

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi berbagai macam aspek baik dari segi ekonomi, pendidikan, politik dll. Dalam bidang pendidikan banyak hal yang bisa kita hubungkan antara teknologi dengan pendidikan salah satunya yaitu dengan membuat media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan ilmu dari guru ke siswa agar mudah di mengerti dengan baik. Efektifitas penggunaan media pembelajaran sangat tergantung pada materi yang di sajikan dan di samping itu juga di butuhkan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, Menurut :

Dick & Carey dalam Lamudji, (2005 : 48) menyatakan bahwa salah satu keputusan yang paling penting dalam merancang pembelajaran ialah dengan menggunakan media yang sesuai dalam rangka penyampaian pesan – pesan pembelajaran.

Pada realitanya masih banyak sekali guru yang masih menggunakan media sederhana seperti buku bergambar dan buku teks biasa sehingga materi yang disampaikan masih belum terlalu jelas karena media yang di gunakan kurang memaparkan dengan detail dan terperinci atau memperlihatkannya dengan jelas maka untuk meningktkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu masih sangat sulit untuk dilakukan sehingga proses belajar mengajar pun masih sangat sederhana atau konvensional dengan demikian hasil pembelajaran pun akan kurang maksimal.

Fakta yang terjadi di lapangan menurut salah satu guru yang mengajar matematika di salah satu sekolah dasar di Bandung menyebutkan bahwa semangat siswa sangat rendah apabila di hadapkan dengan pelajaran matematika yang menurut mereka itu sangat susah dan rumit apabila mereka mempelajarinya hal ini terbukti dengan nilai ulangan harian mereka yang selalu kurang dari 7,0 sehingga hal ini membuat guru kebingungan dan hal ini pun tidak terjadi di satu sekolah saja tetapi terjadi di sekolah lainnya.

Menurut sumber lain yaitu (2011 : [http:// www.kompas.com](http://www.kompas.com)) menyebutkan terjadi penurunan nilai rata – rata matematika yang terjadi di Jakarta pada tahun 2010 sampai 2011 yang dulu nilai rata – ratanya 8,5 menjadi 7,5 hal ini pula yang menyebabkan tingkat kelulusan menurun di bandingkan dengan tahun sebelumnya. Meskipun tahun sekarang 2012 mengalami kenaikan nilai matematika tetapi itu tidak dapat berubah secara signifikan dimana nilai matematika masih dalam posisi pertama sebagai nilai terendah setelah mata pelajaran yang lain. Sedangkan dalam tulisan di *Pikiran Rakyat* (27 Februari 2012 : 7) menyebutkan bahwa mata pelajaran yang paling di takuti oleh hampir sebagian peserta ujian nasional adalah matematika karena dalam matematika itu banyak rumus yang harus di ingat serta tata cara pengerjaan soal yang beraneka ragam jenis soal yang masing – masing mempunyai tingkat kesulitan yang cukup tinggi dalam menjawab pertanyaan tersebut sehingga hal ini yang

membuat peserta ujian nasional merasa kurang percaya diri untuk bisa mengerjakan semua soal yang ada.

Masalah yang terjadi di sekolah dasar SD Lab. School sendiri yaitu belum adanya prestasi yang membanggakan dalam mata pelajaran matematika baik dari lomba cerdas cermat atau pun olimpiade untuk nasional maupun internasional.

Sedangkan menurut peneliti sendiri merasakan betapa sulitnya mata pelajaran matematika untuk anak – anak atau orang dewasa karena banyak sekali materi yang di ajarkan yang begitu banyak dengan tingkat kesulitan yang cukup tinggi hal ini yang membuat setiap siswa merasa malas apa bila bertemu dengan mata pelajaran ini selain itu juga masalah yang terjadi bahwa kurangnya inovasi dari segi penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran yang itu – itu saja yang membuat daya tarik siswa untuk belajar pun kian menurun sehingga berimbas pada nilai ujian yang semakin turun.

Berdasarkan data tersebut perlu adanya inovasi baru dalam media pembelajaran seperti *game* Edukasi Gcompris yang diharapkan mampu memberikan perubahan terhadap hasil belajar belajar siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar supaya kualitas pembelajaran matematika bisa lebih baik. Pengajaran dengan menggunakan *game* edukasi GCompris merupakan salah satu alternatif yang di perkirakan dapat menghilangkan pandangan dan anggapan umum mengenai pelajaran matematika yang di anggap susah dan sulit untuk di pelajari oleh siswa.

Sehingga salah satu solusi untuk masalah seperti ini yaitu dengan menggunakan *game* edukasi GCompris.

Kelebihan *game* ini memiliki banyak pilihan *games* sehingga anak tidak cepat bosan dalam bermain sambil belajarnya. *Game* ini di buat dengan gambar gambar dan *sprite* yang menarik bagi anak anak. *Game* ini mempunyai *sound* yang menarik untuk anak anak. Cara penggunaannya sangat mudah dan tidak berbelit belit. sehingga mudah di mengerti dan di pahami oleh anak – anak karena permainan ini di rancang supaya anak bisa bermain sambil belajar. Selain itu, kelebihan *game* GCompris adalah *game* yang bersifat interaktif atau dapat merespon perlakuan manusia. *game* juga bersifat menghibur. Sifat interaktif dalam *game* ini membuat *game* dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional.

Model *Intructional Games* merupakan salah satu bentuk model dalam pembelajaran berbasis komputer. Salah satu tujuan *intructonal games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. *Intructional Games* tidak perlu meniru realita, namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

Harapan peneliti dengan digunakan *game* edukasi GCompris sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi guru atau murid sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam

pembelajaran matematika dengan demikian nilai ujian semakin membaik sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Berdasarkan semua pernyataan yang ada di atas, diperlukan sebuah kajian yang cukup mendalam mengenai penggunaan *game* edukasi GCompris dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti mencoba untuk mengkaji “ Efektivitas Model *Instructional games* aplikasi GCompris terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan secara umum dirumuskan sebagai berikut :
“ Bagaimana efektivitas model *instructional game* aplikasi GCompris terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar ”

Secara lebih khusus rumusan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada aspek Pengetahuan setelah menggunakan model *instructional game* aplikasi GCompris pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada aspek Pemahaman setelah menggunakan model *instructional game* aplikasi GCompris pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung ?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada aspek Penerapan setelah menggunakan model *instructional game* aplikasi GCompris pada mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Laboratorium – Percontohan UPI Bandung ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui efektivitas model *instructional game* aplikasi GCompris terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar dalam ranah kognitif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas model *instructional game* aplikasi GCompris terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek Pengetahuan siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui efektivitas model *instructional game* aplikasi GCompris terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam aspek Pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui efektivitas model *instructional game* aplikasi GCompris terhadap peningkatan hasil belajar siswa aspek Penerapan siswa pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada pihak – pihak yang terkait di dalam dalam pengembangan *game*

edukasi yang notabene sangat di perlukan sehingga tercipta kemajuan dalam bidang pendidikan.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran khususnya *game* edukasi GCompris sehingga dapat di jadikan sumber atau bahan untuk sebuah konsep media yang di gunakan dalam suatu sekolah sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga prestasi siswa di sekolah akan meningkat dan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah akan semakin membaik.

2. Manfaat Praktis

- a. Masukan bagi sekolah agar dalam setiap proses pembelajaran digunakan *game* edukasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- b. Masukan bagi guru disekolah dasar untuk dapat menggunakan *game* Edukasi GCompris sebagai media pembelajaran dalam proses belajar sehingga dapat mempermudah dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.
- c. Masukan bagi peserta didik dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penggunaan *game* edukasi dalam proses pembelajaran.
- d. Masukan Bagi peneliti dapat memberikan wawasan keilmuan tentang penggunaan *game* edukasi GCompris dalam membantu mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik.