

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemic Covid-19 dua tahun lalu membuat sekolah melakukan kegiatan belajar mengajar *daring* (dalam jaringan). Dampak dari pembelajaran yang dilakukan secara *daring* membuat siswa lebih memilih mengesampingkan pelajaran serta membuat siswa jenuh. Menurut penelitian Wati, dkk (2020), menyatakan bahwa pembelajaran *daring* menimbulkan suatu permasalahan yaitu motivasi siswa menurun seperti siswa cenderung malas belajar, bangun sering kesiangan, dan jarang mengerjakan tugas. Oleh karena itu penggunaan simulasi *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami mata pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru SDN Kalisat 01, didapat bahwa proses pembelajaran menggunakan media *youtube* sebagai bentuk penyampaian materi serta pengumpulan tugas dilakukan menggunakan via *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh siswa yaitu dengan menonton video melalui *youtube*. Hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dan sulit memahami materi, seperti dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi sejarah.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat digunakan sebagai sistem perubahan seperti penggunaan simulasi *game* sebagai media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih interaktif dan antusias dalam memahami materi. Menurut David (2017), menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi membuat siswa lebih interaktif dan antusias dengan pembelajaran, sehingga menimbulkan pengalaman menarik dan siswa lebih dapat mengingat pembelajaran karena ada kesan yang melekat pada suatu proses belajar mengajar. *Game* dijadikan sebagai media edukasi yang dapat membantu siswa dalam proses pengembangan keterampilan verbal, visual, dan kinetik. Menurut penelitian Lidya, dkk (2021), menyatakan bahwa penggunaan *game* sebagai media pembelajaran sejarah efektif dengan hasil persentase kelayakan *game* edukasi sebesar 88,04%.

Merancang sebuah *game* edukasi diperlukan adanya uji kelayakan untuk mengetahui pengaruh *game* yang telah dirancang. Salah satu cara untuk mengetahui validasi sebuah *game* yaitu menggunakan analisis data *International Organization of Standardization* (ISO) 9126. Dalam ISO 9126 memiliki beberapa aspek yang dapat menentukan standart kualitas kelayakan sebuah *software*. Menurut penelitian Galang, dkk (2014), menjelaskan bahwa untuk menentukan standar kualitas dari aplikasi permainan pada perangkat bergerak, para pengembang dapat memiliki acuan untuk menilai perangkat lunak permainan yang telah dibuat dilihat dari ISO 9126 yang lebih memperhatikan dan mempertimbangkan faktor yang memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dalam hal ini adalah aspek *Functionality*, *Usability*, dan *portability*. Sedangkan menurut Silvia (2021), menyimpulkan bahwa dengan bantuan ISO 9126 pengujian perangkat lunak termasuk dalam kelas produk yang berhasil dengan tingkat 95%. Serta hasil pengujian kegunaan mencapai angka 81,98% yang dapat dikatakan layak untuk aplikasi dasar.

Berdasarkan permasalahan yang didapatkan, maka peneliti membuat *game* edukasi untuk kelas 5 SD karena hasil wawancara dengan salah satu guru disarankan kepada siswa tersebut serta edukasi penggunaan *smartphone* khususnya *game* masih kurang dikalangan siswa SD. Sehingga peneliti mengambil judul **Rancang Bangun Game Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” Tematik 7 kelas 5 SD Berbasis Android.** *Game* edukasi ini akan diuji menggunakan *framework* ISO 9126 dengan tujuan dari perancangan *game* edukasi ini dapat membantu siswa kelas 5 SDN Kalisat 01 lebih mudah memahami materi yang termuat pada tematik 7 mengenai peristiwa kedatangan bangsa Eropa yang menjajah Indonesia, serta diharapkan siswa menjadi semangat dalam belajar dan dapat menyimak setiap informasi yang ada untuk menjawab setiap permasalahan atau soal dengan benar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, sehingga diperoleh rumusan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana rancang bangun *Game* Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” sebagai media pembelajaran siswa kelas 5 SD ?
- b. Bagaimana kelayakan penggunaan aplikasi *game* edukasi “peristiwa kebangsaan masa penjajahan” berdasarkan standart ISO 9126 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk merancang dan membangun *Game* Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” sebagai media pembelajaran siswa kelas 5 SD.
- b. Untuk mengetahui hasil pengujian kualitas aplikasi *Game* Edukasi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” ditinjau dari segi fungsionalitas, efesiensi, protabilitas, kegunaan serta materi.

1.4 Batasan Masalah

Ditinjau dari berbagai aspek guna merancang *game* edukasi berbasis *android*, oleh karena itu dibutuhkan sebuah batasan guna menghindari konteks pembahasan yang terlalu luas. Adapun batasan masalah yaitu :

1. Aplikasi *game* edukasi dirancang untuk siswa kelas 5 SD
2. Aplikasi yang dirancang hanya sampai ke tahap pengujian, tidak sampai pada tahap pemeliharaan.
3. Informasi yang diberikan bersifat umum sesuai dengan buku ajar Tematik 7 kelas 5 SD subtema 1 tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan.
4. Aplikasi *game* edukasi hanya bisa dimainkan oleh satu pemain (*single player*)
5. Aplikasi *game* edukasi yang dibuat berbasis *Android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh harapannya dapat memberi manfaat ke semua pihak, antara lain :

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang *game* yang dapat menarik minat anak untuk mendapatkan ilmu yang luas.
- b. Bagi siswa, *game* edukasi ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai peristiwa pada masa penjajahan.
- c. Bagi peneliti lain, paparan hasil penelitian ini agar dikembangkan dengan banyak *game* yang lain untuk menambah wawasan serta bersemangat dalam mengenal peristiwa yang muncul pada era penjajahan.

