

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut pendapat (Widaningrum et al., 2020) Game merupakan kegiatan terstruktur atau semi terstruktur untuk bersenang-senang dan juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan dan *game* edukasi adalah game yang dirancang untuk merangsang daya pikir otak, termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah.

Media *game* edukasi dapat dipahami sebagai suatu metode pembelajaran yang menggunakan permainan (*games*) dengan tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran menyenangkan bahkan meningkatkan pembelajaran yang efektif. Bentuk pembelajaran menggunakan media game yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sangat beragam, mulai dari yang secara offline (tanpa menggunakan perangkat pembelajaran) hingga online (berupa *video game*) baik yang menggunakan *Desktop* maupun *Android*. Game edukasi juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menarik perhatian seseorang yang ingin mempelajari sesuatu dengan cara yang tidak membosankan atau belajar dengan cara yang menyenangkan. (Moch. Kholil et al., 2020).

Game edukasi dapat dijadikan sebagai contoh media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Jenis *game* edukasi ini sering digunakan untuk mengajak penggunanya memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *game* edukasi banyak digunakan dalam dunia pembelajaran. *Game* edukasi yang menggabungkan dengan belajar dan bermain, game edukasi ini juga dapat digunakan untuk melibatkan siswa untuk memperoleh pengetahuan (Yulianti, Ary Ekohariadi, 2020).

SD Negeri Jerangkang merupakan sekolah dasar yang beralamat di Desa Jerangkang, Kelurahan Jerangkang, Kecamatan Kotabumi Selatan, Kabupaten Lampung Utara, Lampung. SD Negeri Jerangkang sudah menerapkan model pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Beberapa obesrvasi yang telah dilakukan, dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas pada saat penulis mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 2 dan peneliti melakukan observasi Kembali pada tanggal 7 Februari 2022 untuk

menyakan kembali ke guru wali kelas 1 terkait masalah pada siswa/i Kelas 1. Guru mengalami beberapa masalah dalam penyampaian materi pembelajaran khususnya pada pengenalan benda hidup dan tidak hidup untuk siswa/i sekolah dasar, seperti kebosanan anak dalam belajar serta kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan karena kurangnya media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. *Game* edukasi ini dapat mengajarkan sejumlah keterampilan kepada anak-anak, tetapi untuk mendorong keterlibatan yang cukup sehingga anak-anak ingin belajar, permainan harus cukup menghibur.

Benda hidup adalah benda yang dapat bergerak, berkembang biak, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Sedangkan benda tidak hidup adalah benda yang tidak dapat bergerak, berkembang biak, atau beradaptasi dengan lingkungannya sendiri. Hasil wawancara dan observasi di SD Negeri Jerangkang menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran benda hidup dan tidak hidup yaitu masih ada siswa/i yang belum dapat mengenal benda hidup dan benda mati. Menurut informasi yang diberikan oleh Ibu Wenny Ratulangi selaku wali kelas 1, masalah yang dihadapi adalah kurangnya minat belajar siswa/i.

Penelitian ini menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yang mempunyai tahapan seperti Initiation, Pre-production, Production, Testing dan Distribution. Tahapan Initiation dilakukan untuk menentukan konsep dasar dari game yang akan dibangun, tahapan pre-production dilakukan untuk merancang desain game. Tahapan production dilakukan untuk pembuatan asset – asset dan integrasi asset dengan programming. Tahapan Testing dilakukan untuk menguji hasil dari pembangunan game apakah sudah sesuai dengan *Game Design Document* atau belum. Tahapan distribution dilakukan untuk rilis game. Pengembangan game pada penelitian tersebut menggunakan *software Construct 2*. Seperti metode penelitian pada sebelum menurut (Widaningrum et al., 2020) game yang telah dibuat menggunakan GDLC dan UML.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, dapat diambil rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengenalkan pembelajaran tentang benda hidup dan tidak hidup dengan media *game* edukasi berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa/i ?
2. Bagaimana hasil pengujian media *game* edukasi menggunakan ISO 25010 ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Jerangkang pada saat penulis mengikuti Program Kampus Mengajar Angkatan 2.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan silabus kurikulum 2013 untuk SD kelas 1 dan terbatas pada materi tentang benda hidup dan tidak hidup.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar siswa/i dengan media *game* edukasi berbasis android pembelajaran tentang benda hidup dan tidak hidup.
2. Untuk mengetahui hasil pengujian media *game* edukasi menggunakan ISO 25010.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Guru:
Sebagai masukan bagi guru untuk menggunakan model pembelajaran dengan media *game* edukasi ini di KBM.
2. Manfaat bagi Siswa/i:
Dapat meningkatkan minat belajar dengan media *game* edukasi ini yang lebih menarik lagi.
3. Manfaat bagi Sekolah:
Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.
4. Manfaat bagi Peneliti:

Menambah pengetahuan dan pengalaman baru tentang pembuatan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis *android*.