

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pancasila merupakan dasar Negara Indonesia, yang mana dijadikan pedoman hidup berbangsa dan bernegara, dimana nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dijadikan dasar dan cara pandang untuk mengatur sikap dan perilaku masyarakat dikehidupan sehari-hari. Konsep pancasila sendiri dikembangkan berdasarkan pengamatan dari Ir. Soekarno untuk bangsa Indonesia, oleh karena itu nilai-nilai yang terdapat pada Pancasila harus tercerminkan dengan jelas agar dapat membentuk karakter bangsa dan mampu menjaga serta mewarisi kelestariannya (Septian et al., 2018).

Agar dapat mengamalkan pancasila harus terlebih dahulu mengenal dan menghafalkan isi dari setiap sila, namun saat ini banyak dari kalangan pelajar yang tidak paham dan gagal dalam menghafalkan isi dari Pancasila termasuk lambang pancasila, terbukti dari hasil *survey* yang telah dilakukan oleh Dinas Pendidikan kota Depok terdapat 70% pelajar di kota Depok tidak mengetahui isi dari dasar-dasar Negara Indonesia. Selain itu terdapat hasil *survey* dari Unit Kerja Presiden Pembinaan Ideologi Pancasila (UKP PIP) Menteri Dalam Negeri Tjahjo Kumolo mengatakan bahwa dari 100 warga Negara Indonesia, 18 tidak tahu lagu kebangsaan Indonesia, 24 orang tidak hafal sila-sila yang terdapat di pancasila dan 53% orang Indonesia tidak hafal lirik dari lagu kebangsaan maupun Pancasila. Oleh karena itu pengenalan pada Pancasila sejak usia dini untuk generasi muda bangsa Indonesia sangat perlu dilakukan sedini mungkin agar terbentuknya karakter bangsa sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat di Pancasila (Septian et al., 2018).

Beberapa tahun belakangan ini seluruh dunia dan bangsa Indonesia khususnya didunia pendidikan mengalami masalah di proses belajar mengajar dikarenakan dunia pendidikan di Indonesia sudah hampir 2 tahun vakum untuk proses tatap muka secara offline di sekolah, hal ini menyebabkan anak-anak lebih sering menggunakan *SmartPhone* untuk berkomunikasi dan bermain *game*. Pesatnya perkembangan teknologi pada masa sekarang ini (*covid-19*) membuat generasi muda khususnya di kalangan Sekolah Dasar memiliki banyak peluang sekaligus tantangan untuk lebih dapat berkembang lebih baik lagi. *Smartphone* merupakan salah satu langkah dari pesatnya perkembangan teknologi saat ini

Tidak hanya digunakan di kalangan muda khususnya mahasiswa, akan tetapi *Smartphone* sudah masuk pada usia dini terkhususnya di Sekolah Dasar. Tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi akan tetapi *Smartphone* juga digunakan untuk berbagai keperluan lainnya seperti *browsing internet*, membaca *e-book*, berbelanja dan juga bermain *game* (Sobon et al., 2020). Dan disamping itu semua banyak *game* yang terdapat di *internet* yang kurang mendidik. Oleh sebab itu membuat generasi muda terkhususnya di Sekolah Dasar membuat mereka malas dalam belajar dan mengurangi waktu belajar mereka. Penelitian menyimpulkan bahwa *game* edukasi merupakan salah satu sarana untuk mendongkrak dan meningkatkan semangat belajar anak.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan, ada beberapa faktor dari *game* edukasi yang menyatakan bahwa *game* edukasi lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, salah satu kelebihan utama dari *game* edukasi merupakan adanya visualisasi dan animasi yang terdapat dalam *game*. *Game* dapat menuntut *player* untuk belajar sehingga dapat

menyelesaikan masalah yang ada, terdapat intruksi dan *tools* yang disediakan oleh *game* yang mana akan membimbing pemain secara aktif untuk terus mengali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan belajar dan tidak di ragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pembelajaran (Vitianingsih, 2017). Dari beberapa jenis *game* yang ada, *game* dapat memotivasi dan juga menyenangkan siswa dalam proses belajar dan juga siswa dapat memecahkan masalah yang terdapat dari *game* edukasi ini. Tantangan dalam permainan akan memberikan efek ketagihan untuk pengguna untuk mencoba dan terus mencoba sampai pengguna berhasil (Suratiningsih, 2021).

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 tematik dengan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SD Negeri Jerangkang tanggal 7 Februari 2022 dengan Narasumber Ibu Weny Ratulangi, S.Pd selaku wali kelas I media pembelajaran Pendidikan Kewanegaraan di SD Negeri Jerangkang menggunakan buku. Proses pembelajaran Pendidikan Kewanegaraan dari wawancara Ibu Weny Ratulangi, S.Pd mengambil materi pancasila dengan mengenal simbol-simbol pancasila beserta penerapan dikehidupan sehari-hari dari siswa. Sedangkan untuk kelas III berdasarkan wawancara dengan Ibu Nurhidayah, S.Pd selaku wali kelas III yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2022 media pembelajaran di kelas masih menggunakan buku hal ini yang menyebabkan sulitnya guru dalam menyampaikan materi pancasila kepada siswa SD Negeri Jerangkang.

Hasil *survey* dan observasi di SD Negeri Jerangkang terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu masih banyaknya siswa yang belum bisa mengenal pancasila dengan baik. Berdasarkan keterangan dari Ibu Wenny Ratulangi yang menjadi kendala adalah kurangnya alat praga yang mana buku yang digunakan di sekolah hanya menjelaskan sehingga murid kurang memahami isi dari simbol pancasila beserta penerapannya. Sehingga murid kesulitan dalam memahami materi dari Pancasila tersebut. Di kelas III berdasarkan keterangan Ibu Nurhidayah, S.Pd mengalami hal yang sama hanya beberapa murid di kelas III yang dapat memahami materi Pancasila dengan baik. Biasanya siswa yang belum bisa memahami materi Pancasila dengan baik diberikan perhatian ekstra dengan cara Ibu Nurhidayah, S.Pd mengulangi materi yang ada di buku kembali kepada siswa yang belum memahami. Namun dengan keterbatasan yang ada di sekolah yang hanya menggunakan media pembelajaran dengan buku, yang menjadi salah satu penyebab terjadinya kendala tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadi pertimbangan untuk penulis membuat sebuah *game* edukasi Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa Sekolah Dasar Negeri Jerangkang berbasis *Android*. *Game* edukasi bisa dijadikan media interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas belajar siswa (Pane et al., 2017). *Game* edukasi juga dapat memberikan unsur-unsur interaktivitas yang mana dapat merangsang belajar siswa, *game* memungkinkan siswa mempelajari hal-hal baru, meningkatkan rasa ingin tahu dan tantangan yang dapat merangsang belajar siswa.

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Reva Ragam Santika, dkk mengembangkan game edukasi Bahasa Inggris untuk PAUD, TK dan SD berbasis *Android*. Pengembangan *game* pada penelitian ini menggunakan *Unity 3D*. Pada penelitian tersebut dijelaskan kekurangan dari aplikasi game yang dibuat terletak pada desain karakter dan gambar lainnya, karena masih terlihat kaku dan tidak kaya akan animasi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi yang ada dibuku cetak bahasa *Inggris*, Pada penelitian ini, penulis materi yang akan disajikan lebih secara khusus untuk melatih siswa untuk memahami objek berbahasa *inggris* dan Guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan anak didik dalam menguasai bahasa *inggris*.

Dalam pengembangan *game* ini menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) sebagai metode nya yang memiliki enam tahapan mulai dari *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing* dan *Release* (Siregar & Nelmiawati, 2020). Tahapan pertama yaitu *Initiation* yang mana pada tahapan ini adalah melakukan rancang *game* atau membuat konsep dasar *game* yang akan dibangun, tahapan *Pre-production* pada tahapan ini peneliti membuat *design game* terdiri dari karakter, *gameplay*, *control*, fitur dan konsep *game*, tahapan *Production* dilakukan menggabungkan *gameplay* dengan aset *game* terdiri dari aset gambar dan aset suara. Tahapan *Testing* dilakukan untuk menguji hasil dari pembangunan *game* apakah sudah sesuai dengan *Game Design Document* atau belum. tahapan *Beta Testing* adalah melakukan pengujian dengan cara menginstal aplikasi *game* pada *smartphone*, tahapan Rilis adalah tahap terakhir menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dan akan dirilis ke public (Purnama, 2020).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka Penulis mengambil bebarapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana solusi untuk mengenalkan Pancasila kepada guru dan siswa-siswi di Sekolah Dasar Negeri Jerangkang khususnya di kelas I berbasis *Android* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pengenalan simbol dan pengamalan Pancasila di kehidupan sehari-hari.
2. Bagaimana pengujian media *game* edukasi pengenalan simbol dan pengamalan pancasila dikehidupan sehari-hari menggunakan ISO 25010?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna yang menjadi target yaitu pelajar sekolah dasar kelas I dengan kurikulum 2013 tema 3 subtema 1.
2. Materi yang disampaikan adalah simbol bunyi pancasila dan pengamalan pancasila di kehidupan sehari-hari berbasis *android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk solusi mengenalkan pancasila kepada siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri Jerangkang khususnya di kelas I berbasis *Android* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pengenalan simbol dan pengamalan pancasila di kehidupan sehari-hari.

2. Untuk pengujian media *game* edukasi pengenalan simbol dan pengamalan pancasila di kehidupan sehari-hari menggunakan ISO 25010.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang dipaparkan di atas, penulis berharap setelah tujuan tersebut tercapai akan memberikan manfaat sebagai berikut ini:

1. Manfaat bagi Guru dan Siswa
 - a) Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa khususnya dalam pengenalan simbol dan pengamalan sila-sila yang ada di Pancasila di kehidupan sehari-hari.
 - b) Memberikan pengalaman baru terhadap siswa-siswi sekolah dasar Jerangkang dalam belajar pengenalan pancasila dengan media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Manfaat bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan penulis lebih dalam lagi tentang pembuatan sebuah *game* edukasi sebagai media pembelajaran.
3. Manfaat bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah dalam penyampaian materi dengan media pembelajaran yang lebih menarik.