

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di masa kini ini kemajuan dibidang teknologi dan isu semakin menghipnotis semua aspek kehidupan. Bagian yang memberikan dampak terhadap perkembangan teknologi serta info ialah dunia pendidikan. Semakin maju teknologi semakin maju pula dunia pendidikan. Terlebih lagi karena adanya penyebaran virus Covid-19 memaksa teknologi dan info menjadi media buat berkomunikasi dan media pembelajaran pada dunia pendidikan, bahkan menjadi unsur krusial pada global pendidikan. Teknologi dan berita digunakan sebagai wahana komunikasi antara guru serta siswa pada berkomunikasi di global maya. karena pada tahun 2020 global pendidikan terpaksa divakumkan oleh pemerintah akibat penyebaran virus corona. anugerah materi, tugas, penilaian tugas sangat tergantung sang teknologi. Seiring menggunakan pendidikan pada masa kini , guru dituntut buat menggunakan, memakai dan menyebarkan media pembelajaran menggunakan sarana teknologi. guru harus bisa membuat serta menggunakan teknologi secara maksimal menjadi media dalam penyampaian materi pada peserta didik.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ialah teknologi permainan berbasis game PC. Game PC atau lebih tepatnya mampu dikatakan ialah pengklasifikasian game berdasarkan jenis perangkat keras (hardware) yang dipergunakan. sesuai dengan namanya Game PC memakai hardware berupa komputer. Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa jumlah pengguna game PC pada Indonesia terjadi peningkatan yang pesat. dipandang berasal riset yang dilakukan beberapa praktisi, pada tahun 2016 Indonesia sudah menduduki peringkat ke-20 dan pada tahun 2017 Indonesia menduduki peringkat ke-15 berasal seluruh global yang menyukai game. Permainan-permainan tersebut yang sangat digemari artinya mobil game android juga ios, konsol, dan Personal komputer (Santoso, 2017). Riset yang dilakukan oleh Rachmawati, Indonesia diprediksi telah mencapai 34 juta orang yang menyukai serta memainkan game.

berasal jumlah tadi, 19,9 juta orang adalah pengguna game komputer dan 14,1 juta orang lainnya adalah pengguna PC game, serta mobile game (Rachmawati, 2018). Hal ini mengindikasikan bahwa seluruh kalangan yang berada di Indonesia getol bermain game. dengan kenyataan ini, pendidik dapat memanfaatkan permainan game buat bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran, khususnya game PC bagi siswa usia SD.

Kemampuan dalam pemanfaatan teknologi serta gosip yang digunakan buat kegunaan hiburan ataupun umum memang sangat luar biasa, dimulai dari pengembangan teknik dibidang televisi hingga di pembuatan permainan video, game komputer dan lain-lainnya. dunia anak ialah dunia bermain. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak-anak, bermain jua suatu kebutuhan yang wajib dipenuhi (Musfiroh, 2005). Kebutuhan bermain anak ini pula erat terkait menggunakan motivasi belajar. Selain itu, proses belajar akan efektif Bila kebutuhan siswa terpenuhi. Bermain bisa dilakukan melalui berbagai jenis permainan. PC game ialah galat satu permainan yang dapat dipergunakan buat anak-anak. Perkembangan game pun berpengaruh kepada anak serta yang saat ini digemari anak-anak artinya permainan komputer. Penggunaan game pada pembelajaran dapat mengakibatkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat merangsang peserta didik buat belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah (Ariesto, 2012). Selain itu, kemampuan pemecahan suatu dilema merupakan keliru satu kompetensi yang wajib diajarkan pengajar pada peserta didik (Anurrahman, 2011). keliru satu pembelajaran yang berkaitan erat dengan kemampuan pemecahan masalah artinya matematika. menggunakan demikian, game sebagai galat satu media yang bertenaga dan sempurna buat pendidikan.

Di zaman yang terkini ini perkembangan teknologi dan berita menciptakan poly ragam permainan atau game. Game personal komputer sudah tidak asing lagi pada pendengaran kaum remaja. Di kurun waktu 10 tahun, game elektronika atau yang kita seringkali sebut dengan game personal komputer ada diberbagai tempat. Banyaknya game center mendukung pada lingkungan lebih kurang yang memberikan harga yang terjangkau pada para pelajar. Game center itu sendiri tidak mirip warnet, pelanmggan tetap yang lebih banyak asal di warnet membuat

mereka banyak memiliki pelanggan . Inilah yang menghasilkan game center menjadi selalu ramai, bukan hanya pusat game yang terkenal saja. tapi, gadget /handphone juga yang semakin maju dan begitu banyak menyajikan permainan game, baik itu permainan *offline* maupun permainan *online*. pada permainan *offline/online* ini, anak didik diikutkan pada sebuah keadaan dimana mereka wajib mengambil sebuah keputusan yang penting yang berasal berbagai keadaan yang tidak sama pada pemecahan dilema khususnya pada bidang pendidikan matematika Sekolah Dasar.

Sedangkan kecerdasan matematika ialah perkembangan dari kemampuan berhitung serta akal sebagai akibatnya siswa bisa menyelesaikan suatu persoalan secara logika. siswa yang memiliki kecerdasan matematis yang sangat tinggi biasanya dapat memahami beberapa duduk perkara serta menganalisa dan menyelesaikannya menggunakan sempurna. Kecerdasan matematis adalah salah satu kecerdasan yang ada dalam kecerdasan berbagai bidang. inilah kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka menggunakan baik dan atau kemahiran menggunakan akal yang sah. kepekaan pada hubungan Kecerdasan ini meliputi hubungan karena akibat, dan akal-nalar lainnya. Proses yang dipergunakan dalam kecerdasan matematis ini diantaranya penjabaran (pengolahan dan pengelompokan), pengambilan konklusi dan perhitungan.

Sesuai dengan penjelasan di tersebut, maka disini akan dikembangkan media pembelajaran yang berbasis game personal komputer untuk meningkatkan kemampuan pemecahan permasalahan pada materi matematika. Pengembangan media pembelajaran serta penggunaan metode yang dilakukan dengan aktivitas belajar dan bermain sempurna ini membuat siswa tak bosan. peserta didik tanpa disadari sudah belajar dalam permainan. Selain itu, permainan ini menampilkan beberapa materi pokok dan persoalan yang terkait pemecahan masalah pada matematika. Pengembangan media pembelajaran akan memakai benda yang pada umumnya dijumpai pada kehidupan nyata. Hal tadi dilakukan untuk mempermudah peserta didik pada memahami konsep permasalahan. Media permainan ini dibuat memakai perangkat lunak. Selain itu, pada penggunaan

permainan personal komputer dapat dipergunakan secara praktis melalui komputer yang sudah tersedia di sekolah-sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan Media Game Komputer *Tux of math* dibandingkan dengan media kartu bilangan terhadap motivasi belajar Matematika di Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan Media Game Komputer *Tux of math* dibandingkan dengan media kartu bilangan terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk membandingkan seberapa besar pengaruh penggunaan Media Game Komputer *Tux of math* dan kartu bilangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Sayung.
2. Untuk membandingkan seberapa besar pengaruh penggunaan Media Game Komputer *Tux of math* Dan kartu bilangan dalam meningkatkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar di Kecamatan Sayung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dipergunakan dan bermanfaat baik secara baik teoritis maupun praktis :

1. Manfaat teoritis

Bagi peneliti kependidikan khususnya guru diharapkan bisa dipergunakan menjadi literatur pada penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa

Diharapkan dapat memberikan pencerahan pada anak didik untuk terhindar dari kecanduan permainan personal komputer yang akan mengakibatkan kurangnya kecerdasan anak didik.

b. Bagi guru

Diharapkan bisa memberikan berita kepada para guru untuk dapat membimbing peserta didiknya di kegiatan yang lebih positif, agar anak didik dapat terhindar asal kecanduan bermain Game *Online* ataupun Game *Offline* yang berdampak terhadap kecerdasan peserta didik yang menurun.

c. Bagi orang tua

Diharapkan dapat menyampaikan pengetahuan kepada para orangtua tentang akibat dari kecanduan bermain *Online/Offline* terhadap kecerdasan matematis peserta didik yang menurun. sehingga orang tua mempunyai wawasan yang memadai buat memberikan arahan kepada putra-putrinya untuk mengatur waktunya, sebagai akibatnya anak tidak mengalami kecanduan bermain.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penggunaan media belajar dan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya berasal dari segi belum maksimalnya penggunaan media menjadi sumber belajar bagi peserta didik, kurangnya pengetahuan dan pengalaman guru tentang banyak sekali efektifitas media pembelajaran yang inovatif, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. salah satu jenis media pembelajaran artinya media pembelajaran berbasis teknologi informatika. Teknologi informatika ini memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran yang berbasis Game, atau bisa diklaim Game *Offline*.

Peneliti menggunakan PC personal komputer yang telah terpasang berupa Game *Tux of math* yang bisa memudahkan siswa memahami konsep pemecahan masalah di mata pelajaran Matematika sehingga yang akan terjadi belajar siswa bisa semakin tinggi. Media ini memakai software *Tux of math* yang sudah terpasang di PC personal komputer bisa digunakan secara mudah dan peserta didik mampu mengoperasikannya.

Siswa yang digunakan sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas VI Gugus Palapa Kecamatan Sayung Kabupaten Demak.

1.6 Definisi Operasional Variabel

1.5.1 Game Komputer

Permainan ini biasanya dilakukan buat kesenangan dan kadang-kadang digunakan menjadi media pendidikan. Untuk membentuk sebuah game terlebih dahulu penghasil permainan wajib membentuk pelukisan yang menceritakan permainan yang akan dibuat. Selain itu diharapkan juga penataan game yang sederhana buat mempermudah pembuatan game. Desain yang sudah dibuat dapat diketahui semua elemen-elemen yang diperlukan dalam pembuatan game, misalnya karakter pemain, karakter musuh, agresi serta tembakan dan lain sebagainya. mampu kita pahami bahwa game yang didesain menggunakan aneka macam karakter game, menggunakan menunjukkan fitur-fitur yang menarik buat perhatian para gamers (pemain game) juga dengan menggunakan teknik atau metode animasi, dimainkan dengan aturan-hukum eksklusif. ada yang bertujuan serius dan ada juga sebahagian yang hanya sebatas tujuan sebagai suatu hiburan saja menggunakan istilah lain refreshing (adalah suatu kegiatan yang bertujuan buat menghibur diri serta dilakukan menggunakan cara bersenang-suka agar diri merasa senang dan dapat mengembalikan seluruh inspirasi serta bisa menghilangkan seluruh rasa lelah pada tubuh).

1.5.2 Kartu Bilangan

Dalam KBBI (1997:286) kartu adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, umumnya persegi panjang buat banyak sekali keperluan. menurut Sigit Daryanto (1998:304) kartu artinya kertas tebal berbentuk persegi panjang (sesuai keperluan hampir sama dengan karcis). bilangan merupakan gugusan berasal beberapa nomor yang dimulai berasal nomor 0 sampai 9. Media kartu bilangan adalah indera mediator yang tebal berbentuk persegi panjang terdiri dari deretan beberapa nomor yang mengandung makna buat mencapai tujuan pembelajaran diubahsuaikan dengan fungsinya.

1.5.3 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak psikis yang terdapat pada diri individu peserta didik yang dapat menyampaikan dorongan buat belajar demi mencapai tujuan berasal belajar tadi. Dalam penelitian ini motivasi belajar ditunjukkan melalui skor jawaban pada angket. Indikator motivasi belajar meliputi: adanya hasrat keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan, rasa tidak cepat puas dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan pada belajar, adanya aktivitas yang menarik pada belajar, adanya lingkungan belajar yang aman, tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, lebih seringkali bekerja berdikari, memungkinkan minat terhadap macam-macam masalah, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, bisa mempertahankan pendapatnya, tidak melepaskan sesuatu yang diyakini, acapkali mencari serta memecahkan atas soal-soal. meningkat skor jawaban, maka meningkat juga motivasi belajarnya. Cara yang digunakan untuk mengungkap motivasi belajar artinya menggunakan menggunakan informasi lapangan/ angket.

1.5.4 Hasil Belajar

Hasil belajar matematika merupakan kemampuan peserta didik terhadap bidang studi matematika selesainya melalui proses belajar mengajar yang diukur dari tes akibat belajar. akibat belajar ini juga digunakan buat sejauh mana pengajar mampu menyampaikan materi dan peserta didik mampu menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Dimana yang akan terjadi belajar ini diukur asal tes akibat belajar siswa.