

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, sama dengan kebutuhan manusia yang semakin meningkat. Hal tersebut terbukti dari banyaknya teknologi informasi yang dipakai dalam berbagai bidang kehidupan. Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu pemicu terjadinya perubahan pola pikir manusia untuk dapat memperoleh informasi secara cepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi informasi bertujuan untuk menjadikan proses kerja terdahulu yang masih terdapat banyak kendala dan kekurangan, menjadi proses kerja yang lebih cepat dan efisien. Salah satu teknologi yang sangat membantu kehidupan manusia adalah *smartphone*.

Teknologi *smartphone* yang berkembang saat ini sudah memiliki fitur-fitur pendukung antara lain *mobile game*, *internet*, *email*, pemutar musik, dan lain-lain. Salah satu fitur teknologi *smartphone* yang banyak digunakan dan digemari masyarakat berupa *mobile game*. *Mobile game* adalah *game* yang menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk menjalankan *game* dan aplikasi *mobile game* ini digunakan masyarakat salah satunya *game* edukasi.

Perkembangan industri *game* edukasi di Indonesia sudah berkembang sangat pesat dan memiliki berbagai jenis variasi *game*, salah satunya adalah *game* edukasi matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan pelajaran lain (Al-Amin, 2015). Beberapa siswa menganggap pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat sulit dibanding dengan materi pelajaran lain. Karena pelajaran matematika menuntut siswa dapat menghitung dan paham rumus.

Pembelajaran matematika pada MI YaBAKII KURIPAN KIDUL masih menggunakan metode ceramah. Pelajaran matematika kelas IV masih menggunakan buku LKS sebagai alat atau media untuk proses belajar mengajar. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK). Pelajaran KPK dan FPB merupakan salah satu materi penting yang wajib dikuasai siswa pada jenjang kelas IV. Materi KPK dan FPB banyak siswa kesulitan dalam mencari perhitungan kelipatan bilangan dan faktor bilangan. Pada permasalahan diatas membutuhkan aplikasi yang dapat membantu siswa dalam mempelajari perhitungan dua bilangan KPK dan FPB dengan menggunakan media aplikasi *game* edukasi yang menarik.

Berdasarkan permasalahan maka membutuhkan suatu media atau aplikasi *Game* Edukasi Matematika Kelipatan dan Faktor Bilangan Berbasis Andorid pada Kelas IV Sekolah Dasar. Pada *game* edukasi ini

diharapkan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam mempelajari perhitungan bilangan KPK dan FPB secara interaktif dan animatif.

B. Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah

Bagaimana membuat *game* edukasi Matematika materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) untuk siswa kelas IV MI berbasis *android* untuk anak-anak termotivasi dan tertarik belajar Matematika?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat terselesaikan sesuai harapan, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembuatan *game* pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash Professional*.
2. *Game* pembelajaran ini ber-*genre side scrolling* yaitu *game* bergerak dari kiri kekanan.
3. *Game* pembelajaran ini mengembangkan media pembelajaran untuk materi Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) dan Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).