

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi topik yang banyak diperbincangkan dalam literatur akademis di Indonesia. Perkembangan teknologi menawarkan berbagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Salah satu alat bantu tersebut adalah game edukatif, yang telah terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan [1]. Game B-Blok merupakan salah satu contoh inovasi dalam pendidikan yang dirancang untuk mengukur dan meningkatkan kemampuan kognitif siswa.

Penggunaan game edukatif seperti B-Blok tidak hanya menawarkan solusi inovatif dalam pendidikan, tetapi juga menunjukkan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam kurikulum sekolah untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari upaya SMPN 2 Wawotobi yang mencoba mengimplementasikan game edukatif dalam kurikulum mereka, sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat membantu mengatasi berbagai tantangan pendidikan, seperti kurangnya minat belajar dan kesulitan dalam memahami materi Pelajaran[2]. Game B-Blok dikembangkan dengan tujuan untuk menawarkan metode yang inovatif dan interaktif dalam mengukur kemampuan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Meskipun game edukatif memiliki potensi yang besar, evaluasi mendalam terhadap kualitas dan efektivitasnya sangat diperlukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kualitas Game B-Blok di SMPN 2 Wawotobi, dengan fokus

pada pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dan tanggapan mereka terhadap penggunaan game ini dalam pembelajaran. Analisis ini penting untuk memastikan bahwa game tersebut tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [3].

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Game B-Blok dalam konteks pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengembang game edukatif dan pendidik untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas game tersebut. Dengan demikian, integrasi game edukatif dalam pembelajaran dapat dioptimalkan untuk memberikan manfaat yang maksimal bagi siswa [4].

Dalam jangka panjang, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur akademis mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan. Dengan mengevaluasi dan menganalisis kualitas Game B-Blok, penelitian ini tidak hanya akan membantu meningkatkan praktik pembelajaran di SMPN 2 Wawotobi, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang tertarik untuk mengimplementasikan teknologi serupa. Oleh karena itu, penting untuk terus mendukung dan mengembangkan penelitian mengenai game edukatif dalam konteks pendidikan formal [5].

1.2 Rumusan Masalah

- a. Variable apa saja yang digunakan untuk mengukur kualitas game B-Blok.
- b. Bagaimana memvalidasi variable yang digunakan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis kualitas game B-Blok untuk mengukur kemampuan siswa SMPN 2 Wawotobi.

1.4 Batasan Masalah

1. Fokus pada operasi dasar aritmatika: Penelitian ini akan membatasi analisis pada empat operasi dasar aritmatika, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
2. Konteks pembelajaran: Penelitian ini akan memusatkan pada penggunaan game sebagai alat pembelajaran di lingkungan pendidikan formal, seperti di sekolah atau lembaga pendidikan.
3. Rentang usia siswa: Penelitian ini akan berfokus pada siswa dalam rentang usia tertentu, misalnya dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah.
4. Jenis game: Penelitian ini akan membatasi jenis game yang digunakan dalam analisis, seperti game yang dirancang khusus untuk melatih operasi dasar aritmatika.
5. Pengukuran kemampuan siswa: Penelitian ini akan menggunakan tes atau penilaian yang terukur untuk mengukur kemampuan siswa dalam operasi dasar aritmatika sebelum dan setelah menggunakan game.
6. Waktu penelitian: Penelitian ini akan memperhatikan waktu tertentu untuk penggunaan game dan pengukuran kemampuan siswa, dengan memperhatikan faktor-faktor seperti durasi pembelajaran dan frekuensi penggunaan game.

Dengan memperhatikan batasan-batasan ini, analisis kemampuan siswa dalam operasi dasar aritmatika dengan menggunakan game dapat dilakukan dengan lebih terfokus dan terarah.