

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Siswa Indonesia hanya berada di rangking ke-35 dari 44 negara dalam hal prestasi matematika dalam berbagai kasus guru sering kali memberikan gambaran kepada siswa dengan cara yang sederhana cukup dengan memperlihatkan gambar yang ada di sumber buku yang di gunakan oleh siswa sehingga anak sulit memahami pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru mengenai bangun datar [1].

Menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi menyebutkan bahwa menyediakan wadah pembelajaran matematika pada tahap SD bertujuan untuk menunjukkan sikap logis, kreatif, cermat, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah. Salah satu strategi yang dapat digunakan guru untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah belajar sambil bermain, salah satu *game* edukasi adalah pembelajaran yang menyenangkan. *Game* edukasi dinyatakan *game* yang berisi konten pendidikan dan memiliki tujuan sebagai pemancing minat belajar anak dalam menyerap materi pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan adanya *game* ini anak jadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa *game* edukasi adalah suatu permainan yang digunakan sebagai sarana hiburan bagi anak dan di dalamnya berisi konten pendidikan agar memudahkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran supaya anak menjadi lebih cerdas dan terampil [2].

Mata pelajaran matematika untuk materi bangun ruang mengajarkan siswa untuk mendeteksi jenis-jenis bangun ruang. Sehingga di harapkan setelah mengikuti pelajaran bangun ruang siswa dapat memiliki pengetahuan tentang jenis jenis dan jaring-jaring bangun ruang[1]. Perkembangan Teknologi saat ini yang pesat berpengaruh terhadap proses pembelajaran disekolah dasar dan berpengaruh. Pada saat ini siswa usia sekolah dasar akan lebih cenderung tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan didalamnya terdapat gambar animasi dan teks yang menarik perhatian. Saat ini kebanyakan pembelajaran disekolah dasar masih menggunakan metode pengajaran menggunakan media buku. Dengan adanya konsep edukasi yang menyenangkan ini, siswa dapat belajar dengan lebih efektif sambil menikmati pengalaman bermain[3].

Pembelajaran *game* edukasi khususnya untuk kalangan anak-anak kelas 4 SDN 12 SDL dirasa masih sangat kurang, tanggapan peserta didik terhadap materi yang disampaikan dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku dan modul,

siswa memiliki tipe berbeda-beda, sehingga beberapa siswa memerlukan bantuan lebih dalam memahami materi bangun datar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengangkat judul penelitian “**Game Edukasi Matematika Mengenal Bangun Datar Menggunakan Adobe Animate Pada Kelas 4 SDN 12 Semende Darat Laut**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat *game* edukasi yang berkualitas sebagai media pembelajaran mandiri untuk mempermudah pemahaman kepada siswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di gunakan agar peneliti tidak jauh dari apa yang akan di teliti sehingga tidak terjadi pembahasan yang keluar dari topik, adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini hanya menggunakan aplikasi adobe animate
2. Penelitian ini hanya membatasi pada pengenalan dan pemahaman siswa terhadap bangun datar
3. Metode pengembangan sistem yang di gunakan metode waterfaal

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan atau menyempurnakan media pembelajaran matematika berbasis *game*, dengan menyertakan *game* edukasi, diinginkan siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan dapat memacu mereka untuk belajar matematika secara lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di peroleh melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa lebih mudah memahami dan mempelajari mengenai materi bangun datar
2. Bagi guru untuk memberikan pertimbangan dan mengoptimalkan cara pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif
3. Dalam dunia pendidikan, *game* edukasi merupakan salah satu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang di gunakan pada pada penelitian ini terdiri dari 5 bab yaitu:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang dasar dasar teori yang menjadi landasan dan mendasari penulisan yang mendukung penyusunan tugas akhir ini sesuai dengan judul yang di ambil

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode pengembangan untuk merancang sistem dan metode penulisan

Bab IV Hasil Dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang perancangan sistem yaitu penerapan dari metode pengembangan dan metode penulisan yang di gunakan

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulisan dari sistem yang di buat.