

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu elemen penting dalam pembangunan suatu negara. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran konvensional semakin banyak mengalami inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu inovasi tersebut adalah penerapan game edukasi dalam proses pembelajaran. Game edukasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan kemampuan kognitif siswa [1].

SMPN 3 Wonggeduku merupakan sekolah menengah pertama negeri dengan akreditasi sekolah B, dengan jumlah siswa keseluruhan 277 siswa dan jumlah pengajar 27 orang secara keseluruhan. Salah satu game edukasi yang akan digunakan di sekolah ini adalah B-Block Game. Game ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam beberapa aspek, seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan logika [2].

Analisis kualitas dari B-Block Game sangat penting untuk mengetahui sejauh mana game ini dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, hasil analisis ini juga dapat memberikan masukan bagi pengembang game untuk meningkatkan kualitas game tersebut, serta bagi pendidik untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran [3].

Penelitian ini berfokus pada analisis kualitas B-Block Game dengan mengukur kemampuan siswa di SMPN 3 Wonggeduku. Dengan melakukan studi kasus di sekolah ini, diharapkan dapat diperoleh data yang relevan dan akurat mengenai efektivitas game dalam konteks pendidikan di Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap penggunaan game edukasi dan dampaknya terhadap motivasi belajar mereka [4].

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan game edukasi yang lebih efektif dan menyenangkan, serta

meningkatkan kualitas pendidikan di SMPN 3 Wonggeduku. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengimplementasikan game edukasi dalam proses pembelajaran mereka [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 Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis kualitas game B-Blok untuk mengukur kemampuan siswa SMPN 3 Wonggeduku.

1.4. Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian ini lebih berfokus ke inti masalah yang dirumuskan maka dari itu penulis membatasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini akan terbatas pada siswa SMPN 3 Wonggeduku sebagai studi kasus.
- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMPN 3 Wonggeduku.
- c. Penelitian ini akan dilakukan dalam priode waktu tertentu sesuai dengan jadwal akademik SMPN 3 Wonggeduku.
- d. Materi yang digunakan terkait operasi dasar aritmatika bilangan bulat seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, dan pengurangan.
- e. Angka yang dioperasikan adalah -9 sampai 9 kecuali angka 0.