

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Geografis berasal dari Bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata yaitu “Geo” yang berarti bumi dan “Graphein” yang berarti tulisan atau menjelaskan. Geografis adalah suatu penyajian melalui peta dari sebagian dan seluruh permukaan bumi. Geografis erat kaitannya dengan faktor lokasi, karakteristik tertentu dan hubungan antar wilayah secara keseluruhan pendapat ini disebut konsep Natural Attribute of Place (Nugraha & Lestarian, 2019). Secara umum, letak geografis adalah posisi keberadaan sebuah wilayah berdasarkan letak dan bentuknya di muka bumi. Letak geografis biasanya dibatasi dengan berbagai fitur geografi yang ada di bumi dan nama daerah yang secara langsung bersebelahan dengan daerah tersebut.

Contoh letak geografis dengan berbagai fitur geografi bumi yang dimaksud misalnya seperti benua, laut, gunung, samudera, gurun, dan lain sebagainya. (Zulfikar, detikedu, 2021). Geografi sendiri merupakan ilmu tentang permukaan bumi, iklim, penduduk, flora, fauna, serta hasil yang diperoleh dari bumi. Tidak hanya itu, benda-benda di ruang angkasa pun turut menjadi objek kajian geografi. Pusat kajian geografi adalah hubungan manusia dan lingkungannya. Secara umum, geografi terbagi menjadi dua cabang keilmuan yaitu geografi fisik dan geografi manusia. Geografi memiliki konsep-konsep penting yang digunakan untuk memahami hubungan, bentuk, dan fungsi peristiwa alam dan peristiwa sosial. (Abdi, 2021).

Dalam pelaksanaan pembelajaran Geografi ( dalam rumpun IPS) di Sekolah Dasar banyak keluhan yang dirasakan oleh peserta didik / siswa, antara lain : pembelajaran monoton, Geografi dipandang sebagai ilmu hafalan, dan beban tugas yang diberikan kepada peserta didik / siswa terlalu berat. Dalam bentuk evaluasi belajar siswa seperti ujian KD ( kompetensi dasar ), bagi siswa yang rajin mencatat dengan rajin penjelasan guru dan hafal dengan materi seperti di teks buku pelajaran maka dia akan memperoleh nilai yang memuaskan. Namun sebaliknya, siswa yang kurang rajin namun mencontek hasil pekerjaan teman yang rajin mencatat ataupun hafal dengan materi maka dia akan memperoleh nilai yang memuaskan. Sungguh ironis apabila bentuk evaluasi berupa ujian KD yang diberikan kepada siswa pada umumnya merupakan bentuk ujian yang terpaku pada materi teks buku. Pada umumnya dalam pembelajaran Geografi pada rumpun IPS, guru hanya menunjukkan nama – nama kota, gunung – gunung, sungai dan sebagainya hanya sebatas pengetahuan saja. Minimnya kemampuan guru dalam menguasai kompetensi guru Geografi merupakan salah satu faktor penyebab pelaksanaan pembelajaran Geografi di sekolah dasar kurang berjalan sebagaimana mestinya. (J.R, 2017)

Game edukasi adalah game yang mendukung proses pembelajaran dengan permainan. Media pembelajaran game edukasi melalui pendekatan game menerapkan sistem pembelajaran secara langsung. Game edukasi dapat digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. Game edukasi dapat digunakan untuk aktivitas belajar-mengajar agar siswa lebih tertarik dalam belajar. Game adalah suatu aktivitas yang dikerjakan oleh pemain yang di dalamnya terdapat suatu aturan-

aturan yang telah ditetapkan. Game dirancang agar para pemain merasakan kebanggaan atas prestasinya. (Nurhabibie, 2017)

Perkembangan teknologi yang sangat pesat khususnya pada game edukasi pembelajaran, membawa dampak dalam dunia Pendidikan dalam memanfaatkan game edukasi di masa pandemi yang mengurangi mobilitas dalam belajar tatap muka di era pandemi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang lebih modern dan inovatif guna meningkatkan minat belajar dan mempermudah memahami dalam mengenal kepulauan Indonesia. Dan sebagai alternatif media pembelajaran yang mudah dipahami dan dipelajari oleh Siswa Sekolah Dasar karena di era modern ini semua sudah menggunakan metode pembelajaran yang efektif seperti game edukasi. Untuk membuat game menggunakan software Unity 3D 2019 sebagai software pendukung pembuatan game dan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D) untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya bisa berguna bagi pembelajaran mengenal kepulauan Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. Dari hasil data penelitian game edukasi mengenal kepulauan Indonesia, dapat diketahui bahwa game edukasi mengenal kepulauan Indonesia ini mendapatkan nilai rata-rata nilai tingkat capaian responden 82,7% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa game edukasi mengenal kepulauan Indonesia dapat meningkatkan minat belajar pada Siswa Sekolah Dasar (Aditama, Purnamasari, & Suprapti, 2022)

Aplikasi berbasis android adalah sebuah aplikasi yang disusun dan dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman serta dapat diakses dari manapun dan kapanpun dengan pengguna yang bisa dibatasi atau tanpa batas, aplikasi android dibuat biasanya juga sebagai solusi untuk mengatasi berbagai masalah seperti keterbatasan mengerjakan sebuah pekerjaan lebih dari 1 tempat atau bahkan masalah - masalah lain yang tidak bisa diprediksikan sebelumnya serta sangat kompleks, jadi tujuan diciptkan aplikasi berbasis android yaitu untuk lebih memudahkan serta membuat user lebih cepat dan fleksibel saat bekerja dengan keamanan yang tinggi dan kenyamanan yang utama demi tercapainya hasil kerja yang lebih baik daripada sebelumnya saat masih menggunakan system & pola kerja konvensional. (Hadyan, 2019)

Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Sumberejo, Materi kelas 6 SD tentang geografis sebagai bahan dasar untuk melakukan penelitian. Karena sebelumnya pembelajaran geografis di SDN 2 Sumberejo masih mengandalkan buku cetak dan atlas yang dipinjamkan oleh sekolah ketika jam pelajaran dimulai. Hal ini yang membuat siswa mengalami keterbatasan untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari. Faktor lain yaitu permasalahan guru dalam mengembangkan bahan ajar selain alasan yang diuraikan sebelumnya adalah kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar masih kurang.

Oleh karena itu perlu upaya peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran dalam bentuk game edukasi dapat membantu para guru memberikan pengetahuan tentang materi geografis dengan judul **“Game Edukasi Letak Geografis Suatu**

**Negara Untuk Siswa Kelas 6 SD Berbasis Android”**. Penelitian ini bertujuan untuk membantu para guru dalam mengedukasi pembelajaran Geografis kepada siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang letak geografis suatu Negara di Asia Tenggara ?
2. Bagaimana cara mengenalkan letak geografis ASEAN untuk siswa kelas 6 SD ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Dengan adanya Game edukasi letak geografis suatu negara, tentunya para guru akan lebih mudah menyampaikan materi, karena para siswa dapat lebih memahami materi tersebut. Dengan adanya media pembelajaran berupa game edukasi letak geografis suatu negara untuk siswa kelas 6 SD berbasis android para siswa dapat mengulas kembali materi yang disampaikan melalui game edukasi dirumah
2. Dengan diciptakannya Game edukasi letak geografis suatu negara dapat memudahkan para siswa mendalami materi tersebut yang awalnya hanya dianggap sebagai ilmu hafalan kini dikemas dalam bentuk Game edukasi supaya para siswa penasaran dan selalu ingin mempelajarinya

## **1.4 Batasan Masalah Penelitian**

Adapun Batasan masalah didalam penelitian ini yaitu, Materi yang digunakan berdasarkan materi siswa Sekolah Dasar Kelas 6 SD tentang letak Geografis kawasan Asia Tenggara

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian Game Edukasi Letak Geografis Suatu Negara Untuk Siswa Kelas 6 SD Berbasis Android yaitu untuk meningkatkan minat siswa kelas 6 SD untuk mempelajari Letak Geografis Negara melalui media game pembelajaran dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi