

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak awal datang di Indonesia, Internet mulai berkembang dengan pesat. Jumlah pengguna internet di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02% dengan tingkat penetrasi internet di kelompok umur 5-12 tahun sebesar 62,43%. [1]

Sebagian besar anak-anak mengakses internet yakni untuk mencari hiburan. Hal ini sesuai dengan survei BPS yang menyatakan bahwa sebanyak 63,08% anak di Indonesia yang mengakses internet adalah untuk hiburan. Selain itu, kebanyakan mengakses internet melalui ponsel pintar atau gadget yakni 98,70% [2]. Hiburan di internet bisa berupa *video* maupun permainan-permainan atau *games*.

Pada abad 21 ini, *game* merupakan salah satu hiburan yang saat ini sedang berkembang pesat, baik di kalangan dewasa maupun anak – anak. Bahkan saat ini *game* bukanlah sarana hiburan semata tetapi juga dapat dijadikan sebagai sarana penghasil uang, media pembelajaran, dan bahkan menjadi salah satu cabang olahraga dalam suatu pekan olahraga.

Games pada anak-anak memiliki dampak negatif dan positif. Dampak negatifnya, anak-anak yang kurang diawasi orang tua dapat terpengaruh *games-games* yang tidak sesuai dengan batasan umur seperti *games* yang mengandung kekerasan. Hal lainnya anak kurang bisa mengatur waktu dalam menggunakan gadget sehingga mengganggu fokusnya sebagai pelajar yakni untuk belajar. Namun, *games* juga memiliki dampak positif yakni membuat anak mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat. Selain itu, *games*

juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang tentunya menunjang pembelajarannya di sekolah dengan *game* edukatif.

Berdasarkan lampiran permendikbud no 37 Tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, salah satu kompetensi yang harus dipenuhi di kelas 5, yakni kompetensi dasar 3.3 yang berbunyi, "menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan organ pencernaan manusia." Materi tersebut tergolong materi yang kurang kontekstual untuk anak usia sekolah dasar. Sehingga diperlukan banyak latihan atau *drill* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode *Drill* adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen. [3]

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang sesuai dengan era teknologi informasi saat ini. Salah satunya yaitu dengan dibuatnya Media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yaitu dengan membuat *game* edukasi menggunakan construct 2 sehingga penulis menilai akan meningkatkan hasil belajar anak – anak. Untuk memastikan efektivitas *game* ini penulis akan mengujicobakan kepada responden sebagai calon pengguna. Dalam hal ini penulis menggabungkan *game* dengan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar anak – anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membuat sebuah penelitian yang berjudul "Perancangan dan Pembuatan *Game* Edukasi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas V SD Menggunakan Construct 2".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu, "Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi sistem pencernaan manusia untuk kelas V SD menggunakan construct 2 untuk meningkatkan hasil belajar?"

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya antara lain adalah :

1. *Game* ini dimainkan secara offline
2. *Game* dapat dimainkan secara single *player* dalam satu perangkat
3. *Game* ini dapat dimainkan di sistem Android.
4. *Game* ini ditujukan untuk anak kelas V SD.
5. *Game* ini bertemakan tentang Sistem pencernaan pada manusia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini yaitu mengetahui cara membuat aplikasi *game* edukasi tentang sistem pencernaan pada manusia menggunakan Construct 2.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Pengguna
Game ini dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk membantu pengguna dalam belajar tentang sistem pencernaan pada manusia
- b. Bagi Peneliti
Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu serta menambah wawasan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan – urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ini merupakan ringkasan dari masing masing bab.

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan

dari penelitian, manfaat penelitian metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan landasan teori yang digunakan dan menerangkan beberapa referensi penelitian yang sudah ada sebelumnya

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang proses perancangan *game* dari awal perancangan hingga selesai menjadi sebuah *game*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari proses pembuatan *game* edukasi tentang sistem pencernaan serta pembahasan dari *game* tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah dalam perancangan dan pembuatan *game* edukasi tentang sistem pencernaan untuk kelas V SD ini.