

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak pandemi virus Covid-19 masuk ke Indonesia pada bulan Maret tahun 2020, banyak hal yang mulai berubah. Masyarakat harus mulai beradaptasi dengan pola hidup yang baru pada beberapa aspek kehidupan bahkan di seluruh aspek sebagai dampak dari kondisi yang sedang terjadi di Indonesia. Kondisi tersebut mengharuskan masyarakat untuk mulai mengubah kebiasaan dari yang awalnya dilakukan secara langsung, berubah menjadi dilakukan secara *online* melalui internet dan gadget. Hal itu juga membuat dunia pendidikan terpaksa untuk ikut beradaptasi dengan perubahan yang terjadi. Karena alasan tersebut proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan membutuhkan sebuah alternatif dalam pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran siswa.

Alternatif dalam pembelajaran dibutuhkan untuk membantu mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Permasalahan tersebut antara lain yaitu susah nya proses pembelajaran untuk dilakukan secara tatap muka. Siswa diharuskan untuk belajar secara mandiri bersama orang tua masing-masing di rumah. Yang kedua yaitu sifat para murid yang mudah jenuh jika pembelajaran dilakukan secara mandiri dan monoton dengan hanya melihat buku. Oleh karena itu alternatif pembelajaran dibutuhkan untuk membantu proses belajar siswa agar tidak mudah bosan.

Alternatif pembelajaran yang baik diperlukan agar para siswa tidak mudah jenuh dan bosan dalam belajar. Selain itu alternatif pembelajaran dibutuhkan agar siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hal ini perlu karena tujuan akhir sebuah proses pembelajaran adalah pencapaian tujuan pembelajaran (Prihantony, 2020). Metode pembelajaran berbasis permainan dimaksudkan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih dinamis, penuh semangat dan antusiasme melalui permainan yang dirancang agar dapat menjadi pengalaman yang dialami sendiri oleh peserta untuk selanjutnya ditarik ke dalam sebuah proses refleksi tentang prinsip, nilai atau pelajaran yang dapat diambil(Hardianto & Irwan, dikutip dalam Prihantony,2020).

Kuncoro (2019) membuat sebuah aplikasi pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV SD dengan menggunakan program visual *Scratch*. Hasilnya produk *game* termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai rata-rata (\bar{x}) 4,4 sehingga layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat digunakan oleh siswa kelas IV SD. Pembelajaran matematika berbasis *game* edukasi *android* juga telah dilakukan oleh Umam (2020) dimana dihasilkan sebuah media pembelajaran berbentuk *game* edukasi matematika “*Geometry Quiz*” yang di dalamnya terdapat perpaduan antara materi dan *game*. Hasilnya aplikasi ini telah telah dinyatakan kevalidannya oleh guru matematika dengan presentase ideal sebesar 84%. Kemudian pada aspek media diberikan presentase sebesar 83%. Dari penilaian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa aplikasi “*Geometry Quiz*” dinilai sangat baik secara keseluruhan dan dapat digunakan sebagai bahan media belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diusulkan pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Untuk Siswa SD. Aplikasi media pembelajaran tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif belajar yang dapat membantu siswa SD dalam mempelajari mata pelajaran matematika agar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi Media Pembelajaran berbasis *game* ini nantinya akan menampilkan materi-materi mata pelajaran matematika kelas 2 SD bab penjumlahan, perkalian dan pembagian angka, serta kuis bergambar yang terdiri dari beberapa soal untuk dikerjakan oleh siswa. Sebelum siswa mulai mengerjakan soal yang terdapat di dalam aplikasi, pertama-tama kemampuan siswa akan diuji terlebih dahulu dengan menggunakan soal yang terdapat di dalam menu *pre-test*. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran matematika yang telah siswa pelajari di sekolah. Nilai yang dihasilkan dari menu *pre-test* nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang siswa dapat setelah mengerjakan menu *post-test*. Kedua nilai tersebut nantinya akan digunakan sebagai pembanding peningkatan kemampuan siswa sebelum dan setelah belajar menggunakan aplikasi. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi cara belajar yang baru bagi siswa sekolah dasar sehingga kegiatan belajar menjadi tidak monoton.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran permainan kuis bergambar pelajaran matematika agar terlihat menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa kelas 2 di SDN Kaliboto Kidul 02?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap *game* kuis bergambar yang telah dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, agar menjadi lebih efektif maka batasan masalah yang diciptakan yaitu :

1. Ruang lingkup aplikasi ini adalah siswa kelas 2 di SDN Kaliboto Kidul 02, Desa Kaliboto Kidul , Kecamatan Jatiroto
2. Platform aplikasi yang akan digunakan berupa Website
3. Mata pelajaran yang akan dimasukkan yaitu Mata pelajaran Matematika , bab penjumlahan, perkalian dan pembagian angka.
4. Genre kuis yang digunakan berupa kuis bergambar

1.4 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menciptakan suatu alternatif pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami bagi siswa kelas 2 SDN Kaliboto Kidul 02
2. Menciptakan suatu aplikasi yang dapat mempermudah guru dalam mengajar siswa kelas 2 SDN Kaliboto Kidul 02 pada mata pelajaran Matematika bab penjumlahan dan perkalian

1.5 Manfaat

Melalui aplikasi media pembelajaran ini, penulis berharap aplikasi ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membantu memudahkan siswa kelas 2 SD agar belajar tidak terasa membosankan dan siswa dapat mudah memahami Mata pelajaran Matematika

2. Dengan adanya aplikasi ini akan memberikan kemudahan bagi para guru dalam menyampaikan materi Mata pelajaran Matematika kepada siswa.