

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game adalah suatu permainan yang digunakan untuk bermain, hiburan atau kesenangan dan terkadang digunakan sebagai bahan mengajar atau alat pendidikan. Game edukasi memiliki tujuan dalam menumbuhkan motivasi atau minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan suatu permainan diharapkan melalui kesenangan, siswa bisa memahami lebih mudah untuk materi pelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang telah disampaikan guru.⁴ Game edukasi merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang menarik karena adanya kecenderungan usia remaja yang sangat menyukai game sehingga dapat dimanfaatkan dengan menggunakan game dalam suatu media animasi interaktif untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵

Motivasi dapat diartikan sebagai energi atau kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan. Keinginan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi seseorang menentukan

⁴ Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti, *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, Junal Basicedu, Vol 5, No 2, (2021), hal 1029

⁵ Laely Adyani, Rudiana Agustini, Raharjo, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*, Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Vol. 4, No. 2, Mei 2015, hal 649

banyaknya kualitas perilaku dalam konteks belajar, bekerja dan aspek kehidupan lainnya.⁶ Lemahnya motivasi atau hilangnya motivasi belajar bisa berpengaruh pada prestasi belajar. Oleh karena itu siswa diperkuat dalam semangat belajar. Siswa yang mempunyai semangat tinggi dalam belajar akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi semangat, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperoleh.⁷

Semangat belajar atau lebih dikenal dengan motivasi belajar sudah dikenal sejak lama dalam islam hal ini dapat dilihat dalam kisah nabi musa *alaihihissalam*, para nabi juga mempunyai semangat dalam belajar, bekerja, dan menuntut ilmu. Sebagaimana kisah nabi musa dalam surat Al Kahfi ayat 60-82. Firman Allah SWT: *Dan (ingatlah) ketika Musa berkata kepada pembantunya, "Aku tidak akan berhenti (berjalan) sebelum sampai ke pertemuan dua laut; atau aku akan berjalan (terus sampai) bertahun-tahun." (QS. Al Kahfi: 60) Sampai perkataan khidhir "....Apa yang kuperbuat bukan menurut kemauanku sendiri. Itulah keterangan perbuatan-perbuatan yang engkau tidak sabar terhadapnya." (QS. Al Kahfi: 82)*⁸

Dari ayat tersebut dapat dipahami dari kisah nabi musa bahwa para nabi pun menuntut ilmu dan memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar.

Salah satu cabang matematika yang cukup penting adalah geometri yang diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Geometri adalah salah satu

⁶ Siti Suprihatin, *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.3.No.1 (2015), hal 75

⁷ Samsul Huda, *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan, vol. 12, No.1, 2011, hal 82

⁸ Harmalis, *Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam*, Indonesian Journal of Counseling & Development, Vol. 01, No. 01, Juli 2019, hal 60

cabang dari matematika yang berkaitan dengan suatu titik, garis lurus, bangun datar, ruang, bangun ruang, dan hubungan antaranya. Berdasarkan pernyataan *National Council of Teachers of Mathematics* (NTCM) menyatakan bahwa secara umum siswa harus memiliki kemampuan geometri seperti: 1) Mampu menganalisis karakter dan sifat dari bentuk geometri 2D dan 3D; dan mampu berargumen mengenai hubungan geometri dengan yang lainnya; 2) Mampu menentukan kedudukan suatu titik dan gambaran hubungan spasial dengan sistem yang lain; 3) aplikasi transformasi dan menggunakannya secara simetris untuk situasi matematika yang diamati; 4) Menggunakan penggambaran, penalaran, dan memecahkan permasalahan model geometri. Tujuan pembelajaran geometri secara umum adalah meningkatkan rasa percaya diri siswa mengenai kemampuan matematikanya, dapat bersikap matematis dalam bernalar dan berkomunikasi.⁹

Geometri memiliki tempat khusus di kurikulum matematika karena memiliki berbagai konsep.¹⁰ Geometri merupakan bagian dari bidang studi matematika yang penting untuk dipelajari, tidak hanya bisa membina proses berfikir siswa, geometri juga sangat mendukung topik-topik lain di dalam matematika. Siswa akan melewati tingkat berfikir yang bertingkat-tingkat Dalam mempelajari geometri. Bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh muhassanah, dkk, tingkat berfikir dalam belajar geometri tertinggi pada tingkat 2 yaitu deduksi informal dan sebagian besar siswa berada pada tingkat 0 yaitu

⁹ Nur'aini Muhassanah, dkk, *Analisis Keterampilan Geometri Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Berdasarkan Tingkat Berpikir Van Hiele*, Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, (Vol.2, No.1), Maret 2014, hal 55 - 56

¹⁰ A. Nurwijayanti, dkk, *The geometry ability of junior high school students in Karanganyar based on the Hoffer's theory*, Journal of Physics: Conference Series, 2018, hal. 1

visualisasi. Padahal bila merujuk pada teori perkembangan piaget bahwa siswa SMP harusnya berada pada tingkat berfikir ideal pada tahap formal. Ini mengakibatkan bahwa siswa-siswa yang hidup pada tahap visualisasi mereka mengalami kesulitan. Ini mengakibatkan geometri selalu menjadi hal yang menakutkan dan sulit difahami oleh siswa.¹¹

Ada banyak media yang bisa digunakan dalam game edukasi salah satunya adalah *Powerpoint*. *Powerpoint* adalah media yang didesain menarik menggunakan komposisi warna dan animasi serta menampilkan materi pembelajaran yang sudah diringkas oleh pendidik dalam bentuk slide yang bertujuan membantu siswa menemukan ide pokok materi.¹² *Powerpoint* tidak hanya digunakan untuk presentasi, akan tetapi masih banyak kegunaannya seperti salah satunya dibuat game edukasi.

Game edukasi powepoint ini diberikan sebagai Solusi pada minat belajar siswa yang rendah dan kebosanan siswa pada sistem belajar yang Terlalu kaku dan monoton serta membantu pengajar menggunakan *Powerpoint* selain untuk materi presentasi. Penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* bukan hanya digunakan dalam bentuk presentasi saja melainkan bisa diubah menjadi permainan atau game sebagai motivasi dalam meningkatkan pembelajaran siswa. Materi yang dipilih dalam media pembelajaran ini adalah geometri bab bangun ruang sisi datar ditingkat sekolah menengah pertama.

¹¹ Dian Fitri Argarini, Nok Izatul Yazidah, Anik Kurniawati, *Pengembangan Smart Book Materi Geometri Untuk Siswa Smp Berbasis Konstruktivisme*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume 8, No. 2, (2019), hal. 345.

¹² Dahniar. *Penggunaan media Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam, Vol.17 no.2, 2022, hal. 31-32

MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung merupakan salah satu sekolah menengah yang terletak di Kabupaten tulungagung, provinsi Jawa Timur yang masih menerapkan kurikulum 2013. Di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung terdapat beberapa siswa yang kurang semangat dalam memperhatikan materi. Media yang digunakan untuk mengajar adalah buku cetak LKS dengan menggunakan metode ceramah dan praktik soal. Dengan media yang monoton seperti itu cenderung membuat siswa kehilangan semangat dalam belajar. Siswa juga merasa materi yang sulit dipahami, dan kurang tertarik dengan materi matematika. Oleh karenanya diperlukan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa agar tetap semangat dalam pembelajaran yang disajikan dengan cara menarik dan menyenangkan, khususnya pada pelajaran matematika.

Materi yang dipilih dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah materi Bangun Ruang Sisi Datar. Materi Bangun Ruang Sisi Datar adalah materi yang diajarkan pada siswa kelas VIII semester genap. Salah satu sub bab pada materi Bangun Ruang Sisi Datar yang dianggap sulit oleh siswa adalah menghitung dan mengingat rumus luas dan volume bangun ruang. Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Powepoint Untuk Meningkatkan Motiasi Siswa Pada Pembelajaran Geometi di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung”.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Kurangnya motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika yang membuat mereka kurang tertarik terhadap pelajaran.
- 2) Siswa mengalami kesulitan ketika mempelajari materi yang berkaitan dengan matematika khususnya geometri.
- 3) Perlu adanya media pembelajaran yang inovatif dalam menunjang proses pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, untuk lebih memfokuskan penelitian, peneliti melakukan pembatasan masalah-masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

- 1) Materi yang digunakan adalah Geometri di bab Bangun Ruang Sisi Datar
- 2) Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas VIII MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung
- 3) Media yang digunakan adalah *Powerpoint* game difokuskan pada motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana proses pengembangan Game Edukasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Geometri Di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung?

- 2) Apakah pengembangan Game Edukasi Berbasis *Powerpoint* valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan Game Edukasi Berbasis *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pembelajaran Geometri Di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung?
- 2) Mengetahui apakah Game Edukasi Berbasis *Powerpoint* tersebut valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan motivasi siswa Pada Pembelajaran Geometri Di MTs Al-Maarif Ngantru Tulungagung?

E. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa sebuah game edukasi menggunakan media *Powerpoint*.
- 2) Media yang dikembangkan berupa game edukasi Matematika bergenre game edukasi yang didalamnya menampilkan sebuah permainan berupa kuis dimana siswa diminta menebak soal dan gambar.
- 3) Materi yang digunakan dalam produk adalah materi geometri, lebih tepatnya BAB Bangun Ruang Sisi Datar kelas VIII Semester Genap.

- 4) Aplikasi dapat dijalankan tanpa adanya koneksi internet atau dapat diakses secara offline.
- 5) Bagi peneliti lain sebagai referensi sebagai acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam uraian ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut :

1) Asumsi Pengembangan

Pengembangan aplikasi game edukasi ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Kegiatan pembelajaran akan lebih mudah jika menggunakan media pembelajaran.
- b. Peserta didik akan lebih termotivasi apabila media yang digunakan menarik dan inovatif.
- c. Aplikasi game edukasi mencakup pembelajaran mengenai Bangun Ruang Sisi Datar dikemas dalam bentuk game yang dapat membantu pemain dalam memahami materi serta membuat peserta didik termotivasi untuk belajar.

2) Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan aplikasi game edukasi ini terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

- a. Akses aplikasi hanya terbatas pada pengguna *Powerpoint*.

- b. Akses permainan hanya dapat dimainkan secara offline.
- c. Permainan terbatas untuk dimainkan satu pemain atau single player.
- d. Aplikasi game berisikan materi yang terbatas hanya pada materi Bangun Ruang Sisi Datar.

G. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis powepoint ini diharapkan dapat memberikan efek positif bagi masyarakat maupun dunia pendidikan. berikut merupakan kegunaan dari pengembangan game edukasi berbasis powepoint secara teoritis maupun secara praktis:

1) Secara Teoritis

- a) Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai kontribusi dan sumbangan ilmiah untuk memperluas ilmu pengetahuan, khususnya dalam dunia pendidikan matematika sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.
- b) menjadi bahan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis dengan subjek yang memiliki karkteristik yang berbeda.

2) Secara Praktis

- a) Bagi siswa, Sebagai alat untuk menarik perhatian siswa dalam meningkatkan motivasi pada pembelajaran matematika serta membantu siswa memahami materi geometri bab Bangun Ruang Sisi Datar dengan mudah dan seru.
- b) Bagi pendidik, Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kreativitas dan menambah inovasi pendidik dalam

mengembangkan perangkat-perangkat pembelajaran pada pokok bahasan lain.

- c) Bagi peneliti, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, menambah wawasan peneliti untuk meningkatkan ilmu yang dimiliki.
- d) Bagi peneliti lain, sebagai pendorong untuk terus berkarya dan menambah wawasan, pola pikir, serta pengalaman yang nantinya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar yang akan datang.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah diperlukan agar tidak terjadi kesalahpahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini, beberapa penegasan istilah sebagai berikut:

1) Secara Konseptual

a) Game edukasi

Game edukasi adalah game digital yang dirancang untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia interaktif.¹³

b) *Powerpoint*

Powerpoint adalah program aplikasi komputer yang berfungsi untuk membuat presentasi dalam bentuk slide-slide yang dikembangkan oleh microsoft di

¹³ Nelly Indriani Widiastuti, Irwan Setiawan, *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, vol. 1, no. 2, 2012. Hal. 42

dalam paket aplikasi *office* mereka microsoft word, excel, access dan beberapa program lainnya.¹⁴

c) Geometri

Geometri merupakan salah satu bidang dalam matematika yang mempelajari titik, garis, bidang dan ruang serta sifat-sifat, ukuran-ukuran, dan keterkaitan satu dengan yang lain.¹⁵

2) Secara Operasional

a) Game edukasi

Game edukasi adalah suatu permainan dimainkan dengan aturan tertentu yang memberikan pendidikan kepada pemainnya

b) *Powerpoint*

Powerpoint adalah salahsatu program komputer yang digunakan untuk presentasi yang dikembangkan oleh microsoft.

c) Geometri

Geometri adalah cabang matematika yang membahas bentuk, ukuan, dan sifat ruang.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan memudahkan jalannya pembahasan, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan

¹⁴ Dahniar. *Penggunaan media Powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa.* Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam, Vol.17 no.2, 2022, ha. 31-32

¹⁵ Indah L. Nur'aini. dkk. 2017. *Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra.* Jurnal Matematika Vol.16 No.2.

sistematis. Adapun sistematika penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2) Bagian Utama

Bagian utama skripsi ini terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN, yang terdiri dari A) latar belakang; B) rumusan masalah; C) identifikasi masalah; D) tujuan penelitian; E) spesifikasi produk yang diharapkan; F) batasan masalah; G) manfaat penelitian; H) asumsi dan keterbatasan pengembangan; I) penegasan istilah; J) sistematika pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR, yang terdiri dari A) Landasan Teori; B) Kerangka berfikir; C) Penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN, yang terdiri A) langkah langkah penelitian; B) prosedur penelitian dan pengembangan; C) uji coba produk.

BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN, yang terdiri dari A) penyajian proses pengembangan game edukasi

berbasis *Powerpoint*; B) hasil analisis kelayakan produk game edukasi berbasis *Powerpoint*; C) perbedaan motivasi siswa yang menggunakan media pembelajaran matematika menggunakan game edukasi berbasis *Powerpoint* dan tidak menggunakan game edukasi berbasis *Powerpoint*.

BAB V : PENUTUP, yang terdiri dari A) kesimpulan dan B) saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.