

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar adalah suatu proses atau usaha individu untuk perubahan perilaku baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap maupun nilai-nilai positif dari pengalamannya sendiri. Menurut Rika Kumala Sari (2017) Ilmu diperlukan bagi manusia untuk mencapai kebahagiaan dalam hidup, baik di dunia maupun di akhirat. Dalam Alquran ditemukan ayat-ayat yang memerintahkan untuk menuntut ilmu dan petunjuk-petunjuk dan urgensinya. Ayat-ayat itu antara lain sebagai berikut:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: *Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS. Al-Alaq (96):1-5)*

Ayat ini dapat dijadikan sebagai alasan bahwa ilmu pengetahuan itu penting dalam kehidupan manusia. Allah memerintahkan manusia agar membaca sebelum memerintahkan dan melakukan pekerjaan lain. Ayat ini juga menunjukkan karunia Allah Swt kepada manusia, sebab dia dapat menemukan kemampuan belajar bahasa. Dan manusia juga dapat mempelajari baca tulis, ilmu pengetahuan, keterampilan yang beragam, petunjuk dan keimanan serta hal-hal yang tidak diketahui oleh manusia sebelum diajarkan kepadanya.

Teknologi dan informasi dalam dunia berkembang dengan pesat, salah satunya merupakan proses pembelajaran yang sangat penting dan diperlukan dalam dunia pendidikan. Teknologi dalam dunia pendidikan membutuhkan suatu media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat mendukung proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman pelajaran secara cepat dan efisien. Pada dasarnya fungsi dalam bidang multimedia dilibatkan untuk banyak kegiatan yang dapat membuat orang puas menikmati hasil bidang multimedia. Perkembangan di bidang multimedia khususnya sebagai sarana pembelajaran visual (Sriharanti, 2019).

Dalam dunia pendidikan, pendidikan Sekolah Dasar (SD) jenjang awal dalam pendidikan formal. Sekolah Dasar ditempuh dalam kurun waktu 6 tahun, dengan berisikan anak berusia 7-14 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Dengan semakin berkembangnya teknologi, semakin banyak video game, banyak siswa yang malas mempelajari ilmu

pengetahuan sehingga turunya minat siswa dalam mengetahui matematika. Selain kurangnya pemahaman dan gambaran dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan metode anak harus aktif mencari tahu tanpa guru memberikan pemahaman. Sehingga pembelajaran kurang efektif dalam menerapkan dan pemahaman yang siswa terima, tidak kurang memicu rasa bosan dalam pembelajaran. Sehingga diperlukan metode lain untuk proses pembelajaran tentang matematika. Adapun hasil angket motivasi belajar siswa yang di dapatkan sebesar 49% dengan kategori rendah dengan total narasumbernya adalah 25 orang (Dyah Anungrat Herzamzam, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka menjadi pertimbangan bagi penulis untuk “MEMBANGUN APLIKASI MATHERS (MATEMATHICS MASTER) UNTUK TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID”. Upaya ini dilakukan dengan menyerap pelajaran dalam bentuk permainan labirin untuk memudahkan belajar dengan harapan para siswa dapat lebih memahami pelajaran matematika dengan mennarik dan menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian konteks diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat dan motivasi belajar Matematika pada anak-anak di tingkat Sekolah Dasar.
2. Banyak siswa yang kesulitan untuk memahami matematika.
3. Kebutuhan untuk meninjau penelitian ini konsisten dengan hukum islam dari Al-Qur'an dan Hadist.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian ini adalah terkait dengan masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan daya tarik anak-anak dalam belajar Matematika pada anak-anak di tingkat Sekolah Dasar?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap aplikasi pembelajaran Matematika dengan *video game*?
3. Identifikasi bahan yang digunakan di berbagai *level* permainan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut::

1. Meningkatkan minat anak-anak Sekolah Dasar khususnya dalam Matematika.

2. Memberi tinjauan menurut islam terhadap Aplikasi Pembelajaran Matematika dengan *video game* berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis.
3. Memberikan materi bab yang berbeda pada tiap *level* untuk meningkatkan pembelajaran matematika.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari studi ini adalah, sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika.
2. Bagi Peneliti
Menambah wawasan yang baru dalam mengenal dunia komputer dengan memanfaatkan *video game*.

1.6 Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa keterbatasan masalah yang ada dalam penelitian ini, yaitu::

1. Aplikasi MATHERS ini difokuskan untuk anak-anak kelas 3 Sekolah Dasar.
2. Materi yang diimplementasikan ke dalam aplikasi hanyalah penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. pecahan dan bangun datar.