

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan bertambahnya tahun, semakin berkembang pula segala aspek dalam kehidupan dimasyarakat baik dari segi sosial, budaya, ekonomi, pendidikan hingga teknologi informasi dan komunikasi. Tak jarang dari perkembangan tersebut bahkan mempengaruhi pola hidup masyarakat, seperti penggunaan gadget yang marak dikalangan masyarakat. Hal ini merupakan salah satu dari perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Seperti yang dikemukakan oleh Huda (2020, p. 1) bahwasanya perkembangan teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Sehingga, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan atau biasa disebut dengan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya berdampak bagi pola hidup orang dewasa, melainkan juga mempengaruhi semua kalangan termasuk anak-anak sudah fasih dalam menggunakan *gadget*. *Gadget* memiliki pengaruh yang besar bagi anak, bahkan tak jarang karena penggunaan *Gadget* yang berlebihan membuat anak-anak cenderung pasif dalam berkegiatan sehari-hari. Bahkan tak sedikit membuat anak-anak menjadi lebih sering bermain *gadget* daripada belajar dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. *Gadget*

merupakan hal yang menarik bagi anak-anak apalagi ditambah dengan aplikasi *game online* yang terdapat pada *gadget*, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain *gadget*, padahal anak seusia mereka harus bermain dan berbaaur dengan teman-teman sebayanya (Pebriana, 2017, p. 2).

Game-game yang ada di *gadget* semakin berkembang seiring waktu, hal ini tentunya memancing anak-anak untuk memainkan *game* tersebut. Namun, tak jarang malah dikarenakan memainkannya terlalu lama dapat membuat anak menjadi kecanduan dalam menggunakan *gadget*. Tentunya hal ini berdampak buruk bagi anak disebabkan anak-anak akan cenderung lebih menyebabkan anak menjadi banyak menghabiskan waktu hanya bermain *gadget*. Febriandari,dkk (2016, pp. 50–51) menyebutkan beberapa efek negatif dari kecanduan bermain *game* yakni *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).

Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita dan *Game* merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini (Walelang, Liliana, & Budhi, 2015, p. 1). Pada

era teknologi yang sangat cepat ini, *game* sudah bisa dinikmati dengan menggunakan *gadget*. Jenis-jenis *game* yang sangat digemari yaitu *shooting*, *arcade*, *role playing game (rpg)* dan *adventure game*.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, semakin banyak guru yang mulai memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa yang tertarik dalam bermain *game* sehingga memunculkan inovasi guru untuk membuat *game* edukasi yang dapat mendukung tujuan pembelajaran. *Game* sebagai media pembelajaran adalah suatu permainan yang dapat menghibur dan mengandung unsur-unsur pendidikan, yang bertujuan untuk bisa menjadi alat pembelajaran (Wibisono dan Yulianto, 2012 : 38).

Game edukasi memungkinkan siswa untuk mendapatkan hal-hal baru, meningkatkan rasa ingin tahu hingga memberikan tantangan yang dapat merangsang siswa dalam belajar. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Pane dan Najoran (2017, p. 2) bahwa secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari *game* edukasi adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak. *Game* lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang.

Pengguna *smartphone* di Indonesia memiliki jenis dan *type* yang beragam mulai dari *type smartphone* yang lama hingga keluaran terbaru. Di Indonesia setidaknya terdapat dua sistem operasi *smartphone* yang banyak digunakan, yaitu jenis *android* dan jenis *apple*. Jenis *android* dan *apple* yang beredar saat inipun memiliki versi tiap perkembangannya yang selalu dikembangkan menjadi lebih

canggih dan dapat mengakses berbagai macam fitur lebih banyak tanpa mengurangi kualitas daya aksesnya. Sesuai dengan hasil observasi awal peneliti di SMPN 28 Batanghari bahwa sebagian siswa menggunakan *smartphone* jenis *android*.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan belajar (Emda, 2018, p. 175). Motivasi sangat penting artinya dalam kegiatan belajar, sebab adanya motivasi mendorong semangat belajar dan sebaliknya kurang adanya motivasi akan melemahkan semangat belajar. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam belajar; seorang siswa yang belajar tanpa motivasi (atau kurang motivasi) tidak akan berhasil dengan maksimal.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disajikan maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Matematika Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Menengah Pertama”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang akan menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagaimana proses pengembangan media *game* edukasi matematika berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama?
- b) Bagaimana kualitas media *game* edukasi matematika berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama?

1.3 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Untuk mendeskripsikan media *game* edukasi matematika berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama
- b) Untuk mendeskripsikan kualitas media *game* edukasi matematika berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan produk bertujuan untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini. Spesifikasi produk pada peneltian ini adalah sebagai berikut:

- a) Produk yang akan didesain adalah sebuah bahan ajar *game* edukasi
- b) *Game* edukasi yang dikembangkan akan dihasilkan dalam jenis *game* yang dapat diakses perangkat *android* dengan format APK
- c) *Game* edukasi yang dikembangkan akan berisi materi statistika
- d) *Game* edukasi ini akan berisi materi dan tes hasil belajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *game* edukasi matematika berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama penting untuk dilakukan agar:

- a) Guru memilki referensi *game* edukasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

- b) Siswa mudah memahami materi statistika serta menumbuhkan minat belajar siswa
- c) Peneliti memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam membuat media pembelajaran seperti media game edukasi matematika berbasis android untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama
- d) Peneliti lain dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk penelitiannya dalam hal pengembangan media pembelajaran.

1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *game* edukasi matematika berbasis *android* untuk meningkatkan motivasi siswa sekolah menengah pertama dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

- a) Dapat menjadi media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif selama pembelajaran
- b) Dapat membantu siswa lebih mudah memahami dan mempelajari materi statistika

Agar pembahasan penelitian ini tidak terlalu lebar, maka peneliti membatasi penelitian ini. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Materi yang digunakan dalam game edukasi ini adalah materi statistika
- b) Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMPN 28 Batanghari
- c) *Game* edukasi yang dihasilkan bertemakan *game* RPG

- d) *Game* edukasi yang akan dibuat akan sangat optimal diterapkan jika dilengkapi dengan perangkat android yang mendukung.

1.7 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat didalam penelitian ini, maka peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu:

- a) *Game* edukasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang semenarik mungkin agar dapat mendukung tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan lebih kreatif.
- b) *Game* RPG(*Role-Playing Game*) merupakan salah satu dari jenis atau gaya *game* dimana pemain bermain sebagai tokoh utama dan harus mengikuti cerita yang ada untuk menyelesaikan *game* tersebut.
- c) *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile yang digunakan oleh para *developer* untuk mengembangkan aplikasi..
- d) Motivasi belajar siswa merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya