

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini dunia digemparkan dengan mewabahnya penyakit yang disebabkan oleh virus yang disebut corona atau biasa disebut dengan istilah *Covid-19 (Coronavirus Diseases-19)*. *Covid-19* merupakan penyakit jenis baru yang telah diidentifikasi belum pernah menyerang manusia. Tanda-tanda serta gejala umum orang yang terinfeksi *Covid-19* diantaranya gejala pada gangguan pernapasan akut, seperti sesak nafas, batuk, dan demam. Masa inkubasi dari virus ini yaitu antara 5-6 hari dan masa inkubasi terpanjangnya adalah 14 hari. Virus yang diduga mulai menyebar pada 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, saat ini sudah merata hampir ke seluruh dunia dengan cepat. WHO telah menetapkan bahwa pandemi ini sebagai Kedaruratan Kesehatan Masyarakat (KKM) yang meresahkan seluruh dunia pada 30 Januari 2020. Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang ikut terdampak akibat pandemi *Covid-19* [1]. Pada tanggal 30 Desember 2020 jumlah kasus pasien yang terkonfirmasi positif *Covid-19* di Indonesia sudah mencapai 727.122 orang, 596.783 telah dinyatakan sembuh, dan 21.703 orang telah dinyatakan meninggal dunia [2].

Untuk mengantisipasi penyebaran serta penularan *Covid-19* tersebut pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan, diantaranya isolasi mandiri, *social* dan *physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Pandemi ini juga mengharuskan masyarakat agar tetap di rumah saja, baik dalam hal bekerja, beribadah maupun belajar. Pandemi *Covid-19* sangat berdampak besar pada dunia pendidikan. Tenaga pendidik harus memastikan para siswa tetap belajar walaupun peserta didik sedang berada di rumah. Dengan kondisi tersebut lembaga pendidikan dituntut untuk melakukan inovasi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi untuk menunjang kegiatan belajar mengajar tersebut yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran secara online (daring) [3]. Pembelajaran daring dilaksanakan agar lembaga pendidikan tetap

bisa memenuhi standar pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi masa kini dengan menggunakan perangkat PC/laptop ataupun gadget.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Miftahul Huda Dongos, dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online* (daring) dirasa kurang efektif, karena menimbulkan rasa bosan dan jenuh peserta didik, terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Materi yang dirasa terlalu banyak juga menyebabkan peserta didik malas untuk mempelajari materi tersebut, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan semangat untuk belajar mata pelajaran tersebut. Selain itu, peserta didik juga menganggap bahwa mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang sangat sulit. Untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh, peneliti mengusulkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran. Dengan adanya media *game* edukasi ini, peserta didik bisa belajar sambil bermain, sehingga tidak menimbulkan rasa bosan dan jenuh walaupun belajar dirumah.

Game merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui media elektronik sebagai sarana untuk hiburan yang didesain semenarik mungkin sehingga pemain mendapatkan kepuasan batin. Perkembangan *game* saat ini begitu pesat sekali sehingga muncul banyak *genre*, diantaranya adalah RPG (*Role Playing Game*), aksi, petualangan, *puzzle*, dan lain sebagainya [4]. Saat ini kebanyakan *game* yang ada hanya mementingkan dari sisi hiburannya dan tidak mengandung unsur edukasi. Hal ini tentu dapat menyebabkan banyak dampak negatif, diantaranya anak akan cenderung malas belajar dan setiap waktunya hanya bermain *game* saja. Dengan demikian, *game* yang sesuai untuk anak-anak yaitu *game* yang mengandung nilai-nilai edukasi didalamnya. *Game* edukasi dapat memberikan sebuah pembelajaran yang secara tidak langsung yaitu belajar sambil bermain, sehingga dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan tidak membuat jenuh dan bosan. Pembelajaran dengan menggunakan media *game* merupakan salah satu metode yang diminati siswa saat ini. Tema pelajaran yang sedang dipelajari juga dapat memberikan nuansa baru bagi siswa untuk menyukai suatu mata pelajaran tertentu.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sujalwo dan Sukirman tentang pengembangan *game* berbasis komputer sebagai media pembelajaran IPA terpadu Kelas VIII SMP, peneliti menjelaskan bahwa minat belajar siswa SMP di mata pelajaran IPA sangat minim sekali karena mata pelajaran IPA dianggap sulit dipahami, karena banyaknya rumus yang ada. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berupa *game* edukasi berbasis komputer yang didalamnya berisikan materi-materi IPA terpadu untuk kelas VIII SMP dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* [5].

Penelitian selanjutnya oleh Virginiawan dan Sunarsan Sitohang, tentang *game* edukasi pembelajaran matematika persamaan linier berbasis android, peneliti menggunakan aplikasi Construct 2 sebagai media dalam pembuatan game edukasi tersebut, karena Construct 2 tidak menggunakan sebuah bahasa pemrograman khusus dan didalam Construct 2 sudah dilengkapi dengan *event sheet* yang berisikan *event* dan *action* sehingga relatif lebih mudah penggunaannya. Tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah peserta didik dapat bermain sambil belajar tanpa disadarinya [6].

Penelitian selanjutnya oleh Rio Jumardi, Lia Farokhah, dan Magfiroh, membahas tentang kolaborasi digital *signage* dan *chatbot messenger* sebagai layanan penyedia informasi akademik, peneliti menggunakan metode GRAPPLE. Metode GRAPPLE merupakan penyederhanaan dari metode pengembangan sistem yaitu RAD (*Rapid Application Development*), sehingga dalam perancangan aplikasi ini dapat dilakukan dengan cepat tanpa mengurangi kualitas dari aplikasi yang akan dibangun [7].

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, peneliti akan membuat *game* edukasi IPA ini dengan menggunakan aplikasi Construct 2 yang sudah dilengkapi *event sheet* dan *action*, serta menggunakan Corel Draw X7 sebagai media untuk mendesain gambar yang diperlukan dalam *game*. *Game* ini berbasis android yang dapat dijalankan minimal pada android versi 5.0 (*Lollipop*) serta dirancang dengan menggunakan metode GRAPPLE sehingga waktu yang diperlukan cukup singkat tanpa mengurangi kualitas dari aplikasi tersebut. *Game* edukasi IPA ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan semangat peserta

didik untuk belajar mata pelajaran IPA tanpa merasakan rasa bosan dan jenuh, karena di dalam aplikasi ini disertai dengan animasi dan *game*, sehingga bisa menarik minat belajar siswa.

1.2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah di kemukakan diatas, maka batasan masalah didalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Lokasi penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Huda Dongos.
2. Penelitian ini hanya memfokuskan pada materi organ tubuh manusia kelas V.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Construct 2.
4. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi berbasis android.
5. Aplikasi ini support android minimum versi 5.0 (*Lollipop*).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di uraikan diatas, maka di peroleh rumusan masalah yaitu “kurangnya inovasi dalam melakukan pembelajaran secara online (daring), sehingga peserta didik merasa bosan dan jenuh”.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakannya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi dan semangat kepada peserta didik untuk belajar mata pelajaran IPA tanpa merasakan rasa bosan dan jenuh.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan adanya penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat meningkatkan kreatifitas dan keterampilan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis *game* edukasi.
 - b. Menambah wawasan bagi peneliti bahwa teknologi dalam bidang *game* tidak hanya digunakan untuk kesenangan dan menghilangkan

stres, akan tetapi juga dapat dimanfaatkan didalam bidang pendidikan.

2. Bagi MI Miftahul Huda Dongos
 - a. Meningkatkan semangat siswa untuk selalu belajar tanpa mengenal rasa bosan dan jenuh.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa sehingga bisa mendapatkan nilai ujian yang bagus di mata pelajaran IPA.
 - c. Membantu guru dalam menyampaikan materi melalui media *game* edukasi berbasis android.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan pemahaman kepada masyarakat akan pesatnya perkembangan teknologi di zaman sekarang ini.
 - b. Memberikan wawasan kepada masyarakat akan manfaat teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

1.6. Sistematika Penulisan Skripsi

Dalam penulisan laporan penelitian ini, terdapat acuan penulisan agar laporan yang dibuat dapat sesuai dengan yang diharapkan penulis, yaitu sebagai berikut.

1. Bagian awal Skripsi
2. Bagian pokok skripsi, terdiri dari :
 - a. Bab I : Pendahuluan

Didalam bab ini menguraikan secara ringkas pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- b. Bab II : Landasan Teori

Didalam bab ini menguraikan sekilas tentang pengertian dan teori-teori yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian ini, serta kerangka pemikiran yang menjadi latar belakang dalam penelitian ini.

c. Bab III : Metode Penelitian

Didalam bab ini menjelaskan tentang metode apa yang akan digunakan dalam penelitian ini dan metode yang di gunakan dalam perancangan sistem.

d. Bab IV : Pembahasan

Didalam bab ini menjelaskan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas V MI Miftahul Huda Dongos.

e. Bab V : Kesimpulan

Didalam bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan disertai dengan saran untuk pengembangan aplikasi menjadi lebih baik.

3. Bagian akhir skripsi

