

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki kekayaan alam yang beragam. Kekayaan alam tersebut meliputi perairan dan daratan. Di daratan Indonesia memiliki banyak gugusan pulau dan deretan gunung, baik yang masih aktif dan sudah mati. Gunung memiliki banyak manfaat bagi keberlangsungan hidup manusia. Gunung juga menjadi sumber daya alam, karena manusia dapat mengolah atau mendapatkan sumber bahan tambang, tanah di sekitar tempat tinggal menjadi subur, mengolah kandungan air dari gunung, mengelola tempat pendakian dan rekreasi. Berdasarkan pendapat tersebut, manusia dapat mengambil manfaat dari keberadaan gunung. Gunung juga memiliki fungsi bagi bumi. Fungsi gunung sendiri adalah sebagai pasak atau penyeimbang bumi yang digunakan untuk menahan atau mencancang sesuatu agar kokoh dimana tanpa ada gunung, bumi akan bergerak tidak tentu arah. Kondisi geografis Indonesia memiliki beberapa gunung yang masih aktif. Gunung yang masih aktif tersebut dinamakan gunung api. Gunung api terbentuk sebagai akibat aktivitas vulkanisme, yaitu proses naiknya material magma (awan panas, batu pijar, hujan abu, lava, gas beracun, lahar) dari dalam bumi menuju permukaan baik dikeluarkan secara eksplosif maupun efusif (Makrifah dan Sudarmilah, 2019).

Dalam proses pembelajaran umumnya tingkat sekolah menengah pertama (SMP) membutuhkan media pembelajaran tambahan, para siswa dan siswi mulai mengalami kejenuhan dalam pembelajaran, Permasalahan yang juga sering muncul adalah buku paket yang digunakan mudah robek atau tidak tahan lama dan siswa-siswi susah untuk belajar secara mandiri. Dengan berkembangnya teknologi penulis

mencoba membuat trobosan dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan memanfaatkan komputerisasi untuk penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran dengan cara membangun Aplikasi game edukasi yang menarik sehingga mampu membuat siswa merasa lebih tertarik untuk belajar (Haswan & Al-Hafiz, 2018)

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Natar yang ber-alamatkan di Jalan Negara Ratu No.36 Merak Batin, Kecamatan Natar melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar dengan sistem online dimana seluruh siswa tersebut melaksanakan pembelajaran dari rumah dikarenakan adanya PPKM Level 3 menyeluruh di provinsi Lampung sehingga membutuhkan teknologi yang dapat membantu kegiatan belajar agar materi mudah dipahami siswa siswi SMP 1 Natar dan guru masih memperhatikan adanya siswa siswi yang tidak memperhatikan materi saat melaksanakan daring dikarenakan bosan dengan media pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan diatas untuk menambah dan mengembangkan media pembelajaran siswa SMP 1 Natar penulis akan membuat game edukasi yang berkaitan dengan gunung berapi aktif di Indonesia, penulis mengangkat judul **“Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Gunung Berapi Aktif di Indonesia untuk Pembelajaran Siswa SMP Berbasis Android”**. Diharapkan nantinya game edukasi ini dapat menambah media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melengkapi alat peraga supaya mempermudah guru dalam menyampaikan materi untuk siswa SMP kelas 7 ?
2. Bagaimana mengenalkan gunung berapi melalui sebuah game edukasi untuk media pembelajaran ?

1.3. Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan didalam penelitian ini yaitu :

1. Dalam pengenalan macam-macam gunung berapi ini, hanya diperkenalkan 12 Gunung Berapi yaitu Krakatau, Marapi, Kerinci, Salak, Semeru, Merapi, Lokon, Mahawu, Sopotan, Tambora, Agung & Rinjani
2. Materi yang digunakan berdasarkan materi siswa SMP kelas 7

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah guru menyampaikan materi gunung berapi melalui teknologi media pembelajaran untuk siswa SMP kelas 7

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Gunung Berapi Aktif di Indonesia untuk Pembelajaran Siswa SMP Berbasis Android adalah untuk menambah media pembelajaran siswa SMP mempelajari objek Gunung Berapi di Indonesia melalui media game dan memperkenalkan macam-macam Gunung Berapi Aktif di Indonesia