BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak di Sekolah Dasar (SD) merupakan pendidikan awal yang sangat penting untuk lanjut ke tingkat setelahnya. Dimana pada usia ini perkembangan otak anak sangat pesat. Oleh karena itu Pendidikan Sekolah Dasar (SD) diyakini sebagai tolak ukur persiapan sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan. Pada masa pendidikan di tingkat ini harus dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan system pendidikan nasional yang termuat dalam UU Nomor 20 tahun 2003. Masa peka belajar anak yaitu saat anak berada didalam kandungan hingga usia 3 tahun, sebelum berusia 1 tahun perkembangan otak anak lebih cepat dan perkembangan sel otak anak sebelum lahir sudah lengkap terbentuk (Suparno, 2016). Ketika lahir, otak bayi menyimpan sekitar 100 hingga 200 milyar sel syaraf dimana sel tersebut siap melakukan penggabungan antar sel. Ketika usia 4 tahun manusia memiliki sekitar 50% kecerdasan otak, kemudian ketika berusia 8 tahun manusia memiliki sekitar 80% kecerdasan otak, dan akan mencapai titik klimaks 100% saat manusia berusia 8 hingga 18 tahun (Mulyani, 2016)

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana untuk mempermudah proses pembelajaran dan diharapkan dapat membantu serta memotivasi peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Kemudian sebagai sarana supaya anak didik tidak merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Pengenalan jam dan waktu untuk anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir anak mengenai orientasi waktu. Dengan membiasakan membaca jam maka anak dapat mengerti kebiasaan-kebiasaan rutin yang mereka lakukan. Misalnya jam masuk sekolah yaitu jam 7 pagi dan jam pulang sekolah jam 11 siang. Membaca jam

merupakan penerapan dari ilmu matematika dimana penerapannya dikemas dengan media yang menarik. Matematika merupakan ilmu eksakta yang dimana perkembangannya dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya (Panggayudi et al., 2017).

Berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu guru di SD Negeri 2 Puguh pada tanggal 18 Oktober 2021 dengan Ibu Sakanah, S.Pd menginformasikan bahwa tidak ada media pembelajaran yang menarik dan berbasis edugame untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah. Sehingga hanya memanfaatkan media yang ada disekolah berupa buku saja. Dan juga terdapat 10 anak dari total keseluruhan 18 anak dalam satu kelas yang nilainya masih dibawah KKM.

Agar anak lebih tertarik dengan pembelajaran, maka diperlukannya sebuah inovasi aplikasi pembelajaran edugame yang menarik. Pembelajaran berhitung matematika lebih mudah diterima oleh anak-anak dengan dikemas oleh game edukasi yang menarik. Dimana aplikasi tersebut dibuat menggunakan software construct 2 berbasis android. Model pembelajaran berbasis edugame dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam memahami materi pembelajaran. (Nurchasanah & Sudarmilah, 2016).

Salah satu penelitian dan pengembangan game edukasi pembelajaran matematika untuk anak SD kelas 1 dan 2 berbasis android yang dilakukan oleh (Adrian et al., 2019) didapatkan kesimpulan bahwa game edukasi berbasis android untuk pembelajaran anak sekolah dasar dapat mengembangkan daya berpikir anak tentang pembelajaran matematika dan menjadi media yang menarik untuk pembelajaran.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan serta dalam wawancara diatas, oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran membaca jam dan waktu untuk anak di Sekolah Dasar berbasis edugame. Setelah diuji kelayakannya nantinya media pembelajaran berbasis edugame ini layak digunakan sebagai sarana bagi anak agar lebih memahami membaca jam dan waktu dalam materi tematik khususnya di tema 8 yaitu peristiwa siang

dan malam. Media pembelajaran ini nantinya dibuat menggunakan software construct 2, kemudian media pembelajaran dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas maupun digunakan oleh peserta didik secara mandiri dirumah dengan bantuan orang tua.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode konvensional yang membuat anak kurang tertarik dan kurang memahami materi pembelajaran.
2. Dibutuhkannya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar anak.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dari penelitian ini bertujuan supaya peneliti fokus pada tujuan penelitian yang akan dicapai dan tidak ada penyimpangan pada tujuan penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada pengembangan media pembelajaran membaca jam dan waktu untuk anak Sekolah Dasar kelas 1 berbasis edugame.
2. Materi yang ada didalam media pembelajaran berfungsi untuk menambah pengetahuan dan pemahaman pada mata pelajaran matematika membaca jam dan waktu.
3. Media pembelajaran dirancang menggunakan software aplikasi Construct 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran membaca jam dan waktu untuk anak Sekolah Dasar berbasis *edugame*?

2. Apakah media pembelajaran membaca jam dan waktu berbasis edugame layak jika diterapkan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Menciptakan media pembelajaran membaca jam dan waktu untuk anak Sekolah Dasar berbasis *edugame*.
2. Menguji kelayakan media pembelajaran membaca jam dan waktu untuk anak Sekolah Dasar berbasis *edugame*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
   a. Diharapkan dapat membuktikan dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman/kognitif anak.
   b. Diharapkan dapat menjadi referensi peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran membaca jam dan waktu berbasis *edugame*.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru
      1) Diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi ke anak didik.
      2) Diharapkan dapat menambah pengetahuan guru tentang media pembelajaran serta sebagai media pembelajaran yang menarik.
   b. Bagi Siswa
      1) Diharapkan dapat membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran.
      2) Diharapkan dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.
   c. Bagi Peneliti

1) Mengetahui teknik tentang pengembangan media pembelajaran.
2) Mendapatkan pengalaman dalam kegiatan belajar mengajar yang akan menjadi referensi kedepannya.