

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini berkembang sangat pesat sehingga berpengaruh pada ngan proses pembelajaran terutama dalam sistem penyampaian dengan melalui pemanfaatan media. Perkembangan pendidikan sekarang ini. Kurikulum 2013 yang berlaku pada saat ini dengan dilakukan perubahan pada beberapa komponen pendukungnya. Implementasi kurikulum 2013 merupakan aktualisasi dalam pembelajaran dan pembentukan kompetensi serta karakter siswa. Hal tersebut menuntut keaktifan guru dalam menciptakan berbagai kegiatan sesuai rencana yang telah diprogramkan. Salah satu upaya guru untuk mendukung adanya kurikulum 2013 adalah penggunaan metode dan media yang bervariasi dalam kegiatan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan yang mutakhir. Hal tersebut sesuai dengan implementasi kurikulum 2013 dimana siswa dapat mempraktikkan secara langsung hal-hal yang telah dipelajarinya dan tugas guru menyediakan sarana dan sumber belajar yang penting untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Teknologi informasi mempengaruhi perkembangan media dalam pembelajaran. Salah satunya adalah teknologi komputer digital yang berkembang sangat pesat. Namun perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini kurang dimanfaatkan dengan baik oleh siswa maupun guru itu sendiri, sehingga pemanfaatannya menjadi kurang optimal dengan begitu penerapannya di sekolah dasar masih sangat kurang dalam memanfaatkan teknologi.

Sekarang ini metode pembelajaran di sekolah dasar masih banyak berlangsung monoton dan masih berpusat terhadap guru terutama pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Dengan pembelajaran yang seperti itu sehingga mengakibatkan tidak maksimalnya siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal

ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran.

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan pada siswa sejak dini bahkan diajarkan oleh orang tua dalam lingkungan keluarganya. Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk dapat memberi bekal siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, memanfaatkan, dan mengelola informasi. Pada umumnya, mata pelajaran Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Hal ini disebabkan karena sulitnya siswa untuk mempelajari mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Nayu 77 Surakarta, dalam kegiatan pembelajaran Matematika guru masih menggunakan media buku sebagai panduan dan masih kesulitan dalam mengembangkan media yang baru. Kegiatan pembelajaran dengan media buku menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi membosankan dan siswa pasif dalam belajar, ini disebabkan dominasi guru berceramah selama kegiatan pembelajaran dan siswa hanya menyimak mengikuti guru sebagai pendengar pasif. Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dengan begitu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik oleh siswa karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik.

Pada anak usia sekolah dasar berada pada tahap pendidikan yang mana siswa lebih tertarik dengan suatu permainan yang mudah dimainkan dan didalamnya terdapat objek dengan warna-warna yang cerah serta gambar animasi yang menarik. Dalam tahap ini siswa lebih mudah untuk mengerjakan atau mengingat sesuatu dalam bentuk dan tulisan yang memiliki ciri-ciri warna yang menarik dan bentuk yang komunikatif serta menyenangkan bagi anak-anak di usia sekolah dasar.

Pembelajaran matematika tersebut akan menjadi lebih menarik bagi siswa apabila disajikan dengan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan konsep penyajian seperti dalam sebuah permainan atau *game*. Bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari anak (Kurniawan, dkk, 2014). Maka dari itu bermain merupakan salah satu metode belajar yang menarik bagi anak-anak, sehingga dalam metode ini anak-anak belajar untuk mengenali dirinya sendiri dan sekitarnya sehingga dapat mengembangkan potensi anak secara nyaman dan aman.

Dengan hal tersebut maka akan dikembangkan media dalam bentuk *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk memberikan pembelajaran dan pengetahuan melalui media yang menarik. *Game* edukasi matematika ini diharapkan agar siswa lebih tertarik belajar matematika dan mengajak siswa untuk bermain tetapi juga sambil belajar. Dalam *game* edukasi matematika ini, siswa akan bermain dengan beberapa genre *game* yang disesuaikan dengan materi dan metode pembelajaran. Pembelajaran berbasis *game* merupakan salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena terdapat tantangan yang harus diselesaikan dalam suatu *game* tersebut sehingga memunculkan rasa keingintahuan yang semakin besar atau penasaran untuk menyelesaikan tantangan (Sujalwo, 2017).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis telah mengembangkan sebuah *game* edukasi Matematika pada materi bilangan untuk kelas 1 yang dilaksanakan di SD Negeri Nayu 77 Surakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta masih sulit memahami materi bilangan.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan inovatif.

3. Belum dikembangkannya *game* edukasi matematika untuk mempermudah kegiatan belajar siswa kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan *game* edukasi pada mata pelajaran Matematika kelas 1 SD.
2. Materi dibatasi pada bilangan mata pelajaran Matematika.
3. Penelitian ini dibatasi pada kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta sebanyak 25 siswa.
4. Pengembangan *game* edukasi terbatas pada aplikasi berbasis komputer.
5. Penilaian kekelayakan *game* edukasi ini berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan oleh siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi menggunakan *Construt 2* pada mata pelajaran Matematika kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan *game* edukasi pada mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan *game* edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan *game* edukasi pada mata pelajaran Matematika untuk kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta.

2. Menguji kelayakan *game* edukasi pada mata pelajaran Matematika untuk kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta.
3. Mengetahui efektivitas *game* edukasi pada mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SD Negeri Nayu 77 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan menambah teori keilmuan yang terkait mengenai pengembangan *game* edukasi menggunakan *software Construct 2*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, yaitu menjadi metode baru untuk belajar siswa dengan menggunakan *game* edukasi pada mata pelajaran matematika.
- b. Bagi guru, yaitu menambah pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi atau sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah. Membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- c. Bagi sekolah, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan standar kurikulum yang ada di sekolah, sebagai upaya pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah, serta memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan mutu, kualitas, dan perbaikan pembelajaran di sekolah.
- d. Bagi peneliti, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti dan dapat dijadikan referensi atau sumber penelitian guna pengembangan lebih lanjut.