

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Minat belajar anak merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan, dan lebih mampu untuk mengatasi kesulitan dalam belajar. Sementara itu, siswa yang memiliki minat belajar yang rendah cenderung kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif agar anak-anak tetap termotivasi untuk belajar [1].

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi salah satu upaya untuk mencapai hasil belajar siswa yang berkualitas. Teknologi dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan keterampilan mereka [2]. Lingkungan belajar yang menarik dan interaktif diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar dan memahami materi yang diajarkan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat, antara lain dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan membuat peserta didik merasa lebih *enjoy* atau tidak tertekan saat belajar. Media ini juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital saat ini [3]. Selain itu, setiap individu memiliki keberhasilan dalam belajar yang berbeda-beda, ada yang dapat menangkap materi dengan mudah, namun ada pula yang mengalami kesulitan dalam memahami apa yang diajarkan. Hal ini semakin menegaskan pentingnya kehadiran media pembelajaran alternatif yang mampu menjawab kebutuhan belajar siswa secara lebih personal dan efektif [4].

SD Negeri 1 Rejosari merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang terletak di Desa Rejosari, Kecamatan Pringsurat, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah. Sekolah ini berkomitmen untuk mewujudkan pendidikan dan mencerdaskan kehidupan bangsa di wilayah tersebut dengan sistem pembelajaran selama 6 hari. SD Negeri 1 Rejosari telah berdiri sejak tahun 2016 berdasarkan Surat Keputusan Nomor 62 Tahun 2016, dengan Nomor SK Operasional yang sama. SD Negeri 1 Rejosari terus berupaya memberikan pendidikan yang berkualitas bagi para siswanya.

Selama ini, proses pembelajaran di SD Negeri 1 Rejosari masih dilakukan secara konvensional, yaitu melalui penyampaian materi secara langsung di kelas oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Mariyatul Kibtiyah, selaku guru di SD Negeri 1 Rejosari, metode tersebut sebenarnya cukup efektif dan telah berjalan dengan baik dalam mendukung proses pembelajaran siswa. Namun demikian, beliau juga mengungkapkan bahwa sebagian siswa masih terlihat kurang fokus dan cepat merasa bosan ketika kegiatan belajar dilakukan dalam format yang monoton tanpa dukungan media yang lebih interaktif. Pihak sekolah terutama guru, terus mencari solusi dan menginginkan adanya metode alternatif yang dapat mendukung proses pembelajaran yang sudah ada. Salah satunya yaitu melalui integrasi kemajuan teknologi dan pendidikan yang dapat diterapkan dalam bentuk *game* edukasi. Sekolah dapat menggunakan *game* edukasi sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Namun, karena keterbatasan sumber daya manusia yang kurang mendukung dalam pembuatan *game* tersebut, keinginan itu belum dapat terwujud.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis bermaksud ingin berkontribusi dalam mewujudkan kebutuhan dunia pendidikan dengan merancang *game* edukasi berbasis Android berupa "*Board Game*" melalui penelitian yang berjudul "Perancangan *Game* Edukasi Interaktif '*Board Game*' Berbasis Android sebagai Sarana Belajar dan Bermain untuk Siswa SD N 1 Rejosari Menggunakan *Adobe Animate*". *Game* edukasi yang dirancang dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media

pembelajaran atau sebagai pelengkap proses pembelajaran yang sudah ada di sekolah. Selain itu, *game* edukasi ini berisi materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, serta menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari latar belakang, terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana proses perancangan *game* edukasi interaktif berbasis android "*Board Game*" yang mengintegrasikan kuis pilihan ganda bertema pengetahuan umum untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3 yang meliputi aspek desain antarmuka, mekanisme *gameplay*, dan alur permainan yang efektif?
2. Bagaimana cara membuat "*Board Game*" berbasis android sebagai sarana belajar dan bermain untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3 yang diukur dari aspek tampilan *game*, kemudahan penggunaan, pemahaman materi, dan kecukupan waktu bermain *game*?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjabaran dari rumusan masalah yang ada, terdapat batasan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu:

1. "*Board Game*" dirancang untuk sistem operasi android versi 8.0 ke atas.
2. "*Board Game*" berisi soal pengetahuan umum atau materi pelajaran untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3.
3. *Game* yang dibangun menggunakan *Adobe Animate* versi 24.0.3.
4. *Game* menggunakan tampilan dua dimensi (2D).
5. Kuis dalam *game* menggunakan format pilihan ganda.
6. Pengujian efektivitas *game* dilakukan pada siswa kelas 3 SDN 1 Rejosari, Kecamatan Pringsurat.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi "*Board Game*" edukatif berbasis Android yang di dalamnya terdapat kuis pilihan ganda bertema pengetahuan umum, ditujukan untuk siswa Sekolah

Dasar kelas 3, dengan menggunakan pendekatan pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan aplikasi *Board Game* mampu bermanfaat sebagai sarana belajar dalam membantu guru memberikan materi pelajaran melalui metode alternatif dalam pembelajaran kelas 3 siswa Sekolah Dasar.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (bagi objek penelitian dan bagi peneliti selanjutnya), serta sistematika penulisan. Bagian ini memberikan gambaran umum secara umum mencakup arah dan tujuan penelitian.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi landasan teori, kajian literatur, dan penelitian terdahulu yang relevan berupa aplikasi, *game*, *game* edukasi, android, *board game*, dan *adobe animate*. Bagian ini merupakan kerangka konseptual yang digunakan dalam memberikan analisis yang tepat sebagai pendukung penelitian.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan berupa objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang dibutuhkan selama penelitian. Hal ini diberikan secara rinci untuk menjelaskan penelitian secara metodologis.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil penelitian berdasarkan analisis data dan perkembangan penelitian yang dilakukan disertai pembahasan yang mengaitkan temuan penelitian dengan teori yang relevan.



## **BAB V PENUTUP**

Bab ini memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian menyeluruh secara singkat dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

