

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, memberi dampak ke berbagai bidang salah satunya di bidang hiburan, khususnya *game* yang sangat di gandrungi segala kalangan dari anak- anak sampai orang dewasa dan banyaknya *game* yang dapat berjalan dalam perangkat *smartphone* memudahkan penggunaanya untuk mendapat hiburan bermain dari mana saja. Sedangkan dalam bidang pendidikan, hadirnya perkembangan teknologi ini memungkinkan adanya inovasi dalam penyampaian pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa serta dapat dipelajari dari mana saja.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menghasilkan berbagai macam produk baru misalnya *game* edukasi, yang dapat membantu siswa sekolah untuk aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena proses pembelajaran menyenangkan. Contohnya memasukkan pembelajaran bilangan pecahan ke dalam *game*. Hal ini dapat memberi pengalaman belajar yang berbeda karena belajar sambil bermain sehingga meningkatkan minat belajar siswa dengan melalui tantangan dalam *game*.

Pada awal 2020 terjadi pandemi *covid 19* yang menuntut bidang pendidikan beradaptasi ke pembelajaran secara jarak jauh. Hal ini membuat sulitnya penyampaian materi pembelajaran tetapi seiring berjalannya waktu pandemi *covid 19* sudah sedikit demi sedikit sudah membaik. Dengan keadaan New normal sekarang pembelajaran yang sebelumnya secara daring menjadi tatap muka lagi. Membuat siswa kurang terbiasa dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran, terlebih lagi pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih menggunakan media buku saja dalam pembelajarannya sehingga kurang menarik minat siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2022 dengan ibu Lilik pasmiati, S.Pd sebagai wali kelas dari kelas 5 SDN 01 Pagerharjo, dijelaskan bahwa materi bilangan pecahan merupakan salah satu materi yang susah dipahami oleh siswa dan karena sulit dipahami siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran materi bilangan pecahan.

Dengan hal itu penulis membuat penelitian skripsi dengan judul “*Game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SDN

01 Pagerharjo Pati”. Sehingga dengan *game* edukasi pembelajaran bilangan pecahan ini dapat membantu siswa dalam mempelajari bilangan pecahan dan menjadikan siswa untuk aktif, kreatif dan meningkatkan minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika bilangan pecahan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang terjadi siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran materi bilangan pecahan.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. *User* dari *game* edukasi pembelajaran bilangan pecahan adalah siswa SD kelas 5.
- b. *Game* edukasi pembelajaran bilangan pecahan hanya berjalan di *smartphone* dengan sistem operasi *android* 9 atau lebih baru.
- c. Materi pembelajaran bilangan pecahan diambil dari buku matematika kelas 5 SD kurikulum 13.
- d. Terdapat 3 tingkatan *level* (pengenalan pecahan, penjumlahan pengurangan pecahan, dan perkalian pembagian pecahan).

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membangun *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SD.
- b. Menjadikan *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang membantu siswa dalam mempelajari bilangan pecahan dan menjadikan siswa untuk aktif, kreatif dan meningkatkan minat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran matematika bilangan pecahan.

1.5. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini disusun menjadi 5 bab yang terdiri dari beberapa sub bab antara lain adalah sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan dari *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SDN 01 Pagerharjo.Pati.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang pengertian, penjelasan, dan jenis teori yang digunakan sebagai dasar pengetahuan dalam *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SDN 01 Pagerharjo.Pati.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi rancangan penelitian dan tahapan penelitian dalam *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SDN 01 Pagerharjo.Pati.

d. BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil penelitian dan pengujian *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SDN 01 Pagerharjo.Pati.

e. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dalam *game* edukasi matematika bilangan pecahan berbasis *android* untuk siswa kelas 5 SDN 01 Pagerharjo.Pati.

