

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan di perlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran. Dengan adanya game edukasi ini diharapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir anak dalam proses pembelajaran, bahwa game edukasi sangat berguna di bidang pendidikan. Penyusun memilih anak-anak sebagai target pemain, karena kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang di ajarkan pada anak SD, mengingat anak-anak lebih suka bermain. Alat bantu yang digunakan untuk menganalisis penyusun menggunakan UML, sedangkan aplikasi yang digunakan menggunakan *Adobe Flash*. Penerapan *game* edukasi ini diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga di saat anak memainkan game ini secara tidak langsung dapat belajar, dengan harapan semangat anak untuk belajar akan lebih terpacu dan meningkatkan kualitas belajar anak.

Kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebenarnya lebih memusatkan diri pada proses belajar mengajar, sehingga dari pelaksanaan proses pendidikan tersebut diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing untuk menghadapi persaingan di era globalisasi ini. Perkembangan di era globalisasi sekarang ini menuntut perkembangan juga di dunia pendidikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumberdaya manusia. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya peningkatan dalam dunia pendidikan.

Salah satu yang harus diwujudkan dalam peningkatan dunia pendidikan adalah pengembangan media pembelajaran. Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Informasi yang terdapat dalam dalam media harus dapat melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi

juga harus direncanakan secara lebih sistematis agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif [7].

Program permainan (*game*) saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengguna komputer, khususnya anak-anak dalam penggunaan komputer. Sebagian besar anak-anak menghabiskan waktunya di depan komputer dalam program permainan.

Media *game* sebagai media pembelajaran di Indonesia belum memiliki tradisi yang panjang. Citra *game* di mata masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Anak tumbuh di dunia yang sangat dinamis dan berkembang cepat. Akibatnya makin tinggi standar kegiatan pembelajaran pada anak. Hal ini mengakibatkan makin berkurangnya waktu dan kesempatan anak untuk bermain. Padahal, anak belajar melalui seluruh aktivitas yang dilakukan, terutama saat bermain [2]. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk langsung berperan dalam proses belajarnya dan sekaligus anak merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SDN 1 Jetak, pembelajaran matematika yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah game edukasi. Dari hasil observasi penulis pada siswa kelas satu, dua, dan tiga di SDN 1 Jetak dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai *game*, mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain game baik di sekolah maupun di rumah. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis game edukasi pada mata pelajaran Matematika dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar Matematika.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Game Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SDN 1 Jetak.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan diungkapkan yaitu:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* pada mata pelajaran matematika bagi kelas satu, dua, dan tiga SDN 1 Jetak.

2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* pada mata pelajaran matematika pada anak Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis membatasi penelitian ini pada:

1. Materi yang disajikan dibatasi pada mata pelajaran Matematika.
2. Perancangan game pembelajaran matematika di buat menggunakan aplikasi adobe flash.
3. Perancangan game pembelajaran Matematika untuk siswa SDN 1 Jetak kelas satu, dua, dan tiga.
4. Perancangan game ini membahas tentang *game* penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian sebanyak dua digit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan Media pembelajaran berbasis *Adobe flash* pada mata pelajaran matematika pada anak Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe flash* pada mata pelajaran matematika pada anak Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti
 - a. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan menyangkut mata kuliah multimedia. Mahasiswa belajar menciptakan dan melatih teknik pembuatan game pendidikan.
2. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Memperkenalkan program studi kepada instansi tempat penelitian yang bergerak dibidang teknologi.
 - b. Terbinanya jaringan kerjasama dengan tempat atau instansi dalam upaya meningkatkan kompetensi substansi akademik dengan pengetahuan dan keterampilan sumber daya manusia yang dibutuhkan.
3. Bagi Tempat Penelitian
 - a. Bagi Siswa
 - Memperoleh pengalaman menarik dalam kegiatan belajar-mengajar.

- Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif belajar.
 - Memudahkan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.
- b. Bagi Guru
- Menambah masukan tentang alternatif media pembelajaran sehingga dapat memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah
- Menambah variasi media penunjang kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan pada saat pembelajaran dikelas maupun secara individu.
 - Memberi masukan dan pertimbangan bagi sekolah dalam penyajian materi untuk beralih dari metode konvensional.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang masing – masing dijelaskan pada tiap bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian dan teori – teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar dari penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian tentang Perancangan Game Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Prestasi Siswa di SDN 1 Jetak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini disertai saran untuk pengembangan lebih lanjut.