

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Tata surya merupakan kumpulan benda langit yang berputar mengelilingi matahari selaku pusatnya. Benda- benda langit ini termasuk 8 planet, satelit, asteroid, serta banyak benda langit yang lain. Materi tata surya ialah salah satu materi pelajaran dalam ilmu alam yang diajarkan di sekolah dasar. Tata Surya ialah materi yang susah dimengerti untuk anak umur 12- 13 tahun ataupun setara dengan anak kelas 5 SD. Perihal ini diakibatkan minimnya efisiensi dalam belajar dari anak serta pula materi tentang tata surya itu sendiri mempunyai banyak ciri yang berbeda dari tiap planet yang wajib dipelajari. Buat menanggulangi permasalahan ini, suatu Permainan Edutainment. Dengan memastikan Genre terbaik buat diterapkan dalam permainan dengan menyamakan 2 Genre, ialah Kuis Bimbingan, serta Adventure. Dalam riset ini memakai tata cara GDLC( Game Development Life Cycle) sebagai suatu sistem, yang bertujuan untuk membuat desain serta implementasi lebih spesifik serta lebih kompleks. Hasil dari riset ini merupakan game edukatif tentang benda- benda luar angkasa yang berisi materi serta game tentang benda- benda di luar angkasa yang bisa menaikkan pengetahuan anak tentang materi tersebut (Zyen, Widiastuti, Maori, & Kusuma, 2023).

Pembelajaran didefinisikan selaku proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan diri pada peserta didik serta mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Pada salah satu Sekolah Dasar di wilayah Cianjur proses pembelajaran atau edukasi ini di sangatlah berpengaruh terhadap metode belajar untuk tingkatan atensi belajar anak didik di Sekolah Dasar ini. Salah satu

metode untuk meningkatkan atensi belajar adalah dengan membuat metode pembelajaran ini jadi lebih menarik serta tidak membosankan. Sehingga dibuatlah permainan edukasi sistem tata surya berbasis Android supaya para siswa didik lebih semangat dengan bermain game sembari belajar. Pemakaian game selaku media alternatif dalam penyampaian materi dianggap efisien sebab game pada umumnya kerap dimainkan serta disenangi berbagai golongan termasuk anak sekolah dasar. Sehingga dibuatlah game edukasi sistem tata surya berbasis android. Dengan dibuatnya permainan edukasi ini supaya mempermudah siswa dalam menguasai materi sistem tata surya. (Sulaeman & Rahman, 2022).

Tata surya ialah salah satu materi pelajaran pada ilmu pengetahuan alam yang diajarkan di sekolah dasar. Tata surya ialah susunan benda- benda langit yang mengitari matahari selaku pusatnya. Tetapi banyak siswa yang saat ini mengalami kesusahan untuk menguasai serta menghafalkan materi tentang tata surya karena banyak karakteristik yang berbeda yang dimiliki oleh setiap planet. Perihal itu terjalin karena terbatasnya media pembelajaran yang diberikan oleh guru saat melakukan praktikum. (Nuqisari & Sudarmilah, Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 Berbasis Android, 2019).

Kelebihan dari 2 metode diatas adalah meningkatkan pengetahuan tentang benda langit melalui game tetapi memiliki kelemahan dalam batasan edukasi dimana yang diedukasi adalah tata surya. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti meneliti dengan judul “game edukasi pengenalan benda langit untuk kelas 5 sd berbasis android ”. Pada penelitian ini merujuk pada buku tematik 9 dan game yang berbasis android agar siswa dan guru bisa menggunakan game dimana saja dan kapan saja dan dapat memudahkan guru dan siswa dengan

materi yang berfokus pada benda langit untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami dan mengedukasi benda langit.

### **1.2. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana membantu guru mengedukasi tentang Benda Langit kepada siswa dan siswi kelas 5 SD serta siswa dan siswi dapat memahami tentang Benda Langit?

### **1.3. Batasan Masalah**

Adapun beberapa batasan masalah didalam penelitian ini yaitu :

1. Dalam pengenalan macam-macam benda langit peneliti hanya akan mengambil 5 jenis benda langit tata surya.
2. Materi yang digunakan berdasarkan materi IPA atau buku Tematik 9

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Memudahkan guru mengedukasi tentang Benda Langit untuk anak SD Kelas 5.
2. Bisa mengenalkan jenis-jenis Benda Langit melalui teknologi Game edukasi.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian Game Edukasi Pengenalan Benda Langit Berbasis Android untuk Pembelajaran Anak SD Yaitu :

1. Meningkatkan minat siswa SD untuk mempelajari jenis-jenis benda langit berdasarkan tata surya dan nama satelit.

2. Memudahkan guru mengedukasi tentang Benda Langit.
3. Siswa jadi lebih mengerti tentang Benda Langit.