

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada jaman sekarang ini melaju sangat pesat, seiring dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut dapat mendorong proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Android merupakan sistem operasi ponsel berbasis Linux yang paling banyak diminati saat ini. Hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh Android, salah satu kelebihannya ialah banyaknya aplikasi yang tersedia dan dapat diperoleh secara gratis. Tentunya hal tersebut sangat membantu sekali mengingat banyaknya manfaat yang dapat diperoleh dari beragam aplikasi tersebut.

Sebagai program yang interaktif, game edukasi dapat menjadi sebuah sarana belajar yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Dengan adanya game edukasi diharapkan game tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan belaka, namun dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan.

Menurut Mewengkang et al. (2018:1) mengungkapkan pengertian game edukasi sebagai berikut :

“Game Edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain. Munculnya berbagai macam game, termasuk game edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita.”

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini, banyak kebudayaan bangsa lain yang masuk ke Indonesia sehingga membuat rasa nasionalisme pada generasi muda sekarang semakin berkurang. Berdasarkan hasil penyebaran kuisisioner di kelas VI A SDN 98/IV Kota Jambi, banyak anak yang lebih hafal lagu-lagu modern daripada lagu wajib nasional bangsa Indonesia. Dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) mata pelajaran tematik persatuan dalam perbedaan diharuskan guru dan murid bersama-sama menyanyikan lagu wajib nasional pada awal kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan rasa nasionalisme, namun tidak dilakukan dikarenakan jam belajar yang relatif singkat serta suasana belajar yang tidak kondusif.

Sebuah game edukasi yang menarik dapat mengenalkan lagu wajib nasional kepada anak dengan menghafal sambil bermain karena disediakan fitur game agar anak-anak tidak jenuh saat menggunakan aplikasi ini. Game edukasi ini bertujuan untuk menambah wawasan tentang lagu wajib nasional dengan cara yang menyenangkan, serta anak dapat menambah jiwa nasionalisme terhadap negara Indonesia di mana penyebaran game edukasi ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk merancang dan melakukan penelitian pada SDN 98/IV Kota Jambi yang akan dipaparkan dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN LAGU WAJIB NASIONAL BERBASIS ANDROID “.**

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji oleh penulis yaitu : “ Bagaimana membangun sebuah game edukasi pengenalan lagu wajib nasional berbasis Android ? ”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasan awal, maka penulis memberikan batasan dari permasalahan yang ada, antara lain :

1. Penelitian ini dilakukan di SDN 98/IV Kota Jambi kelas VI.
2. Game hanya mencakup 15 lagu wajib nasional.
3. Game ini berjalan dalam platform Android versi 4.4 Kitkat dan versi diatasnya.
4. Game yang dibangun bersifat *single player*.
5. Analisa kebutuhan dan perancangan sistem menggunakan Use Case Diagram dan Activity Diagram.
6. Metode pengembangan sistem menggunakan model Waterfall.
7. Aplikasi ini menggunakan database *Dreamlo*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah : Mengembangkan sebuah game edukasi pengenalan lagu wajib nasional berbasis Android sebagai karya bidang pemrograman dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan daya ingat dan wawasan anak pada lagu wajib nasional bangsa Indonesia
2. Menanamkan jiwa nasionalisme pada anak melalui lagu wajib nasional.

### **1.4.3 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan suatu gambaran yang jelas serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut.

Adapun sistematika penulisannya mencakup :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum dari laporan penelitian ini.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang landasan teori yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi definisi yang melandasi penelitian yang dilakukan dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisa dan perancangan.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, serta *tools* (alat bantu) yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran ini, baik hardware maupun software.

**BAB IV : ANALISA PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan sistem.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak dan analisis yang dicapai oleh sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atas hasil analisa dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.