

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk pendidikan. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran semakin populer, salah satunya melalui pengembangan aplikasi berbasis *game* edukasi. *Game* edukasi memiliki potensi besar dalam menciptakan metode pembelajaran yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta minat siswa dalam belajar.

Dalam konteks pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD), salah satu materi yang diajarkan adalah olahraga bola besar, seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli. Sayangnya, proses pembelajaran olahraga bola besar di sekolah seringkali menghadapi berbagai kendala. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan waktu praktek di lapangan, kurangnya fasilitas olahraga yang memadai, serta metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Hal ini dapat mengakibatkan siswa kurang tertarik dan berkurangnya pemahaman siswa tentang teknik-teknik dasar permainan bola besar.

Olahraga merupakan metode yang efektif untuk membentuk tubuh yang sehat. Menjaga kesehatan dianggap sangat penting karena hal itu memengaruhi kondisi fisik dan juga kekayaan yang paling berharga, yang tidak dapat diganti dengan apapun. Oleh karena itu, setiap individu menginginkan kehidupan yang sehat dan bahagia serta tampak sehat, bugar, dan awet muda. Kesehatan merupakan kebutuhan dasar bagi semua orang, karena tidak ada yang ingin merasakan sakit atau gangguan Kesehatan (Salahudin & Rusdin, 2020). Selain itu, olahraga sendiri memiliki banyak jenis permainan salah satunya olahraga bola besar.

Olahraga bola besar merupakan suatu jenis kegiatan fisik yang dilakukan dalam kelompok menggunakan bola berukuran lebih dari 50 cm sebagai alat utamanya. Seperti olahraga lainnya, tujuan utama dari jenis olahraga ini adalah untuk menjaga kebugaran tubuh agar tetap sehat dan mengembangkan kepribadian yang lebih baik, termasuk memiliki mental yang kuat dan disiplin yang tinggi (Widiastuti, 2019). Olahraga bola besar memiliki berbagai jenis permainan yaitu Sepak Bola, Basket dan Bola Volly.

SDN 2 Gunung Terang merupakan Sekolah Dasar yang beralamatkan di Jalan. Imam Bonjol, Sumber Rejo, Kec. Kemiling Kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil dari observasi dan juga wawancara di SDN2 Gunung Terang dengan Narasumber Ibu Lisa Novani, S.Pd selaku Guru SDN2 Gunung Terang, Menurutnya, kesulitan yang dihadapi oleh siswa/i adalah belum memahami apa saja jenis-jenis bola besar.

Media pembelajaran merupakan suatu instrumen yang mampu mendukung proses pendidikan dengan membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih terang dan memungkinkan tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai secara efisien dan efektif. Seiring berkembangnya teknologi, anak-anak usia sekolah dasar cenderung ingin mengetahui banyak hal, dan saat ini, teknologi telah menjadi sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam konteks ini. Dalam ranah pendidikan, teknologi memiliki peran khusus dalam proses belajar mengajar, termasuk penggunaan *game edukasi* berbasis Android sebagai salah satu contohnya (Azzam, 2022).

Game edukasi merupakan sebuah medium permainan digital yang dirancang khusus dalam konteks pendidikan atau pembelajaran. Tujuannya tak sekadar

memberikan hiburan, melainkan juga memberikan motivasi dan semangat kepada para siswa dalam mengeksplorasi dan memperdalam pengetahuan mereka. Dengan adanya elemen permainan yang menarik, *game* edukasi mampu memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk belajar secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, *game* edukasi juga menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar (Putri et al., 2023). *Game* edukasi menciptakan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan bersemangat bagi siswa. Dengan menyelipkan unsur-unsur edukatif dalam sebuah permainan digital, siswa tidak hanya mendapat kesempatan untuk mengasah keterampilan dan pengetahuan mereka, tetapi juga merasakan kepuasan ketika mencapai pencapaian dalam permainan tersebut. Melalui permainan edukatif, siswa diajak untuk aktif belajar secara mandiri, dengan mengeksplorasi konsep-konsep yang diajarkan secara interaktif. Dengan demikian, *game* edukasi menjadi lebih dari sekadar alat bantu dalam proses pembelajaran, melainkan menjadi teman yang mendukung dan memotivasi siswa dalam perjalanan mereka untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam.

Unity Game Engine adalah *software* yang digunakan untuk membuat *video game* berbasis dua atau tiga dimensi dan dapat digunakan secara gratis. Selain untuk membuat *game*, *Unity 3D* juga dapat digunakan untuk membuat konten yang interaktif lainnya seperti, visual arsitektur, *real-time 3D animasi*, *augmented reality* dan *virtual reality*. *Unity Game Engine* juga dapat digunakan secara gratis dengan cara mengunduh *Unity Hub* terlebih dahulu pada laman situs

<https://unity.com/download> kemudian dengan memasang *Unity Long Term Support* yang dapat diunduh dalam *Unity Hub* sesuai versi yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas menjadi pertimbangan untuk penulis membuat sebuah *game* edukasi pengenalan permainan olahraga bola besar berbasis Android. Dalam pembuatan *game* ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Penggunaan *Game Development Life Cycle (GDLC)* merupakan metodologi untuk pengembangan aplikasi berbasis *game* dengan pendekatan iteratif yang terdiri dari 5 fase/langkah pengembangan, dimulai pada fase *Initialitations* atau pembentukan konsep *game*, pra-produksi (*pre-production*), produksi *game (production)*, *testing* (uji coba), *release* (rilis).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil beberapa rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Siswa/i masih menggunakan metode pembelajaran manual.
2. Siswa/i belum terlalu paham dengan olahraga bola besar.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas apa yang penulis sampaikan Agar tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dibahas, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Game* edukasi hanya memiliki 3 materi bola besar yaitu basket, voli dan sepakbola.
2. *Game* edukasi yang dibangun hanya dapat digunakan oleh satu pemain.
3. *Game* edukasi hanya dapat dijalankan di *platform* berbasis *android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang didapat dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Membuat *game* edukasi pengenalan permainan olahraga bola besar menggunakan tool *Unity 2D*.
2. Mengimplementasikan metode GDLC dalam pembuatan *game* edukasi pengenalan permainan olahraga bola besar.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang serta tujuan yang telah dipaparkan, penulis berharap setelah tujuan tersebut tercapai dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi tentang permainan olahraga bola besar yang diajarkan kepada siswa/siswi.
- b. Agar dapat membuat siswa/siswi memanfaatkan waktu mereka dengan memanfaatkan *game* edukasi.
- c. Agar dapat membuat siswa/siswi memahami apa saja permainan olahraga bola besar yang digunakan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan juga tidak membosankan.