

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Game merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan kepuasan batin. Bermain game merupakan salah satu sarana pembelajaran (Chusyairi et al., 2020). Adapun game yang dapat membantu sebagai alat mengajar yakni game edukasi atau game pembelajaran. Game pembelajaran merupakan sebuah aplikasi permainan yang terdapat materi-materi ataupun informasi yang bersifat mendidik. Materi ataupun informasi tersebut dapat secara langsung tersurat dalam aplikasi multimedia dan dapat juga secara tersirat melalui alur cerita permainan dalam aplikasi itu sendiri (Ramadhan et al., 2019).

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang saat ini sangat berperan penting dalam perkembangan penggunaan perangkat mobile. Salah satu pemanfaatan teknologi mobile belakangan ini terutama anak-anak lebih memanfaatkannya dalam permainan atau game. Dengan maraknya perkembangan game yang semakin pesat, banyak game yang lebih fokus kepada unsur hiburan dan kesenangan semata. Masyarakat menjadikan game sebagai pelepas penat, dan juga sebagai media pembelajaran agar masyarakat memperoleh rangsangan – rangsangan hiburan yang edukatif (Diharjo, 2020).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Aghni, 2018). Penyampaian pesan pembelajaran guru kepada siswa saat ini masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini membuat siswa kurang tertarik

dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar. Oleh karena itu, pembelajaran harus dikembangkan dengan kreatif, jelas, menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan pilihan. Dimana dalam konteks media pembelajaran seperti ini, bahan berbentuk teks, gambar, suara audio, serta kumpulan animasi akan dikemas dalam satu media, dengan demikian peserta didik akan tertarik, tidak bosan, serta dapat fokus memperhatikan pembelajaran yang dipaparkan oleh pendidik (Ramen A Purba, Tamrin, et al., 2020).

Pada penelitian kali ini, peneliti melakukan penelitian di SMPN 17 Bandar Lampung tentang pembelajaran hidroponik. Hidroponik adalah budidaya pertanian tanpa menggunakan media tanah, sehingga hanya dijalankan dengan menggunakan air sebagai media pengganti tanah. Sehingga system bercocok tanam secara hidroponik dapat memanfaatkan lahan yang sempit (Haikal, 2021). Perkembangan budidaya hidroponik di Indonesia sangat pesat, hal tersebut ditandai dengan banyaknya sentra-sentra produksi hidroponik yang dikelola pada skala rumah tangga maupun komersil. Salah satu langkah efisiensi dalam penanaman hidroponik adalah memilih media yang tepat, memilih instalasi yang sesuai dan pemberian nutrisi (Qurrohman, 2021).

Berdasarkan data observasi yang sudah didapatkan oleh peneliti, siswa siswi SMPN 17 Bandar Lampung sudah pernah melakukan praktik penanaman sayuran secara hidroponik yang diikuti oleh siswa kelas 7 dan 8, karena saat itu materi pembelajaran hidroponik terdapat pada kurikulum merdeka di pembelajaran siswa siswi kelas 7 dan 8. Sebelum praktik, siswa siswi diberi sosialisasi terlebih dahulu agar terarah saat melaksanakan praktik penanaman. Sistem penanaman sayuran secara hidroponik yang mereka laksanakan saat praktik ialah menggunakan system aquaponic.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah peneliti laksanakan dengan guru IPA di SMPN 17 Bandar Lampung, siswa-siswi di sekolah di perbolehkan untuk membawa *gadget* sebagai alat bantu pembelajaran. *Gadget* tersebut mereka gunakan untuk *browsing* terkait materi pembelajaran atau mengerjakan tugas melalui *google form*. Namun, ternyata banyak dari mereka yang tidak menggunakan *gadget* tersebut sesuai kebutuhannya di sekolah, seperti bermain *game*, dan bermain sosial media saat jam pelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang terjadi. Peneliti bertujuan ingin membuat inovasi baru di pembelajaran hidroponik, dengan membuat sebuah *game* edukasi pembelajaran yang berjudul “ **Implementasi Media Pembelajaran Penanaman Sayuran Hidroponik Berbasis Android** “ dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Game Development Life Cycle* (GDLC). Aplikasi tersebut akan mudah diakses di *gadget* mereka masing-masing dan diharapkan dapat membuat siswa siswi tertarik dalam pembelajaran hidroponik dan membantu siswa siswi dalam memahami pembelajaran tentang hidroponik melalui gambar, video, animasi, dan suara audio. Dalam *game* tersebut juga akan di hadirkan kuis sebagai evaluasi siswa terhadap pembelajaran hidroponik tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif budidaya penanaman sayuran hidroponik berbasis android?
2. Bagaimana agar siswa tidak merasa jenuh dan mudah memahami saat pembelajaran materi hidroponik?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih terarah, maka perlu dilakukan adanya batasan masalah yang akan dibahas. Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Game pembelajaran ini hanya memiliki tiga level.
2. Game pembelajaran ini hanya dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis android.
3. Game pembelajaran ini berfokus pada materi tentang penanaman sayuran hidroponik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ialah sebagai berikut :

1. Merancang media pembelajaran interaktif tentang budidaya penanaman sayuran hidroponik berbasis android.
2. Agar siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran tentang penanaman sayuran hidroponik dan memudahkan guru dalam mengajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Agar siswa tidak jenuh saat pembelajaran dan lebih memahami pembelajaran tentang penanaman sayuran hidroponik melalui *game* edukasi ini.
2. Pada era modern ini, game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa karena berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan, banyak dari mereka lebih menyukai pembelajaran sambil bermain untuk mengurangi rasa bosan saat belajar.