

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar (SD) merupakan satuan pendidikan yaitu bagian dari pendidikan dasar yang menyelenggarakan pendidikan enam tahun. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 1990 tentang pendidikan dasar, disebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan pendidikan sembilan tahun, yaitu program pendidikan enam tahun di sekolah dasar dan program pendidikan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Proses pembelajaran yang dilakukan di tingkat pendidikan Sekolah Dasar, selama ini masih mengandalkan pembelajaran cara lama, yaitu dengan guru menjelaskan materi pembelajaran di papan tulis yang tidak jarang dianggap membosankan oleh anak Sekolah Dasar, pembelajaran matematika yang memerlukan perhatian lebih jika menggunakan metode pembelajaran ceramah tentunya akan membuat sulitnya materi untuk diserap oleh anak, yang pada akhirnya membuat anak terhambat dalam proses pembelajaran selanjutnya, karena anak Sekolah Dasar umumnya masih dalam usia yang senang bermain, mudah jenuh dan aktif. Dalam menunjang pembelajarannya Sekolah menyediakan buku pembelajaran gratis yang sesuai dengan kurikulum terbaru, buku pembelajaran matematika untuk anak kelas V Sekolah Dasar digunakan untuk memandu anak dalam proses belajar baik di sekolah ataupun di rumah. Karena perlu adanya panduan biasanya membuat anak sangat bergantung pada guru atau orang tua yang memandu, kembali lagi pada metode pembelajaran yang digunakan oleh guru atau

orang tua, jika metode pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah akan membosankan dan pasti akan membuat anak malas untuk belajar.

Untuk memotivasi anak kelas V Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika akan lebih menarik dan tidak membosankan jika di implementasikan dalam sebuah aplikasi berbentuk game pembelajaran matematika untuk anak kelas V Sekolah Dasar menggunakan Construct 2 yang berbasis *HTML5*.

Berdasarkan permasalahan tersebut sehingga muncul gagasan untuk mengangkat judul penelitian yaitu “Game Matematika Untuk Pembelajaran Murid Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi game matematika untuk pembelajaran murid kelas V sekolah dasar yang menarik dan interaktiv?
2. Bagaimana membuat aplikasi game matematika untuk pembelajaran murid kelas V sekolah dasar yang dapat membantu Guru atau orang tua dalam proses belajar mengajar anak untuk belajar matematika?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* dirancang untuk anak-anak sekolah dasar minimal kelas 5 SD.
2. Sistem ini akan diterapkan menggunakan *software Construct 2* sebagai *game engine* berbasis *HTML5* dan *Adobe Photoshop CS5*.

3. Pengujian *game* dilakukan dengan *black box*.
4. Soal pada *game* menggunakan buku Terampil Berhitung Matematika untuk SD Kelas V, oleh Tim Bina Karya Guru.

1.4 Tujuan Masalah

Adapun tujuan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi *game* pembelajaran matematika untuk Murid kelas V Sekolah Dasar yang menarik dan interaktif.
2. Membuat aplikasi *game* pembelajaran matematika untuk Murid kelas V Sekolah Dasar yang dapat membantu Guru atau orang tua dalam proses belajar mengajar anak untuk belajar matematika.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang didapat dari hasil penelitian ini adalah menjadikan *game* sebagai media pembelajaran matematika yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar anak.

1.6 Keaslian Penelitian

Dalam melakukan penelitian dan pembuatan *Game* Pembelajaran Matematika Untuk Anak Kelas V SD Menggunakan HTML5, belum pernah dilakukan berdasarkan pengetahuan penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian secara garis besar urutan-urutan kegiatan atau yang menjadi inti dalam melakukan penulisan dengan tujuan agar pembaca dapat dengan mudah memperoleh gambaran materi pembahasan mengenai masalah apa yang diuraikan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian tentang teori dasar yang mendukung pembahasan. Materi yang diambil dalam pengembangan sistem yaitu: *Game*, jenis game, tahapan pembuatan game, pembelajaran, matematika kelas V sekolah dasar, *HTML5*, *Construct2*, *Photoshop CS5*, dan *Use Case Diagram*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang perancangan “*Game Pembelajaran Matematika Untuk Anak Kelas 5 SD*” yang akan dibuat dengan game engine *Construct2*, aplikasi edit gambar *Photoshop CS5*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari keseluruhan langkah-langkah dari bab 3.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN