Pertiwi 02 Ngringo.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan peneliti, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

##### **a. Manfaat Teoritis.**

- 1) Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah referensi tentang pengembangan *game* edukasi *construct 2* logika matematika untuk TK Pertiwi 02 Ngringo.
- 2) Sebagai informasi untuk menguji kemampuan belajar tentang logika matematika untuk TK Pertiwi 02 Ngringo.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pendidik untuk memberikan inovasi agar dapat mengembangkan ide dengan menciptakan metode-metode pembelajaran yang kreatif, efektif dan bervariasi bagi peserta didik.
- 2) Bagi peserta didik pembuatan media pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan belajar *game* Logika Matematika.