

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Negara Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk republik serta berlandaskan hukum. Hal ini diatur dalam Pasal 1 ayat (1) dan (3) UUD 1945 sesudah amandemen. Negara hukum adalah negara yang berlandaskan hukum dan menjamin keadilan bagi warganya. Maksudnya yaitu kewenangan dan tindakan alat-alat perlengkapan negara atau penguasa haruslah berdasarkan hukum atau diatur oleh hukum. Pasal 1 Ayat (1) UUD 1945 menyebutkan bahwa negara Indonesia adalah negara yang berbentuk kesatuan berbentuk republik. Pelaksanaan negara republik dipimpin oleh Presiden sebagai kepala negara dan kepala pemerintahan. Presiden sebagai kepala negara melakukan tugas dan kewenangannya atas nama negara dan Presiden sebagai kepala pemerintahan berwenang dalam menjalankan roda pemerintahan dalam negeri. Kekuasaan Presiden sebagai kepala pemerintahan diatur dalam Pasal 4 UUD 1945. Presiden dalam menjalankan kewenangan diberikan hak khusus yaitu hak prerogatif. Sebagaimana maksud dari konsep trias politica, kekuasaan negara terbagi dalam 3 (tiga) kelompok yaitu eksekutif, legislatif dan yudikatif. Eksekutif adalah lembaga pelaksana aturan hukum, legislatif adalah lembaga pembuat aturan hukum dan lembaga yudikatif adalah sebagai lembaga yang menghukum pelaku yang melanggar aturan hukum Ulya(2018).

Game edukasi Ma'ruf(2021) salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media unik dan menarik. Jenis ini biasanya ditunjukkan untuk anak-anak.

Kresna(2019) *Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, diantaranya anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahannya dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika. Kustari(2021) Bermain pada dasarnya merupakan aktivitas alami yang sangat disukai anak dan bisa digunakan sebagai sarana belajar, minimal belajar tentang aturan dan peran. Melalui kegiatan bermain, anak belajar beradaptasi dengan lingkungannya dan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan baru. Permainan atau *game*, selain dimanfaatkan sebagai hiburan, juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Game Ajilaksana, Josi and Andrianto(2023) permainan untuk kesenangan dan hiburan dengan aturan terstruktur, *game* juga bisa digunakan sebagai alat edukasi. *Game* adalah satu jenis kegiatan dimana dengan melakukan aksi sesuai dari aturan suatu *game*. Pemain harus berusaha meraih tujuan dari *game* tersebut, materi yang sulit dapat dijelaskan dengan bantuan media dalam konsep yang abstrak pada siswa. Salsabila(2021) Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dalam perkembangan tentu membawa perubahan bagi kehidupan terutama dalam dunia pendidikan yang akan terus menerus mengalami perkembangan dan bertujuan untuk mengetahui peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era yang penuh kemajuan saat ini.

Dari semua presiden dan wakil presiden republik Indonesia yang pernah menjabat sayangnya masih banyak anak-anak yang tidak mengetahui semua nama, baik itu nama presiden maupun wakil presiden, hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan tentang nama-nama presiden dan wakil presiden republik Indonesia sebagai wawasan kewarganegaraan dasar untuk anak-anak sekolah dasar.

UPT SD Negeri 2 Fajar Baru merupakan institusi pendidikan dasar yang berlokasi Jl. Cendana No.2, Fajar Baru, Kec. Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung. Permasalahan yang terjadi pada siswa sekolah tersebut adalah perlunya sistem pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menghafal nama Presiden beserta wakil-Nya. Untuk itu diperlukan suatu pendekatan lain yang dapat menjadi alternatif solusi untuk menunjang daya ingat bagi siswa dengan bantuan sistem. Untuk menjawab pertanyaan tersebut peneliti melakukan penelitian, bagaimana menghasilkan *game* dengan metode pengembangan yang sesuai dan bagaimana menerapkan sebuah algoritma dalam sebuah *game*, agar *game* menjadi lebih menantang untuk diselesaikan oleh pengguna. Dalam hal ini peneliti menggunakan Metode pengembangan GDLC (*Game Development Live Cycle*) untuk membantu mempermudah dalam membuat sebuah aplikasi yang efektif. Metode GDLC (*Game Development Live Cycle*) adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang yang paling awal digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam metode ini bersifat serial yang dimulai dari *initiation*, *pre-production*, *production*, *testing*, *beta*, *release*. Implementasi penelitian ini menghasilkan sebuah *Game* edukasi berbasis Android yang bermanfaat pada kalangan anak usia dini, disamping menempuh pembelajaran formal di sekolah anak-anak dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi ini. Anak SD berada dalam masa perkembangan otak mereka. Dalam usia ini mereka berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat dan paling baik fisik maupun mental. Oleh karena itu peneliti membuat *game* edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan

aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar lebih menarik.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan yang ada pada UPT SD Negeri 2 Fajar Baru yaitu :

1. Bagaimana menghasilkan aplikasi yang dapat memudahkan pengguna dalam mempelajari pengenalan nama presiden dan wakilnya.
2. Bagaimana menerapkan metode GDLC dalam membuat aplikasi untuk mempelajari pengenalan nama-nama presiden dan wakilnya.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Sasaran pengguna dalam *game* ini hanya untuk siswa/siswi kelas IV sekolah dasar.
2. Aplikasi ini hanya untuk mengenal nama-nama presiden indonesia dan wakil-Nya.
3. *Game* yang dibangun hanya menggunakan grafis 2 dimensi dan *Game* bersifat *single player*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan aplikasi *game* edukasi yang dapat memudahkan pengguna dalam mempelajari pengenalan nama-nama presiden dan wakil presiden Indonesia.
2. Untuk menerapkan GDLC dalam pembuatan aplikasi untuk mempelajari pengenalan nama-nama presiden dan wakilnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi ilmu pengetahuan
Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan referensi dalam penelitian *game* edukasi selanjutnya.
2. Bagi sekolah dasar
Sebagai sarana informasi dalam meningkatkan kualitas mutu pembelajaran pada siswa di sekolah dasar dalam penyampaian materi dengan media yang lebih interaktif.
3. Bagi siswa
Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan suasana belajar yang bervariasi dalam pengembangan dan pemanfaatan dalam sistem pembelajaran.