

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Burung adalah kelompok hewan bertulang belakang yang unik, karena sebagian besar burung merupakan binatang yang beradaptasi dengan kehidupan secara sempurna. Walaupun semua burung ditutupi bulu, akan tetapi jenis tertentu seperti burung unta, burung emu atau kiwi tidak dapat terbang. Bahkan ada jenis burung tertentu yang tidak memiliki sayap. Burung adalah hewan berdarah panas sama seperti mamalia, burung berkembang biak dengan ovipar (bertelur). Sebagian mereka hidup menetap, dan ada juga yang hidup berpindah tempat (migrasi). Burung merupakan komponen ekosistem yang memiliki peranan penting dalam mendukung berlangsungnya suatu siklus kehidupan organisme. Keadaan ini dapat dilihat dari rantai makanan dan jaring-jaring kehidupan yang membentuk sistem kehidupannya dengan komponen ekosistem lainnya seperti tumbuhan dan serangga. Manfaat burung antara lain adalah peran ekologisnya yang secara jelas dapat dilihat dan dirasakan langsung. Peran tersebut adalah seperti membantu penyerbukan bunga (burung sesap madu), pemakan hama (burung pemakan serangga atau tikus) dan penyangga ekosistem (terutama jenis burung pemangsa). Fungsi utama burung disuatu lingkungan adalah pengontrol serangga sebagai hama (Rudiansyah & Radhi, 2019).

Saat pertama kali game diluncurkan, hanya satu atau dua orang saja yang dapat menggunakan perangkat konsol game untuk memainkan game tersebut, dan media tampilan harus menggunakan televisi. Namun saat ini, game berkembang

seiring dengan pertumbuhan pengetahuan dan kreativitas manusia. Pada era kemajuan teknologi saat ini perkembangan game sudah sangat pesat, terutama pada game yang dibuat untuk perangkat berbasis teknologi *mobile*. Game *mobile* adalah game yang dimainkan pada *handphone*, *smartphone*, *PDA*, dan *tablet*. Game sangat digemari oleh anak - anak bahkan juga digemari oleh remaja hingga orang dewasa (Janata, Priandika, & Gunawan , 2022). Dalam proses pembelajaran umumnya tingkat sekolah dasar (SD) mulai terdapat penurunan minat belajar siswa dan siswi, Siswa mulai bosan dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran tentang jenis-jenis burung dan makanannya. Permasalahan yang sering terjadi adalah buku teks yang digunakan cenderung mudah sobek atau tidak tahan lama sehingga menyulitkan siswa untuk belajar mandiri. Penulis meyakini dengan berkembangnya teknologi telah dilakukan terobosan-terobosan dalam proses belajar mengajar khususnya dengan memanfaatkan komputerisasi untuk menyediakan materi pendidikan dan menilai pembelajaran melalui pengembangan aplikasi permainan edukatif yang menarik, serta membantu siswa dalam berusaha mewujudkannya. lebih tertarik untuk belajar mengenai jenis-jenis burung berdasarkan paruhnya. Android adalah sebuah operasi sistem untuk *smarthphone* dengan android maka bisa memudahkan individu dalam belajar karena dengan *smartphone* individu terutama anak-anak dapat belajar tentang berbagai hal termasuk jenis-jenis paruh burung.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Sumberejo, Karena sebelumnya pembelajaran mengenai paruh burung dibahas secara ringkas dan masih mengandalkan buku cetak. Hal ini yang membuat siswa mengalami keterbatasan untuk memahami apa saja jenis paruh burung dan makanannya. Faktor lain yaitu

permasalahan guru dalam mengembangkan bahan ajar selain alasan yang diuraikan sebelumnya adalah kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar masih kurang.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka peneliti meneliti dengan judul “ Game Edukasi Pengenalan Paruh Burung Berbasis Android Untuk Pembelajaran Anak Usia 10 – 12 Tahun “. Pada penelitian ini menggunakan media game sebagai edukasi pengenalan paruh burung dikarenakan media game menjadi media yang digemari oleh anak usia dini dan akan diterapkan untuk mengedukasi anak-anak sekolah dasar tentang paruh burung.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membantu siswa memahami macam-macam paruh burung?
2. Bagaimana cara mengenalkan jenis-jenis paruh burung dengan menggunakan teknologi media permainan?

## **1.3. Batasan Masalah**

Adapun Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam pengenalan jenis-jenis paruh burung peneliti hanya mengambil 10 jenis burung yaitu Burung Elang, Burung Nassar, Burung Gelatik, Burung Kolibri, Burung Pelikan, Burung Love Bird, Burung Hantu, Burung Gagak, Burung Kakatua, Burung Pelatuk.
2. Pengguna atau user pada game diutamakan usia 10 – 12 tahun.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah guru menyampaikan materi pengenalan paruh burung melalui teknologi media pembelajaran untuk siswa SD.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian pada Game Edukasi Pengenalan Paruh Burung Aktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Anak Usia 10 – 12 Tahun adalah meningkatkan minat siswa SD untuk mempelajari jenis-jenis paruh burung berdasarkan makanannya melalui media game dan memperkenalkan macam-macam paruh burung.