

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong inovasi media pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi interaktif, khususnya game, menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game sebagai media pembelajaran mampu memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih optimal [1].

Game edukatif merupakan bentuk media pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan dan materi pendidikan. Pendekatan pembelajaran berbasis game terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep akademik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika sekolah dasar dapat meningkatkan pencapaian akademik siswa melalui aktivitas belajar yang bersifat interaktif dan kontekstual [2].

Matematika di sekolah dasar memiliki karakteristik abstrak dan menuntut kemampuan penalaran logis, sehingga menjadi tantangan bagi siswa kelas rendah yang masih dalam tahap perkembangan kognitif. Pendekatan pembelajaran yang cenderung bersifat verbal tanpa didukung media konkret menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami proses abstrak operasi hitung dasar secara menyeluruh [3], [4].

Pengembangan game edukatif untuk pembelajaran matematika dinilai sebagai solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Game edukatif mampu menyajikan konsep penjumlahan dan pengurangan secara visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas 1 sekolah dasar. Selain itu, penggunaan game edukatif juga dapat meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran [5], [6].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain dan pengembangan game edukatif yang sesuai untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan?
2. Seberapa efektif game edukatif yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya mencakup pengembangan game edukatif berbasis digital untuk pembelajaran penjumlahan pengurangan kelas 1 SD.
2. Mengacu pada buku pelajaran matematika kelas 1 yang digunakan SD Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta.
3. Materi yang dikembangkan hanya mencakup konsep dasar penjumlahan dan pengurangan bilangan 1 hingga 99.
4. Game berbasis software dan hanya dapat dijalankan pada perangkat komputer yang tersedia di sekolah.
5. Game edukatif ini hanya akan dipublikasikan dan digunakan di SD Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta.
6. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tegalrejo 1 Yogyakarta dengan subjek penelitian siswa kelas 1.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan game edukatif untuk pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas 1 sekolah dasar, serta menilai efektivitas, elemen pendukung, dan keterlibatan siswa dalam penggunaannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif, serta secara praktis meningkatkan minat dan pemahaman belajar siswa, menjadi media pembelajaran alternatif bagi guru dan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media yang lebih inovatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi,

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini membahas teori – teori yang relevan dengan penelitian, seperti teori pembelajaran interaktif, pengembangan game edukatif, serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan game dalam pembelajaran matematika,

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk jenis penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta instrumen penelitian,

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan game edukatif, evaluasi efektivitas game yang dikembangkan, serta tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaannya,

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dari penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.