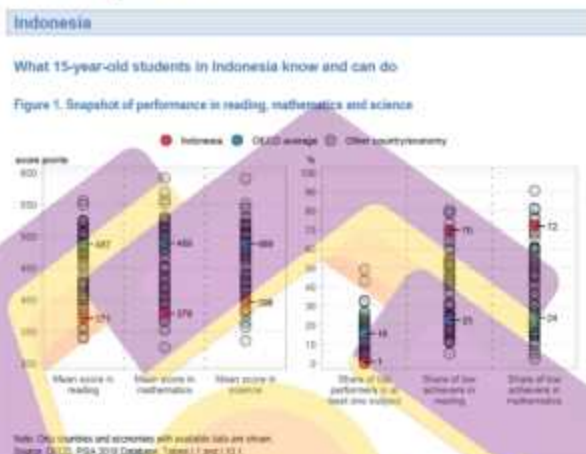


## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah



**Gambar 1. 1 Data PISA Tahun 2018**

Pada tahun 2018 PISA atau Program Penilaian Pelajar Internasional merilis pada website resmi mereka dan dapat diketahui bahwa Indonesia mengalami penurunan terkait pembelajaran anak Indonesia secara keseluruhan. Dari gambar 1 menggambarkan bahwa tingkat urgensi peningkatan literasi di Indonesia sangat dibutuhkan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan Program Gerakan Literasi Nasional untuk mengatasi penurunan minat belajar pada anak-anak di Indonesia. Gerakan literasi nasional diantaranya adalah Literasi baca Tulis, Literasi Numerasi, Literasi Sains, Literasi Digital, Literasi Finansial dan Literasi Budaya. Namun, pada awal tahun 2021 tepatnya pada tanggal 17 Januari 2021, Kominfo merilis Siaran Pers No. 16/HM/KOMINFO/01/2021 terkait pengembangan empat pilar literasi yang sudah dijelaskan untuk mendukung transformasi digital dan penting untuk direalisasikan dalam lingkup masyarakat guna memberikan edukasi mengenai teknologi informasi dan komunikasi. Berdasarkan yang dirilis oleh wearesocial dapat dijelaskan bahwa pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan hingga

17% atau 25 juta jiwa dengan keterangan bahwa mereka menggunakan ponsel pintarnya untuk bermain game lebih dari 1,5 jam sehari.



**Gambar 1. 2 Problem Statement**

Berdasarkan data gambar 1.2 dan permasalahan yang sudah dijelaskan di awal, maka dapat diimpulka bahwa permasalahan terdiri dari 2 bagian yaitu bagian pertama adalah permasalahan dalam dunia pendidikan yang banyak sekali mengatakan membosankan, kurang kreatif dan monoton. Sedangkan untuk permasalahan kedua adalah game digital yang sekarang banyak ditemui cenderung negative, kurangnya edukasi, dan hanya berisi konten hiburan.

Dalam pengembangan game zamzamy ini merupakan jenis game yang disebut dengan *Table Toys* yang artinya bahwa merupakan permainan cetak (seperti yang banyak diketahui adalah ular tangga, monopoli, ludo, dll) yang dikombinasikan dengan teknologi website dan aplikasi. Kelebihan dari game *table toys* yaitu tingkat interaksi antar pemain sangat tinggi dan aman untuk mata anak-anak, dan untuk website atau aplikasi penunjang diperkaya dengan permainan melalui bank soal, animasi dan *augmented reality*. Game zamzamy juga menyesuaikan tema game yang akan dimainkan atau diajarkan untuk anak-anak, yang sudah terpublish adalah zamzamy (kartu sakti belajar ngaji) untuk memperkenalkan huruf hijaiyah dengan cara yang seru dan model permainan yang simple. Bisa juga anak-anak mendapatkan sisi teknologinya yaitu *augmented reality* dengan cara scan kartu hijaiyah pada aplikasi yang sudah ada di *play store*, kemudian muncullah cara penulisan, cara membaca, dll.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas maka muncul rumusan masalah berikut ini:

1. Bagaimana membuat *business model canvas* dalam produk *Tangible Game*?
2. Bagaimana penggunaan *Augmented Reality* yang terdapat dalam *Tangible Game*?
3. Apa sajakah yang dijadikan point strategi dalam memenangkan lomba kategori *Entrepreneur Challenge*?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah yang muncul adalah sebagai berikut ini:

1. Hanya membahas terkait pembuatan *business model canvas* pada bisnis *tangible game*
2. Hanya berfokus langkah-langkah pendaftaran hingga strategi yang sudah dijalankan oleh tim dalam lomba kategori *Entrepreneur Challenge*
3. *Augmented Reality* hanya tersedia dalam *play store* dan dapat dijalankan hanya pada platform *android* saja
4. Tidak membahas tentang keamanan (*cyber security*) dalam *augmented reality* yang sudah dibuat dan diterapkan

## 1.4 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan *business model canvas* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan solusi alternative media pembelajaran untuk meningkatkan literasi pada anak.
2. Mencoba keterkaitan dalam bidang kewirausahaan pada game zamzamy yang dilengkapi dengan teknologi *augmented reality*.
3. Mengembangkan dan meningkatkan metode pembelajaran berbasis permainan.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam pembuatan *business model canvas* adalah sebagai berikut:

Bagi penulis:

1. Sebagai salah satu solusi dan alternative dalam menuntaskan jenjang strata prodi Teknik Komputer
2. Menerapkan ilmu serta teori yang telah didapatkan terkhususnya dalam materi kewirausahaan dan ekonomi kreatif yang merupakan mata kuliah wajib selama perkuliahan
3. Menjadikan pembelajaran dalam bidang bisnis.

Bagi anak-anak:

1. Meningkatkan interaksi dan mengajak untuk berfikir kritis dalam dunia pendidikan anak
2. Menjaga mental dan kesehatan anak-anak usia dini
3. Meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran digital maupun edukasi lainnya
4. Menyenangkan dan interaktif untuk anak-anak agar mengurangi rasa bosan yang terlalu monoton dalam belajar

Bagi pegiat pendidikan:

1. Meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, khususnya kemampuan literasi pada anak melalui *tangible game* anak
2. Menggiatkan industry kreatif Indonesia di bidang game interaktif dengan menciptakan kolaborasi pelaku di bidang boardgame.
3. Menciptakan media *tangible game* untuk memperkaya konten pembelajaran dan meningkatkan interaksi anak