

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat memberikan pengaruh yang kuat dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan, yang dapat dimanfaatkan oleh sekolah dalam proses belajar mengajar.

Fauzi Adi Rafrastara, dkk (2009 : 1) mengatakan: “*game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita”. Mochammad Hanif (2016 : 11) mengatakan: “*game* atau permainan sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam kelas selama proses pembelajaran”.

Berdasarkan transkrip nilai kelas 4, 5 dan 6 diperoleh rata-rata terendah pada siswa kelas 4, dimana rata-rata kelas 4 adalah 75, kelas 5 adalah 79, dan rata-rata kelas 6 adalah 81, maka penulis mengambil data siswa kelas 4 sebagai objek penelitian penulis. Dan berdasarkan hasil responden kuisioner yang penulis bagikan kepada siswa siswi kelas 4 sd, 88% dari mereka menyukai pelajaran ipa, sehingga penulis berinisiatif mengembangkan game edukasi ipa agar siswa-siswi semakin gemar mempelajari ipa dan semakin menyenangkan dengan adanya metode pembelajaran sambil bermain.

Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar. Dengan adanya *game* edukasi diharapkan siswa maupun siswi dapat belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Perancangan dengan judul “**PERANCANGAN GAME EDUKASI ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) PADA SEKOLAH DASAR XAVERIUS 2 JAMBI**”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana merancang sebuah *game* edukasi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang menarik minat siswa dan siswi pada SD Xaverius 2 Jambi?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. *Game* edukasi ini hanya membahas pelajaran IPA untuk kelas 4 SD pada Xaverius 2 Jambi.

2. Materi yang dibahas adalah bagian tumbuhan, penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, daur hidup hewan, hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya, gaya, dan energi berdasarkan kurikulum 2013.
3. *Game* edukasi IPA ini hanya dapat di mainkan secara *single player* (sendiri).
4. *Game* edukasi ini dibuat dengan menggunakan Unity.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini membuat sistem pembelajaran yang lebih inovatif dan interatif guna mengoptimalkan daya tangkap dalam belajar siswa dan siswi di kelas.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat Penelitian :

1. Membantu siswa dan siswi agar dapat lebih cepat memahami pelajaran IPA di sekolahnya.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa dan siswi terhadap pelajaran IPA.
3. Menambah pengetahuan peneliti dalam memahami metode pembelajaran sekaligus mampu merancang aplikasi sebagai media pembelajaran..

4. Menambah pengetahuan mekanisme *game* edukasi bagi penelitian sejenis sehingga dapat membuat *game* edukasi yang lebih simple lagi dan lebih mudah dimengerti oleh siswa dan siswi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab Pendahuluan ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab Landasan Teori ini menjelaskan landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, *game* dan edukasi, perancangan, *game* edukasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab Metodologi Penelitian ini menjabarkan tentang proses pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, alat bantu, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab Analisa Dan Perancangan Sistem ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang akan dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab Penutup ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang berguna dalam mengembangkan aplikasi *game* edukasi berhitung cepat.