

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Zaman sekarang ini, orang sudah mengenal dengan namanya *smartphone*. Mulai dari kalangan dewasa bahkan anak-anak balita sudah mengetahui apa itu *smartphone*. Seiring kemajuan dan perkembangan teknologi yang sangat cepat maka banyak perusahaan menawarkan dan menjual *smartphone* dengan fitur-fitur yang canggih, bahkan setiap bulannya bermunculan produk-produk baru dengan inovasi- inovasi baru. Maka masyarakat pun akan dibuat kagum dengan kemunculannya, sehingga kepemilikan *smartphone* ini bukannya hanya suatu kebutuhan, tetapi menjadi *lifestyle* yang diharuskan dimiliki orang setiap individu. Dengan keunggulan dan kepintaran sebuah ponsel yang dulu hanya berfungsi sebagai telepon dan sms, namun sekarang berfungsi sebagai alat serba fungsi, mulai bisa digunakan untuk berfoto, bermain musik, bermain *game*, bahkan saat ini digunakan sebagai alat penjualan dan transaksi. Maka tidak salah banyak masyarakat memilih *smartphone* sebagai suatu kebutuhan dengan kemudahan dan kepraktisan dalam pemakainnya. Pemilik *smartphone* akan dibuat ketagihan bahkan Steve Pope seorang psikologi Inggris mengatakan yang memakai *smartphone* seperti sakau karena narkoba karena kadang sibuk dengan dunia *smartphone* nya sendiri.

Dengan berkembang pesatnya fenomena *smartphone*, tentunya bukan digemari orang dewasa dan remaja saja, melainkan juga kalangan anak-anak pun ikut menggemari *smartphone* yang canggih. Kalau saat dulu, anak-anak meminta berupa mainan dan sepeda. Namun sekarang ini anak-anak meminta bahkan dihadiahkan oleh orangtuannya berupa *smartphone*.

Mengutip dari situs CNN Indonesia situs New York Times, 70% orang tua mengaku mengizinkan anak-anak mereka yang usianya 6 bulan sampai 4 tahun bermain perangkat *mobile* ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta 65% melakukan hal yang sama untuk menenangkan si anak saat berada ditempat umum.

Kebanyakan orang tua menyatakan, anak-anak usia yang dibawah umur tujuh tahun cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, menonton video dan bermain aplikasi. Sebanyak 72% anak usia 8 tahun kebawah sudah menggunakan perangkat *mobile*.

Seiring banyaknya pengguna *smartphone* terutama anak-anak yang menyukai *game*, maka banyak perusahaan memanfaatkan peluang ini. Banyak perusahaan yang muncul menjual *game-game* dan aplikasi dengan berbagai *genre* yang dapat didapatkan secara gratis. Namun dari sekian banyaknya aplikasi *game*, aplikasi *game* yang sering digunakan oleh anak-anak seusia sekolah dasar adalah aplikasi hiburan, bahkan kadang kadang lebih mengutamakan hiburan dari pada pembelajarannya. Padahal ini merupakan satu hal yang menarik. Dengan prinsip belajar sekaligus bermain maka diharapkan akan meningkatkan dan kemampuan anak dalam proses belajar. Sehingga akan mengembangkan kreatifitas anak. Dalam penggunaannya pun aplikasi sangat mudah dan sederhana maka tak jarang penggunaan aplikasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang tepat dan efektif. Tetapi pada kenyataannya para pembuat *game* dan aplikasi lebih mengutamakan nilai hiburan dari pada nilai nilai edukasi. Tentunya akan hal ini akan berdampak pada proses belajar, sehingga anak- anak akan malas belajar dan akan mengganggu dalam proses belajar. Padahal diharapkan aplikasi menjadi penyemangat dalam belajar.

Salah satu aplikasi *game* edukasi yang dapat diterapkan adalah aplikasi *game* pelajaran matematika. Hal ini karena menurut observasi dan hasil wawancara saya disalah satu sekolah dasar, SDN Ciomas I Kab. Majalengka (Majalengka, 15 Februari 2018), salah satu pelajaran yang sulit bagi anak-anak adalah matematika. Hal ini karena dalam proses belajar matematika memerlukan tingkat konsentrasi yang cukup tinggi, apabila sedikit tidak konsentrasi maka akan sulit untuk memahami tahapan pembelajaran matematika selanjutnya. Selain itu, *image* matematika yang menakutkan dibenak pikiran anak- anak menjadi salah satu faktor utama permasalahan sulitnya memahami matematika. Metode dan media yang digunakan pun terkadang masih terlalu membosankan dan kurang menarik sehingga anak-anak akan bosan dan tidak fokus.

Padahal matematika adalah ilmu yang akan dipakai terus menerus terutama dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dari itu perlu pengemasan secara menarik dan menyenangkan sehingga anak-anak akan terpacu belajar, sehingga cap yang sering digambarkan matematika adalah suatu hal yang tidak memusingkan akan menjadi *image* yang lebih menarik dan menyenangkan.

Salah satu utama yang perlu dipahami tentunya dalam belajar matematika adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang merupakan dasar matematika. Tentunya apabila kurang memahami prinsip dasar matematika maka akan kesulitan dalam tahapan selanjutnya.

Maka dari itu, melihat permasalahan di atas maka saya akan melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi *Game* Latihan Matematika Dasar sebagai Alat Bantu Belajar Anak Usia Kelas 3 Sekolah Dasar”.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Fenomena penggunaan *smartphone* pada anak- anak.
2. *Image* pelajaran matematika yang masih menakutkan.
3. Metode pembelajaran matematika yang membosankan.
4. Media yang kurang menarik.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang. Maka penulis merumuskan permasalahan pada penelitian ini :

Bagaimana perancangan *game* latihan matematika yang menarik sehingga dapat menumbuhkan semangat dan membantu dalam proses belajar matematika dasar?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Begitu luasnya permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka peneliti membatasi dan fokus pada permasalahan. Berikut batasan masalah yang peneliti lakukan :

1. Apa  
Berupa aplikasi *game* matematika dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, pecahan, pembagian sebagai acuan teori batasan masalah.
2. Siapa  
Yang akan menjadi objek penelitian adalah siswa-siswi SDN Ciomas I Kab. Majalengka kelas 3.
3. Dimana  
Lokasinya bertempat di SDN Ciomas I Kab. Majalengka.
4. Kapan  
15 Februari 2018.
5. Mengapa  
Media pembelajaran matematika masih belum menarik.
6. Bagaimana  
Cara Perancangan aplikasi matematika dasar sebagai alat bantu belajar anak usia sekolah dasar di SDN Ciomas I.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari penelitian ini bertujuan untuk berlatih dan memudahkan pemahaman matematika dasar pada anak SDN Ciomas I tahun ajaran 2017- 2018.

### **1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis**

Pada perancangan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan metode kuantitatif. Berikut cara pengumpulannya:

#### **1.5.1 Cara Pengumpulan Data**

Pada penelitian ini, cara yang dilakukan oleh peneliti untuk penelitian adalah dengan cara observasi kegiatan, wawancara, studi pustaka, metode angket.

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat yang dilakukan (Riduwan, 2004: 104).

Wawancara yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada responden. (Subagyo, 1991 : 16).

Studi Pustaka adalah teknik mengumpulkan data dengan melakukan penelaahan terhadap berbagai buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan (Nazir, 1988).

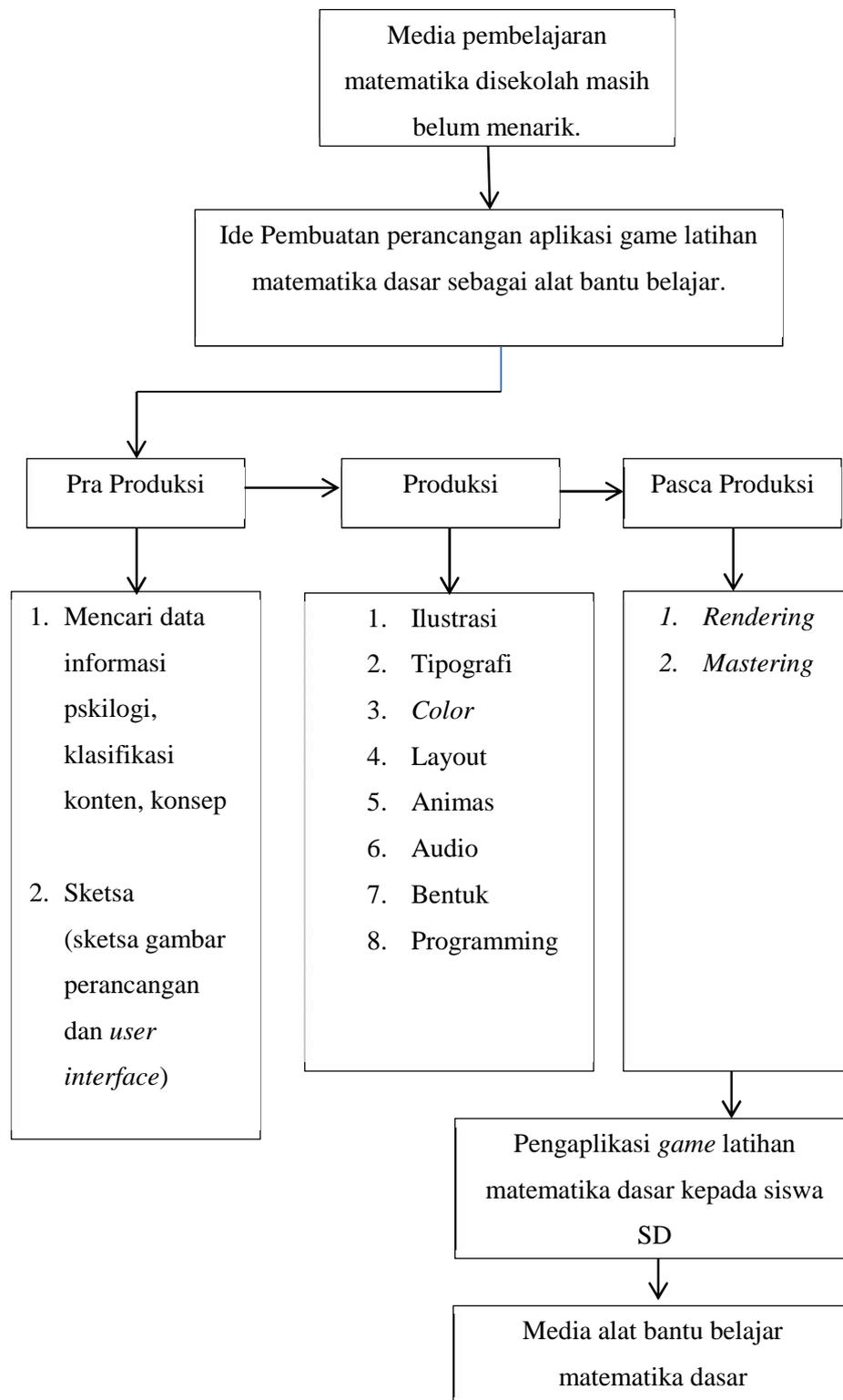
Metode angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006 :151).

### **1.5.2 Cara Analisis Data**

Metode Matriks perbandingan adalah terdiri dari kolom dan baris masing-masing memiliki dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi membandingkannya dengan cara menjajarkannya (Widiatmoko, 2013: 57).

## 1.6 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Skema Perancangan



(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 1.7 Pembabakan

**Penulisan penelitian ini ditulis dibagi menjadi 5 bab, terdiri dari Bab I sampai Bab V, yaitu:**

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang penelitian yang dimana menjelaskan permasalahan yang ada, gambaran umum permasalahan, yang dimana menjelaskan tentang banyaknya anak usia sekolah dasar memainkan *smartphone*, masih kurangnya aplikasi yang tidak edukatif, *image* matematika yang menakutkan, yang tentunya akan mempengaruhi proses pembelajaran tahapan selanjutnya. Bab I ini juga berisi tujuan penelitian yang berharap dengan penelitian ini dapat membantu pembelajaran matematika anak-anak SDN Ciomas I.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori dan dasar pemikiran yang relevan untuk membantu menganalisis permasalahan sebagai pijakan atau metode untuk menyelesaikan permasalahan sehingga mendapatkan evaluasi terhadap permasalahan ini.

### BAB III : DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini menjelaskan pengumpulan data, mulai dari data pengamatan, hasil wawancara, data hasil kuesioner, analisis simpulan, matriks atau tabel.

### BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, konsep bisnis, dan hasil perancangan.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan atau berisi paparan rangkuman singkat proses pelaksanaan TA dan saran tentang hal-hal yang belum terelisasi dan dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti yang berbeda.