

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri, keterampilan, serta wawasan yang dapat digunakan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dilakukan dengan cara yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan juga dituntut untuk melakukan penyesuaian dalam metode pembelajaran. Jika sebelumnya pembelajaran banyak berpusat pada guru (teacher centered), maka saat ini pembelajaran lebih diarahkan kepada siswa (student centered), di mana siswa dituntut aktif, kreatif, serta mampu menemukan informasi secara mandiri. Untuk mendukung hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif.

Salah satu tantangan yang dihadapi saat ini adalah bagaimana membuat siswa tetap fokus dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi masih dirasakan kurang efektif, khususnya bagi siswa yang cenderung cepat merasa bosan. Oleh sebab itu, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan

Media berbasis teknologi yang kini banyak diminati adalah aplikasi pembelajaran dalam bentuk game edukasi. Game edukasi mampu menggabungkan unsur hiburan dengan pengetahuan, sehingga siswa tidak hanya sekedar bermain tetapi juga memperoleh wawasan baru. Selain itu, game edukasi dapat digunakan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat *smartphone*, sehingga memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam sekolah.

Dunia pendidikan memegang peranan penting dan sangat diperlukan untuk menghadapi era teknologi yang berkembang pesat saat ini. Perkembangan sistem pendidikan yang diterapkan lebih menekankan kepada anak didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar, sehingga butuh media berbasis multimedia agar anak didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan dua kata multi dan media, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan. [1]

Pada era digital sekarang ini, teknologi *smartphone* telah banyak digunakan oleh beberapa kalangan dari anak-anak sampai dewasa. Penggunaan *smartphone* bukan hanya sebagai alat komunikasi saja melainkan sebagai alat hiburan seperti *game*. *Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* adalah sebarang karya seni di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. [2][3]

SMP Negeri 19 Kota Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jl. DR. Tazar No, 45, Buluran Kenali, Kec. Telanaipura, Kota Jambi. Proses belajar mengajar di SMP Negeri 19 saat ini masih dengan cara guru menjelaskan dan anak memperhatikan, lalu melakukan tanya jawab, diperlukan variasi metode pembelajaran, agar pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan game edukasi dalam sistem belajar mengajar dapat memudahkan guru untuk memberikan pelajaran dengan mudah dan menarik kepada anak didik secara mandiri di rumah, dan membuat anak didik tertarik dan semangat kepada pelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang dituangkan dalam kegiatan karya ilmiah dengan judul **“Perancangan Game Edukasi Pengenalan Provinsi Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Untuk meningkatkan pemahaman tentang provinsi provinsi yang ada di Indonesia, bagi pemuda yang merupakan generasi penerus bangsa, salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui pengenalan provinsi di Indonesia dalam bentuk game edukasi.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah. Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Aplikasi *game* ini berisi materi pengenalan provinsi provinsi di Indonesia untuk anak-anak usia 14 s/d 15 tahun pada kelas 8 di SMPN 19 Kota Jambi.
2. Aplikasi *game* ini difokuskan pada guru untuk diberikan kepada anak-anak sebagai tugas mandiri dirumah, dikarenakan tidak diperkenankan membawa *hp/smartphone* di sekolah.
3. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software* Unity.
4. Aplikasi ini memiliki fitur berupa skor poin, kesempatan dalam menjawab seperti *health point*, dan tingkat kesulitan di setiap level.
5. Model perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *usecase diagram*, *activity diagram* , dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Untuk menganalisis sistem pembelajaran pada SMPN 19 Kota Jambi.
2. Untuk merancang game edukasi pengenalan provinsi provinsi di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis android pada SMPN 19 Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui masalah dalam sistem belajar mengajar yang sedang berjalan pada SMPN 19 Kota Jambi.

2. Diharapkan dapat membantu para guru dalam proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan menarik.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan yang menggunakan sumber dari buku, jurnal dan *internet*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penellitan ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu (*tools*) pembuatan program.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai gambaran umum game edukasi pengenalan provinsi provinsi di Indonesia, perancangan *game* edukasi, konsep pembelajaran provinsi di Indonesia, multimedia, alat bantu permodelan seperti UML, *use case*

diagram, *Activity Diagram*, dan *class diagram* serta alat bantu pembuatan program dengan *Unity*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi *game* yang telah selesai, pengujian *game* dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil *game* yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.

