

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Lingkungan merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, terutama lingkungan hidup (alam). Manusia dan lingkungan hidup saling membutuhkan satu sama lain, contohnya seperti manusia yang membutuhkan sumber daya alam untuk memenuhi kebutuhan sandang pangan dan papan mereka, sedangkan lingkungan membutuhkan manusia untuk kelestarian alam agar tetap dapat menyediakan sumber daya alam untuk manusia. Akan tetapi saat ini kerusakan lingkungan sudah menjadi masalah yang meresahkan di kalangan masyarakat. Hal ini dikarenakan perilaku sebagian masyarakat itu sendiri yang kurang peduli terhadap lingkungan seperti membuang sampah sembarangan, penebangan liar, limbah prabik, dan lain-lain.

Masih banyak orang yang membuang sampah tidak pada tempatnya yang menyebabkan lingkungan menjadi rusak dan tercemar. Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya membuang sampah pada tempatnya menjadi alasan utama permasalahan sampah menjadi sulit untuk diselesaikan. Sudah banyak upaya pemerintah untuk menanggulangi permasalahan tersebut seperti memberi denda berupa uang kepada si pembuang sampah sembarangan. Pembentukan karakter untuk peduli terhadap lingkungan dan bertanggung jawab seharusnya di terapkan kepada anak-anak, karena menurut James Stenson dalam sekar et al. (2012) anak-anak mengembangkan karakternya melalui dari apa yang mereka dengar, apa yang mereka lihat dan apa yang mereka lakukan berulang kali. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengajarkan kepada anak-anak betapa pentingnya peduli terhadap lingkungan bisa dengan melalui teknologi.

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini dapat menjadi salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu contoh perkembangan teknologi yang pesat saat ini adalah *smartphone*, dimana *smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer yang harus dimiliki oleh setiap individu. Penggunaan *smartphone* lebih banyak digunakan saat ini karena berbagai macam alasan dan pilihan. Menurut Masterweb Corporation, dalam situs webnya yang membahas tentang (Dunia teknologi dan gaya hidup, 2011) disebutkan bahwa terdapat 4 alasan mengapa banyak orang yang menggunakan *smartphone* yaitu *smartphone* lebih ringan, lebih cepat, lebih mudah digunakan dan dibawa saat berpergian (praktis). Penggunaan *smartphone* tidak terbatas hanya pada orang dewasa dan remaja saja, bahkan banyak anak-anak yang sudah menggunakan *smartphone*. Salah satu *smartphone* yang sering dipakai anak-anak adalah *smartphone* android.

Android merupakan salah satu *platform* dari perangkat *smartphone*. Hampir seluruh kalangan menggunakan *smartphone* android. Salah satu keutamaan dari android yaitu lisensinya yang bersifat terbuka (*open source*) dan gratis, sehingga para pengembang bebas untuk membuat aplikasi baru di dalamnya tanpa perlu memikirkan biaya royalti dan bentuk pendistribusian dalam bentuk apapun. Kebanyakan penggunan android menggunakan android untuk mencari aplikasi, permainan dan konten digital. Aplikasi android saat ini sedang populer dan menjadi salah satu sistem aplikasi yang banyak digunakan salah satunya adalah *game*.

Game adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur tetapi juga diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan (Desta, 2016). Media pembelajaran yang interaktif dan efektif untuk anak-anak salah satunya adalah *game* edukasi seperti *hide and seek* untuk mengajari

anak-anak belajar berpikir tentang mengetahui benda-benda, warna serta berhitung, hal ini dikarenakan sebagian besar anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (Eva, 2009).

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merancang sebuah aplikasi “*Game Edukasi Go Green Berbasis Android Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*” guna membentuk karakter anak tentang betapa pentingnya menjaga serta bertanggungjawab terhadap lingkungan, salah satunya yaitu dengan membuang sampah pada tempatnya.

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana memberikan hiburan sekaligus dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan barang-barang yang dapat di *recycle* dan *repair*?
2. Bagaimana membuat *game* edukasi *go green* berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. *Game* ini hanya dimainkan secara *single player*.
2. *Game* ini dapat dimainkan minimal pada *smartphone* android versi 4.0.
3. *Software* yang digunakan untuk membuat *game* edukasi ini adalah Construct 2.
4. Pengenalan aspek *recycle* dan *repair*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* edukasi 2D “*Go Green*” berbasis android menggunakan Construct 2.
2. Mengenalkan kepada anak-anak barang *recycle* dan *repair*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagai media hiburan dan edukasi bagi anak-anak.
2. Membantu anak-anak dalam mengetahui barang *recycle* dan *repair*.