

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan formal di Indonesia terdiri dari 3 tahap, yaitu Pendidikan Dasar yang berbentuk Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Menengah yang terdiri dari 2 jenjang yaitu Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA), terakhir Pendidikan Tinggi yang merupakan lanjutan dari pendidikan menengah. Pendidikan Dasar adalah awal dari pendidikan, selama 6 tahun anak ditanamkan dasar-dasar akademik melalui pelatihan membaca, berhitung, menulis, berpikir, membentuk kepribadian dan keterampilan sosial. Dilanjutkan dengan Pendidikan Menengah selama 6 tahun yang bertujuan untuk melatih anak menjadi anggota masyarakat dengan kemampuan mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial. Pendidikan Menengah juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang didapat pada jenjang sebelumnya. Tahap terakhir adalah Pendidikan Tinggi yang bertujuan untuk melatih peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik yang dapat menerapkan, mengembangkan, dan menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi, dan atau kesenian. (Noviana, 2014)

Masa paling penting seorang anak adalah masa pengenalan dan penanaman dasar akademik pada jenjang pendidikan dasar. Anak yang memiliki dasar akademik yang baik cenderung tidak mengalami kesulitan yang signifikan pada jenjang selanjutnya (Nurhayati, 2018). Pendidikan dasar adalah masa pergantian seorang anak dari masa kanak-kanak menjadi seorang siswa. Tidak semua anak menyadari tanggung jawab tersebut, sehingga mereka cenderung tertekan bahkan susah untuk menerima pembelajaran di kelas (Sutrisno, 2017). Hal itu terjadi karena psikologi seorang anak adalah bermain, mereka lebih banyak belajar pada saat bermain (Haryadi, 2015). Oleh karena itu pendekatan yang harus dilakukan adalah dengan menyediakan media permainan yang secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan berpikir mereka.

Menurut penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018, peringkat kepihitan anak Indonesia terus menurun secara global. Pada penilaian yang menargetkan siswa SD kelas 5 dan 6 yang dilaksanakan tiga tahun sekali secara global ini, tercatat bahwa Indonesia berada pada peringkat 62 dari 72 negara. Faktanya dari kemampuan IPA, matematika, membaca dan memecahkan masalah belum ada perkembangan dari tahun 2006. Hal ini dapat diakibatkan oleh banyak faktor mulai dari asupan gizi, motivasi belajar, suasana belajar, dll. (Ernawati, 2018)

Dasar akademik anak harus berkembang dengan baik. Terkadang pembelajaran di sekolah saja tidak cukup untuk memaksimalkan perkembangan mereka. Dalam Taksonomi Bloom, kecerdasan intelektual anak dijabarkan dalam ranah kognitif menjadi 6 aspek adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan atau ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian (Kurniasih, et

al., 2016). Media yang tepat untuk membantu anak dalam belajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang penting untuk anak. Dengan adanya media pembelajaran, perhatian anak akan dialihkan agar tidak cepat bosan sehingga mampu berkonsentrasi dalam waktu yang cukup lama (Dewi, 2017) Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan anak untuk belajar lebih banyak, mencerna apa yang dipelajari dengan baik, dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebuah penelitian telah membuktikan bahwa mayoritas anak lebih tertarik menggunakan media permainan dalam kegiatan belajar. (Sutrisno, 2017)

Game atau permainan adalah sesuatu yang tidak bisa dilepaskan dari anak, *game* bagi anak dinilai mampu merangsang kemampuan berfikir sekaligus mengasah kecerdasan mereka. Hal itu dikarenakan dalam *game* biasanya dibuat berbagai permasalahan yang harus diselesaikan (Haryadi, 2015). Media pembelajaran atau *game* untuk anak adalah *game* edukasi (Vitianingsih, 2016). *Game* edukasi adalah jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena didalamnya terdapat unsur nilai-nilai pendidikan, sehingga anak dapat belajar sambil bermain (Haryadi, 2015) (Vitianingsih, 2016). Menyediakan media berupa *game* edukasi yang tepat dengan pengawasan selama bermain dari orangtua dapat menunjang perkembangan otak anak. Kahoot merupakan media permainan yang bersifat dinamis sehingga dapat digunakan dalam pelajaran atau kegiatan apapun. Mode permainan di Kahoot dapat dirancang sesuai dengan materi yang diinginkan dan diakses menggunakan kode unik sehingga hanya pemain yang tau kode dari *custom stage* tersebut yang dapat memainkannya.

Dari latar belakang diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Game* edukasi untuk anak dengan antar-muka yang menyenangkan dan dapat dimainkan pada perangkat *mobile* masih sedikit. Oleh karena itu, adanya motivasi untuk melakukan **“Pengembangan *Game* Edukasi “Kita Cerdas” Berbasis *Mobile*”** yang diharapkan dapat mengasah kecerdasan anak melalui media *game mobile*. Kita Cerdas akan mengusung tema layaknya Kahoot. Namun Kita Cerdas akan dikembangkan menjadi lebih bervariasi dimana terdapat 5 mode game yang dapat dirancang secara dinamis agar menyesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan. Namun disamping itu akan disiapkan masing-masing 5 stage untuk setiap mode dengan tingkat kesulitan yang berbeda agar anak dapat bermain langsung tanpa harus dibuatkan *custom stage*.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran karena media yang digunakan kurang sesuai dengan tahap perkembangan otaknya.
2. Siswa mengalami tekanan sehingga menghambat proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan untuk dicari solusinya yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan *Game* Edukasi “Kita Cerdas” Berbasis *Mobile* ?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap *Game* Edukasi “Kita Cerdas” Berbasis *Mobile* ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang diharapkan dapat dicapai dari dikembangkannya *Game* Edukasi “Kita Cerdas” Berbasis *Mobile* adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan *Game* Edukasi “Kita Cerdas” Berbasis *Mobile* ?
2. Mengetahui respon pengguna terhadap *Game* Edukasi “Kita Cerdas” Berbasis *Mobile* ?

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang terdapat dalam penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Dari tiga domain kecerdasan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Permainan ini hanya terfokus pada domain kognitif atau kecerdasan intelektual.
2. Permainan yang akan dibuat memiliki *genre puzzle*.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan Permainan Edukasi Kita Cerdas Berbasis *Mobile* ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat karena dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan permainan edukasi yang lain yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pengguna

Dengan memainkan permainan edukasi ini, maka pengguna akan merasa terhibur dan tertantang untuk menyelesaikan *puzzle-puzzle*, serta dengan tidak langsung dapat membantu pengguna mengasah otak

b. Bagi Lembaga

Dengan pengembangan permainan edukasi ini, dapat dijadikan sebagai alat bantu bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Informatika dalam melakukan penelitian.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Berikut dijelaskan sistematika penulisan dari skripsi ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, Batasan masalah dan manfaat penelitian.

b. BAB II KAJIAN PUSTKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai kajian pustaka dan landasan teori yang digunakan pada penelitian ini.

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian dan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil dari setiap tahapan yang digunakan pada metode yang digunakan yaitu model *Waterfall*. Adapun hasil tahapan yang dimaksud yakni hasil tahap analisis, hasil tahap desain, hasil tahap pengembangan, hasil tahap implementasi dan hasil tahap evaluasi.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

