**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Permasalahan sampah saat ini semakin hari semakin tidak dapat dihindarkan.Mulai dari berserakanya sampah yang mengganggu pemandangan sampai tersumbatnya aliran air sungai yang dapat mengakibatkan banjir.Menurut Solikin (Selaku ketua RT Kedamaian) Kurangnya pemahaman masyarakat tentang sampah dan tempat pembungannya, sehingga masih banyak masyarakat terutama yang rumahnya di sekitaran sungai suka membuang sampah ke sungai waybalau yang mengakibatkan sering terjadinya banjir saat hujan deras. (Aisyah ,2013) menerangkan bahwa pertambahan jumlah penduduk dapat berdampak terhadap peningkatan jumlah sampah yang dihasilkan. Peningkatan jumlah sampah yang tidak diikuti oleh perbaikan dan peningkatan sarana dan prasarana pengelolaan sampah dapat mengakibatkan permasalahan sampah menjadi kompleks.(Ir Wied Apriadji, 2000) mengatakan sampah di bagi menjadi 3 yaitu sampah organik (sampah basah), anorganik (sampah kering), B3 (Bahan Berbahaya dan Beracun).Sampah di pisahkan berdasarkan klasifikasinya dan tempat pembuanganya sehingga dapat mempermudah dalam pengelolaan sampah.

Pendidikan membuang sampah harus diajarkan kepada setiap orang sedini mungkin, agar anak – anak semakin peduli terhadap lingkunga. Kita dapat melihat bagaimana keadaan sekarang, dimana banyak anak – anak yang kurang peduli terhadap apa yang dilakukannya yaitu membuang sampah disembarang tempat. Selain itu peran orang tua masih kurang dalam mendidik anaknya untuk membuang sampah pada tempatnya.

Berdasarkan hasil *surve* (Wibisono dan Yulianto, 2010) dalam jurnalnya yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi untuk Media Pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Godang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan”, menuturkan bahwa pada saat ini kegiatan belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran sistem konvensional, seperti mendengarkan dan mencatat sehingga dapat menyebabkan kejenuhan pada peserta didik sehingga ketika pelajaran berlangsung siswa kebanyakan bermain sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran yang diajarkan oleh gurunya. Sehingga di zaman yang semakin maju diperlukan pendidikan pembuangan sampah untuk anak harus menarik.

*Game* merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan seseorang untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk mengisi waktu luang. Selain menjadi media hiburan game juga dapat menjadi media pembelajaran, atau kita sebut sebagai game edukasi. (Sudirmilah, dkk , 2015) dalam jurnalnya yang berjudul “*Popular Games, Can Any Concept of Cognitive Prescholers Be In It?”* merangka bahwa *game* computer pada awalnya dibuat untuk tujuan kesenggangan dan hiburan, tapi meraka baru-baru ini mengarahkanya pada hal-hal yang memberikan keuntungan lebuh pada user, sehingga disebut dengan *game* serius. *Game*yang serius menggunakan pendidikakn untuk memasukan sesuatu yang berguna melalui pengalaman dalam bermain *game.*

Karena dengan media *game* edukasi lebih menarik minat untuk belajar, makan penulis bermaksud untuk membuat *game* edukasi berbasis android, yang dapat dimainkan di berbagai gadget bersistem operasi Android. Salah satu *game engine* tersebut adalah Construct 2. Construct 2 adalah *game editor* berbasis HTML 5 yang dikembangkan oleh Scirra Ltd, yang memaksimalkan fungsi *visual editor* dan *behavior-based logic system*. Construct 2 merupakan *tools* untuk membuat *casual game* yang sangat mudah dimengerti, dan *compatible* untuk berbagai *platform*, (Sudarmilah & Jati,2013).

Dari beberapa penjelasan di atas, maka penulis memiliki motivasi untuk menyediakan fitur pembelajaran lingkungan, terutama dalam kaitan pengenalan sampah. Aplikasi yang dibuat ini nantinya akan dikemas dalam bentuk *game* interaktif berbasis Android. *Game* yang diciptakan ini harapannya akan memberikan pengetahuan dan menciptakan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan. Pola hidup cinta lingkungan yang ditanamkan ini diawal dari hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari uang membuang sampah secara benar.

**1.2 Rumusan Masalah**

Berikut ini merupakan rumusan masalah yang diperoleh dari latar belakang

masalah :

1. Bagaimana caranya agar pengguna mengenal jenis-jenis sampah?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap pengguna dalam mengenal jenis-jenis sampah?
3. Bagaimana mengembangkan *Game*  ini pada perangkat berbasis Android ?

**1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian yang di usulkan ini adalah :

1. Mempermudah dalam pengenalan jenis-jenis sampah.
2. Memberikan pengetahuan kepada pengguna tentang pengenalan jenis-jenis sampah melalui *game*. Sehingga diharapkan mampu menumbuhkan sikap cinta terhadap lingkungan.
3. Memberikan ilmu pengetahuan kepada pengguna melalui proses pembelajaran sambil bermain.

**1.4 Batasan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, penulis hanya membatasi masalah pada:

1. Jenis – jenis sampah : sampah organik, sampah anorganik, dan B3.
2. Pembangunan aplikasi ini di jalankan pada Personal *Smartphone* dengan berbasis Android.
3. *Game* edukasi pengenalan sampah bersifat *single player.*
4. *Game* edukasi memiliki dua *genre* : pertama *adventure*, kedua *Puzzle.*

**1.5 Manfaat/Kontribusi Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan dari kualitas *Game* Edukasi.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan refrensi untuk pengembang *game* berbasis Android.