

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Gerakan pramuka berasal dari konsep yang diperkenalkan oleh Sir Robert Baden-Powell, seorang jenderal inggris, yang pada awal abad ke-20 tepatnya menghasilkan buku berjudul *Scouting for Boys* yang diterbitkan pada tahun 1908. Buku ini kemudian menjadi landasan bagi perkembangan Gerakan Pramuka. Gerakan kepanduan pertama kali diperkenalkan di indonesia pada tahun 1912 oleh JHR. Van ser Bosch, seorang warga belanda. Pada awalnya, kegiatan kepanduan hanya diikuti oleh kalangan elit belanda dan orang pribumi yang memiliki tingkat pendidikan tinggi. namun, pada tahun 1912 gerakan pramuka di Indonesia mengalami pertumbuhan yang signifikan, melibatkan berbagai lapisan masyarakat. Pada periode tersebut, istilah "kepanduan" digantikan dengan "gerakan pramuka," yang artinya pengembara muda. Pada tahun 1927, gerakan pramuka indonesia secara resmi didirikan dan mulai diakui oleh pemerintah kolonial belanda. Setelah kemerdekaan indonesia pada tahun 1945, Gerakan Pramuka indonesia menjadi sebuah organisasi kepramukaan yang diakui secara resmi oleh pemerintah, yakni pada tahun 1961.

Secara prinsip, gerakan pramuka bertujuan untuk pengembangan aspek fisik, mental, emosional dan spiritual pada para anggotanya. Pramuka memberikan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan diri, tetapi juga mengembangkan pentingnya perilaku sosial yang

baik terhadap sesama baik dilingkungan sekolah maupun dalam lingkungan masyarakat. Sistem tingkatan dalam pramuka mengikuti rentang usia anggota, dimulai dari siaga untuk usia 7-10 tahun, penggalang untuk usia 11-15 tahun, penegak untuk usia 16-19 tahun, dan pandega untuk usia 21-25 tahun. Dengan melihat manfaat positif pramuka yang dapat diaplikasikan dalam sektor ekstrakurikuler pendidikan di Indonesia, pemerintah Indonesia mengeluarkan Permendikbud No. 63 Tahun 2014 pasal (2) ayat 1, yang menyatakan bahwa “Pendidikan kepramukaan dilaksanakan sebagai kegiatan ekstrakurikuler wajib pada pendidikan dasar menengah” [1]. Dengan dikeluarkannya peraturan tersebut maka kegiatan kepanduan atau pramuka wajib dilakukan bagi seluruh sekolah yang ada di Indonesia. Menurut [2], kegiatan ekstrakurikuler pramuka juga merupakan serangkaian program pembelajaran untuk memperluas pandangan peserta didik, mengembangkan bakat dan minat mereka, serta memupuk semangat pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pramuka memiliki kode etik yang mencerminkan norma atau nilai-nilai luhur dalam kehidupan.

Dengan regulasi yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, SDs Adhyaksa 1 di Kota Jambi telah aktif mengimplementasikan aturan tersebut dengan menjadikan pramuka sebagai ekstrakurikuler wajib bagi siswa mulai dari kelas 4 sampai 6. SDS ADHYAKSA 1, yang terletak di Kota Jambi dan memiliki akreditasi A, informasi mengenai akreditasi sekolah ini dapat diakses melalui website resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Terlihat secara jelas bahwa SDS ADHYAKSA 1 dalam komitmennya memberikan kualitas pendidikan yang sangat baik. Akreditasi yang sangat baik ini

menunjukkan bahwa SDS ADHYAKSA 1 memberikan kontribusi positif dalam pengembangan siswa nya, bukan dalam akademik saja tapi juga dari keterampilan melalui ekstrakurikuler, terutama pramuka sebagai salah satu ekstrakurikuler pengembangan diri bagi mereka.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan pembina pramuka di SDS ADHYAKSA 1 mengungkapkan kendala dalam pengajaran pramuka di sekolah tersebut. Siswa cenderung kurang fokus pada materi pramuka karena lebih tertarik bermain daripada belajar. Sehingga materi yang diberikan tidak dipahami siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode pengajaran baru yang dapat menarik minat dan mempertahankan fokus siswa agar mereka lebih antusias dalam mempelajari materi pramuka. Inovasi dalam penyampaian materi diharapkan dapat mengatasi masalah ini, sehingga siswa dapat memusatkan perhatian mereka dengan lebih baik dalam memerhatikan dan memahami materi pramuka yang disampaikan oleh pembina. Dan diharapkan pula bahwa mereka dapat menerapkan materi yang telah diberikan tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi terkini, dapat diambil langkah inovatif untuk menciptakan metode pembelajaran baru yang lebih menarik dengan mengintegrasikan media *game* edukasi dan menambahkan elemen alur petualangan di dalamnya. Dengan demikian, inovasi ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui penggabungan alur petualangan, sambil menyajikan materi pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini juga akan mencakup sejumlah pertanyaan yang dirancang

untuk merangsang daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut [3], Penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran diharapkan mampu menjadi alat yang menarik minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, diinginkan bahwa media pembelajaran ini dapat memberikan tantangan dan kesenangan kepada siswa dalam proses belajar. Pembuatan *game* edukasi 2D berbasis *android* merupakan sebuah solusi dalam menambah sebuah metode baru dalam pembelajaran. *Game* edukasi sendiri merupakan sebuah *game* yang memberikan pembelajaran bagi masyarakat dalam sebuah materi tertentu. Menurut [4], *game* edukasi adalah permainan yang dikembangkan untuk tujuan pendidikan dimana memiliki karakteristik pendidikan dan menghibur. Lalu [5] menyatakan, *Game* edukasi merupakan jenis permainan yang dapat memberikan dukungan positif dalam proses pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan kreatif. Jenis *game* ini dimaksudkan untuk memberikan pengajaran atau meningkatkan pengetahuan pengguna melalui suatu media yang menarik.

Untuk membuat *game* 2D berbasis *Android*, terdapat banyak aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan, dan salah satunya adalah *Unity*. Penggunaan *Unity* untuk merancang *game* 2D ini memiliki keunggulan karena aplikasi ini tersedia secara gratis, sehingga tidak memerlukan pengeluaran biaya. *Unity* juga menyediakan fitur-fitur yang mudah dipahami dan menghasilkan kualitas yang baik dalam pembuatan *game* 2D. *game* 2D berbasis *android* masih diminati dan dapat bersaing dengan *game visual reality*, *game* ini memiliki

beberapa keunggulan seperti ringan saat dijalankan pada perangkat *android*, tampilan yang ramah pengguna, dan kemudahan dalam pengoperasiannya.

Dari uraian diatas, penulis berencana melakukan sebuah penelitian untuk membuat dan merancang sebuah *game* edukasi dengan judul penelitian **“Perancangan *Game* Edukasi Pramuka 2D Berbasis Android”**. Sebagai sebuah inovasi baru dalam metode pengajaran ekstrakurikuler pramuka pada siswa SDS ADHYAKSA 1 Kota Jambi.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pokok permasalahan yaitu, “Bagaimana merancang sebuah *game* edukasi pramuka berbasis *android* yang menarik dan mudah dipahami?”

1.3. BATASAN MASALAH

Agar tidak mengarah pada pembahasan diluar dari penelitian ini dan lebih terfokus pada tujuan yang ingin di capai, maka penelitian berfokus pada lingkup yang ada, yaitu:

1. *Game* edukasi yang dirancang berisi materi pramuka jenjang SD.
2. *Game* hanya bisa dimainkan pada perangkat *android* minimal kitkat 4.4.
3. *Game* edukasi khusus untuk anak umur 9-12 tahun.
4. Menggunakan *use case*, *activity diagram* dan *class diagram* sebagai model.
5. Menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*.

6. Perancangan *game* berupa *game* 2D.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah *game* edukasi 2D menggunakan *unity*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Diharapkan dengan adanya *game* “Edukasi Pramuka” memberikan sebuah permainan yang mendidik dan berwawasan dalam kepramukaan.
2. Diharapkan, *game* “Edukasi Pramuka” dapat menciptakan ketertarikan siswa terhadap materi pramuka yang disajikan.
3. Dapat menjadi sebuah percontohan terhadap pengembangan-pengembangan *game* selanjutnya.

1.5. SISTEMATIKA PENELITIAN

Secara garis besar penulisan laporan penelitian ini, terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah ini dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I :PENDAHULUAN

Mengandung pendahuluan yang meliputi beberapa bagian dari penelitian yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II :LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dari sudut pandang para ahli yang digunakan sebagai landasan pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan penulis. Beberapa teori yang di bahas mengenai Perancangan, *Game*, jenis-jenis game, *game action*, *Android*, Alat bantu pemodelan sistem (*use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*), Alat bantu perancangan program (*unity*, *c#*), Penelitian sejenis.

BAB III :METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan selama penelitian, mengenai metode serta sarana bantu baik *software* maupun *hardware* yang di gunakan dalam menunjang penelitian.

BAB IV :ANALISA PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang Analisa sistem yang dibutuhkan dalam perancangan baik rancangan masukan (*input*)

maupun rancangan keluaran (*output*), serta desain *game* dan *gameplay*.

BAB V :IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dari sistem yang telah dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengetahui jalannya sistem yang telah dibuat serta sebagai acuan perbaikan apabila sistem yang dibuat tidak sesuai kelayakan.

BAB VI :PENUTUP

Pada bab ini penulis membuat suatu kesimpulan terhadap pengujian dari penelitian, serta memberikan saran yang berguna sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya.

