

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pembelajaran, keterampilan maupun cara berfikir sekelompok orang yang di turunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pelatihan, pengajaran maupun penelitian, penelitian juga sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga dapat di pelajari secara otodidak, kata Pendidikan tersebut merupakan Bahasa latin yaitu *ducare*, yang artinya “Menuntun, mengarahkan, dan memimpin” jadi Pendidikan adalah suatu kegiatan “menuntun ke luar”, setiap pengalaman yang memiliki efektif maupun formatif pada cara berfikir seseorang, pendidikan pula berperan dalam hal mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas banyak perhatian khusus perkembangan dan kemajuan Pendidikan guna meningkatkan mutu dan kualitas Pendidikan, Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya yang berkualitas juga (Mardiah, et al, 2021).

Sedangkan menurut (Hidayat et al., n.d.2019) Di dalam bukunya Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang di berikan oleh orang dewasa kepada peserta didik sehingga murid pun mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri, pendidikan merupakan fenomena yang fundamental atau asasi dalam hidup manusia dimana ada kehidupan disitu pun pasti ada Pendidikan, Pendidikan sebagai gejala sekaligus upaya memanusiakan manusia itu sendiri, dalam perkembangan adanya tuntutan Pendidikan yang lebih baik Untuk mengembangkan potensi manusia, sehingga muncul pemikiran teoritis tentang Pendidikan.

Akan tetapi problematic saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap Pendidikan adalah hal yang menakutkan khususnya dalam hal pembelajaran matematika, pelajaran matematika ini di anggap sebagai pelajaran yang cukup sulit, matematika di anggap

sebagai pelajaran yang sulit di karenakan karakteristik matematika yang bersifat abstrak, logis, sistematis, serta penuh dengan lambang maupun angka maupun rumus yang membingungkan (Mustakim, 2020).

Pembelajaran di sekolah dasar meliputi beberapa bidang studi di antaranya matematika atau ilmu berhitung, kemampuan dalam bidang matematika atau berhitung merupakan kemampuan dasar dan fundamental sebagai landasan untuk mempelajari ilmu yang lebih luas (Verbina Ginting et al., 2022). Tujuan dari pembelajaran matematika menurut (soedjadi.,2020) adalah mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola berfikir dalam kehidupan dunia agar dapat berkembang, dan mempersiapkan siswa menggunakan matematika serta pola berfikir dalam kehidupan sehari hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan. Untuk membantu siswa dalam menguasai matematika, perlu usaha yang maksimal sehingga tujuan pembelajaran matematika dapat terelaksanakan dan membuahkan hasil seperti yang di harapkan, sehingga di butuhkan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami rumus maupun angka-angka dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat.

Penerimaan pembelajaran jika dengan aktivitas kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda atau siswa dapat, menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram intisari dari pelajaran yang di sajikan oleh guru, bila siswa menjadi partisipasi yang aktif maka ia memiliki ilmu pengetahuan yang baik pula, media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar sumber dengan penerimaan pesan, beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran, media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan is/materi pembelajaran seperti buku, film video dan sebagainya, media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun padangan yang termasuk teknologi perangkat

keras (Ahmad Zaki, 2020) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Selain itu juga mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru pun di tuntut untuk mengembangkan ataupun membuat media pembelajaran yang akan di gunakan apabila media tersebut belum tersedia, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Dengan melibatkan media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, membantu siswa dalam upaya pemahaman materi yang di sajikan oleh guru dalam kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan salah satu media dalam pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi adalah media berbasis audio visual, media audio visual merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan di dengar, peran media akan lebih bermanfaat dan terlihat apabila guru pandai memanfaatkan dalam proses pembelajaran (Gabriela, 2021).

Menurut Abdul karim dalam (Diningsih & Wardani, 2021) media pembelajaran adalah sebuah perangkat yang di gunakan dan bertujuan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, media pembelajaran memberikan stimulasi bagi peserta didik agar tertarik untuk mempelajari dan mengetahui informasi yang terdapat pada media, salah satu media pembelajaran yang cocok di gunakan untuk anak sekolah dasar yaitu media pembelajaran yang berupa game. Game adalah suatu permainan yang di gunakan untuk bermain. sebuah barang ataupun sesuatu pada umumnya yang bertujuan menghibur ataupun mendapatkan kesenangan, game juga dapat

di mainkan menggunakan aturan tertentu dengan bertujuan mendapatkan kemenangan maupun kesenangan. Untuk itu berdasarkan pernyataan di atas media pembelajaran game edukasi adalah langkah yang bertujuan agar siswa lebih memahami materi yang masih sulit di pahami.

Menurut novia desta dalam (Diningsih & Wardani, 2021) menyatakan bahwa Game edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga di harapkan bisa menambah wawasan pengetahuan, game edukasi merupakan permainan yang di kemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunaannya, pengembangan game edukasi bertujuan agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu program yang dapat di gunakan dalam pembuatan game edukasi adalah “Role Playing Game Maker”.

(Wibawanto, 2020) Menyatakan Role Playing Game Maker adalah sebuah program yang memungkinkan user membuat permainan sesuai kreatifitas mereka sendiri, sebagian besar versi termasuk editor berbasis set genteng (tilsets di sebut cipseht dalam versi pra-XP), bahasa scripting sederhana untuk acara penulisan ulang dan editor pertempuran, sesuai dengan struktur kata yaitu role plying atau bermain peran, maka definisi sederhana dari permainan di mana pemain menjalankan peran karakter dalam sebuah cerita fiksi, pemain bertugas untuk memerankan peran-peran yang di tentukan oleh narasi permainan, serta dituntut untuk melalui proses pengambilan keputusan struktur terkait pengembangan karakter, Peran yang dilakukan oleh pengembang permainan. Sebuah game RPG harus memiliki elmen-elman dasar, elmen tersebut antara lain: cerita, karakter, dan perkembanganya, arena permainan, misi atau quest, non playbel character (NPC), dan metode pertempuran (Battle System).

Dari hasil observasi yang telah penulis lakukan dengan cara memberi kuisioner kepada murid-murid di sekolah sasaran dalam bentuk soal di temukan bahwa siswa-siswi di SDN 5 Merak Batin masih kurang dalam hal minat pembelajaran tentang materi matematika, maupun

pemahaman tentang materi operasi hitung, perkalian maupun pembagian, yang mana hampir 80% dari murid menjawab mereka hanya belajar matematika 3 kali dalam seminggu itu pun dilakukan hanya di sekolah apabila ada pembelajaran matematika. Sehingga penulis tertarik membuat media pembelajaran berupa game edukasi bertujuan membantu siswa dalam memudahkan pembelajaran dan menumbuhkan minat siswa melalui media yang akan penulis buat. Rancangan ini merupakan game edukasi jenis RPG (Role playing game) yang dilengkapi dengan pengetahuan dan pembelajaran pecahan campuran siswa kelas 6 di SDN 5 Merak Batin, yang di mulai dengan karakter pemain mengumpulkan beberapa item berupa materi pecahan campuran, perkalian maupun pembagian, yang kemudian di lanjutkan dengan menyelesaikan soal untuk mengakhiri tingkat level pada permainan.

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis tertarik membuat media pembelajaran berupa game edukasi matematika materi operasi hitung, perkalian, dan pembagian di SDN 5 Merak Batin dengan judul “Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Marker Berbasis mobile” Harapan dari penelitian ini adalah siswa yang masih sulit dalam memahami materi operasi hitung terbantu dengan adanya game edukasi ini, dan diharapkan game ini bisa membantu pihak sekolah yang ke kurangan media pembelajaran. Perancangan game edukasi ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yakni bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, dan mempermudah siswa dalam pemahaman materi operasi hitung, perkalian, maupun pembagian

## **1.2. Perumusan Masalah**

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi operasi hitung sekolah menggunakan media pembelajaran interaktif.

### **1.3. Batasan Masalah Penelitian**

Dalam melakukan penelitian penulis menetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini Ditunjuk untuk siswa sekolah dasar kelas 6.
2. Materi pembelajaran berhitung anak Sekolah Dasar hanya berfokus kepada oprasi hitung campuran, perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan,
3. Game ini dirancang bersifat single player dan offline.
4. Aplikasi Ini dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis android

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika, dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi oprasi hitung sekolah menggunakan media pembelajaran interkatif.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian:

1. Memberi kemudahan bagi siswa dalam memahami pelajaran matematika khususnya oprasi hitung
2. Menumbuhkan minat siswa dalam belajar matematika yang terkesan menakutkan
3. Menambah media pembelajaran baru bagi sekolah