

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah suatu aktifitas baik itu terstruktur maupun semi terstruktur yang bertujuan sebagai media hiburan yang menjadi pilihan anak untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang (Agustina & Chandra, 2017; Pramuditya et al., 2018). Selain menjadi media hiburan, *game* juga dapat menjadi sebuah proses belajar mengajar yang dimana pembelajaran akan lebih efektif dan efisien bila didukung dengan adanya media pembelajaran (Amirulloh et al., 2019; Firdaus, 2017).

Media pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, pada umumnya media pembelajaran *online* sangat mempengaruhi minat siswa terhadap pelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran *online* proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif (Firdaus, 2017; Setyadi & Qohar, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran *online* salah satu media pembelajaran *online* adalah *Game* Edukasi *Online*.

Game edukasi *online* adalah *game* yang memiliki unsur – unsur edukasi dan dirancang untuk mendukung pembelajaran yang bisa dipelajari kapan saja dan dimana saja dengan adanya koneksi internet (Amirulloh et al., 2019; Pramuditya et al., 2018; Sari, 2010). *Game* edukasi *online* ini memiliki konsep belajar sambil bermain yang dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta dapat merangsang siswa untuk berpartisipasi aktif dan dapat memberikan umpan balik langsung guna proses belajar yang efektif dan meningkatkan pemahaman siswa (Afa & Nugraha, 2021; Amirulloh et al., 2019; Pramuditya et al., 2018). Banyak website-website matematika yang menunjukkan bahwa website permainan matematika dapat digunakan untuk membangun pemahaman konsep

(Patahuddin & Rokhim, 2009). Oleh karena itu *game* edukasi *online* dapat dikembangkan dan dimodifikasi dengan materi matematika.

Materi peluang merupakan salah satu materi yang dipelajari dalam matematika namun perolehan daya serap nasional untuk materi peluang masih tergolong rendah (Jamal, 2014; Latifah & Widjajanti, 2017; Susilawati et al., 2018). Dalam kehidupan sehari-hari selalu berhubungan dengan matematika, khususnya peluang tetapi masih banyak yang mengalami kesulitan pada materi peluang khususnya soal cerita dikarenakan kurangnya pemahaman konsep dan kurang adanya media untuk mendukung pembelajaran (Jamal, 2014; Latifah & Widjajanti, 2017; Susilawati et al., 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik merancang dan membuat *game* edukasi *online* yang valid dan praktis untuk mendukung pembelajaran pada materi peluang. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka disusunlah skripsi ini yang berjudul **Pengembangan Game Edukasi Online Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Peluang.**

1.2 Rasional Penelitian

Beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam mempelajari matematika yaitu seringkali mendapatkan pembelajaran dikelas menggunakan metode ceramah yang membuat siswa kurang memahami materi sehingga dapat menghambat proses pembelajaran khususnya dalam materi peluang siswa selalu mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita (Jamal, 2014; Utari et al., 2019). Kesulitan siswa belajar materi peluang adalah kurangnya pemahaman konsep serta kurangnya minat belajar siswa dalam matematika (Sari, 2010).

Dalam proses pembelajaran matematika diperlukan media pembelajaran yang diminati oleh peserta didik, yang pada intinya dalam proses pembelajaran itu memerlukan adanya variasi pembelajaran supaya menimbulkan minat bagi peserta

didik dan salah satu media pembelajaran yang menarik adalah *game edukasi* (Amirulloh et al., 2019; Wibisono & Yulianto, 2010). Pada penelitiannya mendapatkan hasil bahwa *game edukasi* dapat dikatakan sangat valid oleh karena itu *game edukasi matematika berbasis android* dapat digunakan dalam pembelajaran (Amirulloh et al., 2019; Pramuditya et al., 2018; Pratama & Haryanto, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis *game edukasi online* pada materi peluang, yang akan digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep materi peluang. Dalam membuat *game edukasi online* dapat menggunakan aplikasi RPG MAKER MV yang dimana luaran dari RPG MAKER MV itu dapat menjadi berupa html yang kemudian produk tersebut dihostikan agar menjadi *game edukasi online*.

1.3 Urgensi/Kebaharuan Penelitian

Penelitian terdahulu dengan *game edukasi* dilaksanakan oleh Pramuditya et al.(2017) tentang *Game Edukasi RPG Matematika* dimana penelitian menunjukkan untuk membuat *game sederhana edukasi jenis RPG* serta mencari respon terhadap *game* dari penelitian tersebut mendapatkan hasil valid dan praktis. Sedangkan Wibisono & Yulianto(2010) menunjukkan bahwa pembuatan media *game edukasi*, berbentuk aplikasi yang dirancang dapat mempermudah proses pembelajaran peserta didik dan menjadi media yang cocok bagi siswa. Kebanyakan dalam penelitian *game edukasi* masih banyak yang menghasilkan produk *game* berbentuk aplikasi sehingga dapat menyita banyak memory perangkat dan tidak mudah diakses (Amirulloh et al., 2019; Wibisono & Yulianto, 2010).

Hasil analisa dari penelitian penelitian sebelumnya (Amirulloh et al., 2019; Pramuditya et al., 2017), belum mengangkat mengenai *game edukasi* yang dapat diakses melalui browser internet, Oleh karena itu dalam penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *game edukasi online* pada materi peluang yang dapat di akses melalui *browser* internet sehingga mempermudah peserta didik dan tidak menyita banyak memori perangkat.

1.4 Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas diperoleh suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana Rancangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *online* pada materi peluang?
2. Bagaimana validasi dan praktikalitas *game* edukasi berbasis *online*?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi *online* pada materi peluang.
2. Untuk Mengetahui validasi dan praktikalitas *game* edukasi *online* pada materi peluang.