BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital menghadirkan berbagai jenis permainan virtual yang kini telah menjadi bagian kehidupan anak-anak. Bermain game merupakan hal yang pasti dilakukan oleh semua pelajar, tidak peduli laki-laki ataupun perempuan, tidak peduli berapapun usianya dari anak-anak sampai orang dewasa semuanya bermain game.

Game merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat pemain, peraturan interaksi, dan target. Sebuah game adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dengan sistem dan konflik yang merupakan rekayasa atau buatan. Didalam game, terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan arah permainan. Disamping itu terdapat juga target-target yang harus dicapai oleh pemainnya (Hidayat,2021).

Game sebagai media pembelajaran bukanlah sebuah konsep baru, konsep ini muncul seiring dengan munculnya berbagai macam game (permainan), baik itu game tradisional maupun game digital. Akibatnya secara spesifik muncul istilah game edukasi, yaitu game yang secara khusus memiliki muatan pembelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemapuan pemainnya dalam mempelajari suatu materi. Game mampu memancing minat belajar pemainnya, sehingga menghasilkan pengalaman baru seperti perasaan senang yang pada akhirnya materi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh pemain game.

Berbagai penelitian telah membuktikan aktifitas game dalam mempengaruhi pemainnya. Muatan atau konten yang berada didalam game, dengan mudah dipahami oleh pemain hal ini di karenakan interaktifikan yang ada dalam game, sekaligus imersi yang diberikan oleh game menjadi pemain dalam kondisi yang paling rileks dan terbuka dalam menerima materi. Hal inilah yang dimanfaatkan oleh beberapa pengembang game untuk mempengaruhi pemain, dalam artian positif maupun negatif. Kecepatan game dalam mempengaruhi pemain ini sangat terkait dengan perkembangan siswa didik di era teknologi seperti ini.

Game edukasi pada akhirnya harus memiliki umpan balik langsung, interaksi, partisipasi aktif, kontrol pemain atas materi pembelajaran, latihan berulang,tantangan, motivasi, dialog antara pemain, dan kerja sama tim. Generasi "gamer" mungkin boleh disebut bagi siswa di era ini, mereka lebih suka belajar melalui eksperimen dari pada dengan intruksi langsung, mereka bergerak dengan mudah dan cepat dari satu informasi atau aktivitas ke yang lainnya, jika informasi tadi dinilai tidak menarik lagi bagi mereka. Mereka merespons dengan cepat sebuah pertanyaan dan menuntut respons cepat sebagai imbalan. Mereka mengharapkan interaktivitas pembelajaran, interaksi, visualisasi yang aktif dan interaktif, kinentesis, dan memiliki kedekatan dengan diri mereka. Semua itu dapat mereka dapatkan melalui sebuah game (Wibawanto, 2018).

Pahlawan perjuangan kemerdekaan indonesia merupakan gelar yang diberikan untuk menghormati jasa para pejuang bangsa dalam mempertahankan atau merebut kembali kemerdekaan dari penjajah yang terjadi sebelum era pergerakan nasional. Mengingat anak sekolah jaman sekarang menghabiskan waktu untuk bermain game

dari pada memanfaatkan waktunya untuk belajar, hal ini sering di jumpai oleh penulis dibeberapa tempat didaerah sekitar seperti di sekitar rumah dan di rumah tetangga banyak anak-anak sekolah yang bermain game seperti free fire dan anak-anak itu lebih mengenal karakter dan nama di game tersebut dari pada nama pahlawan nasional indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi game edukasi dengan berbasis android, Game edukasi ini yang dibuat dengan judul "***Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Tokoh Pahlawan Untuk Anak SD Negeri 03 Lubuk Begalung Berbasis Android"*** untuk menyelesaikan permasalahan pada anak yang suka bermain game dan malas belajar dan tidak mengetahui sejarah dari tokoh pahlawan yang sudah ada. Sehingga anak sekolah jaman sekarang dapat lebih mengenal para tokoh pahlawan.

1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut didapatkan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah game edukasi pengenalan tokoh pahlawan berbasis android di SD Negeri 03 Lubuk Begalung?
2. Bagaimana cara login di game tersebut?
3. Bagaimana penerapan game edukasi pengenalan tokoh pahlawan berbasis android di SD Negeri 03 Lubuk Begalung?
4. Bagaimana cara membantu anak SD Negeri 03 Lubuk Begalung lebih mengenal tokoh pahlawan ?
5. Bagaimana cara membantu anak SD Negeri 03 Lubuk Begalung dapat mengasah kemampuan daya ingatnya dalam belajar?

1.3 Hipotesa

Dari permasalahan yang di kemukakan, maka dapat di temukan beberapa hipotesa yang dapat di atasi hal tersebut, diantara nya :

1. Dalam pembuatan aplikasi game edukasi pengenalan tokoh pahlawan berbasis android ini dapat mengatasi kendala yang dihadapi di SD Negeri 03 Lubuk Begalung.
2. Adapun cara loginnya dengan memasukkan Username dan Password.
3. Dengan mengaplikasikan game edukasi berbasis android ini dapat mempermudahkan khususnya siswa kelas 4 SD Negeri 03 Lubuk Begalung mengenal tokoh pahlawan.
4. Dengan adanya game edukasi pengenalan tokoh pahlawan berbasis android ini dapat membantu siswa SD Negeri 03 Lubuk Begalung lebih mengenal lagi tokoh pahlawan.
5. Memberikan pembelajaran dengan cara simulasi anak-anak bisa mengembangkan kreativitas dan daya ingat karena pada game ini memiliki unsur tantangan, ketepatan dan etika dalam memainkannya.

1.4 Batasan Masalah

Seiring dengan kemampuan penulis yg terbatas untuk menghidari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dari tujuan dan lebih terarah maka adanya pembatasan game yang dirancang ialah berbasis android, game edukasi untuk anak usia Sekolah Dasar khususnya siswa kelas 4 dan membahas beberapa pahlawan sesuai data yang didapat.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian penyusunan tugas akhir ini yaitu:

a. Mengembangkan media pembelajaran dan implementasi game edukasi berbasis android untuk belajar mengenal tokoh pahlawan di SD Negeri 03 Lubuk Begalung.
b. Mengetahui kualitas media pembelajaran yang sudah dihasilkan dalam wujud game edukasi berbasis android untuk belajar tentang tokoh-tokoh pahlawan di SD Negeri 03 Lubuk Begalung.
c. Untuk menjadikan game edukasi sebagai metode belajar yang menyenangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diharapkan pada penelitian ini :

a. Bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang suatu game berbasis android menggunakan Animate CC
b. Memberikan informasi mengenai tokoh pahlawan dan detail tentang tokoh pahlawan melalui game.
c. Membantu siswa-siswi Sekolah Dasar dalam mengenal tokoh-tokoh pahlawan dengan cara yang berbeda yaitu dengan bermain game.
d. Bagi pengguna, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu keinginan untuk mengenal ataupun mengetahui pahlawan.

1.7 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, metode yang digunakan terdiri dari beberapa hal, yaitu :

1. Penelitian Lapangan *(Field Research)*

   Dalam hal ini penulis melakukan penelitian ke lapangan untuk mengumpulkan data secara langsung dari SD Negeri 03 Lubuk Begalung.

2. Penelitian Perpustakaan *(Library Research)*

   Penulis melakukan peninjauan ke beberapa perpustakaan untuk mendapatkan informasi dan data dari beberapa sumber atau dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang relevan dengan judul penulis.

3. Penelitian Laboratorium *(Laboratory Research)*

   Dalam penelitian ini penulis menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pengolahan data yg telah didapatkan sehingga menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi yang bermanfaat untuk anak-anak maupun orang dewasa.

   Adapun spesifikasi *software* dan *hardware* yang digunakan adalah sebagai berikut :

   a. Perangkat Keras *(Hardware)*

      1. Processor intel® celeron ® N4020
      2. RAM 4GB
      3. Flashdisk 32 GB

   b. Perangkat Lunak *(Software)*

      1. Sistem Operasi Windows 11 home single language 64 bit
      2. Microsoft Office 2010

3. Adobe Animate CC 2021

1.8 Tinjauan Umum

1.8.1 Sejarah SD Negeri 03 Lubuk Begalung

Sekolah Dasar Negeri 03 Lubuk Begalung adalah Sekolah Dasar yang terletak di Jln Ujung Tanah No 05, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat dan kelompok Sekolah SD Imbas yang didirikan pada tahun 1910 dan mendapatkan Akreditasi B pada tahun 2015. Visi dan Misi yang dimiliki oleh SD Negeri 03 Lubuk Begalung adalah sebagai berikut:

a. Visi SD Negeri 03 Lubuk Begalung

   "Terwujudnya Siswa yang Berakhlak Mulia, Berprestasi, Berbudaya dan Cinta Lingkungan".

b. Misi SD Negeri 03 Lubuk Begalung

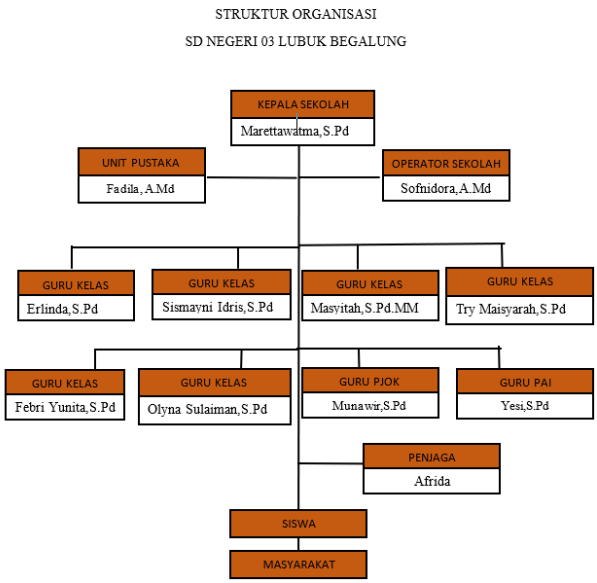
   1. Menanamkan nilai-nilai religius melalui pembiasaan dan pengalaman ajaran agama.
   2. Meningkatkan keprofesionalan tenaga pendidik.
   3. Menghasilkan lulusan terbaik dan berakhlak.
   4. Meningkatkan disiplin dari berbagai komponen.
   5. Menjalin kerja sama yang baik dengan masyarakat, komite dan unsur lainnya.
   6. Memelihara dan melengkapi sarana dan prasarana.
   7. Membudayakan sikap senyum, sapa, sala, sanjung dan santun.
   8. Menciptakan lingkungan yang bersih, tertib, indah, sehat dan harmonis.

9. Menjadikan lingkungan sekolah yang rindang dan yang rindang dan nyaman dan menjadikan lingkungan sebagai media pembelajaran.

1.8.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah sebagai pola mekanisme formal yang mana organisasi dikelola sebagai pola hubungan antara fungsi-fungsi, garis wewenang dan komunikasi dalam suatu organisasi. Untuk mengetahui apa kumpulan tanggung jawab atau aktifitas tersebut, maka perlu ada analisa yang disebut sebgai analisa jabatan *(job analysis)*, sebagai suatu proses mengumpulkan, mengkategorikan, dan mendokumentasikan seluruh informasi yang relevan tentang jabatan tersebut dalam periode tertentu. Hasilnya sudah tentu dinamakan uraian pekerjaan atau uraian jabatan *(job description)*.

Berikut adalah struktur organisasi SD Negeri 03 Lubuk Begalung, dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut :



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi SD Negeri 03 Lubuk Begalung

1.8.3 Fungsi dan Wewenang

Berdasarkan struktur organisasi yang telah diuraikan dia atas adapun pembagian fungsi dan wewenang masing-masing bagian sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

   Kepala Sekolah sebagai Pendidik (Educator)

   a. Membimbing guru dalam hal menyusun dan melaksanakan program pengajaran, mengevaluasi hasil belajar dan melaksanakan program pengajaran dan remedial.
   b. Membimbing karyawan dalam hal menyusun program kerja dan melaksanakan tugas sehari-hari.
   c. Membimbing siswa dalam kegiatan ekstra kurikuler, OSIS dan mengikuti lomba diluar sekolah.
   d. Mengembangkan staf melalui pendidikan/latihan, melalui pertemuan, seminar dan diskusi, menyediakan bahan bacaan, memperhatikan kenaikan pangkat, mengusulkan kenaikan jabatan melalui seleksi calon Kepala Sekolah.
   e. Mengikuti perkembangan iptek melalui pendidikan/latihan, pertemuan, seminar, diskusi dan bahan-bahan.

   Kepala Sekolah sebagai Pemimpin (Leader)

   a. Memiliki kepribadian yang kuat, jujur, percaya diri, bertanggung jawab, berani mengambil resiko dan berjiwa besar.
   b. Memahami kondisi guru, karyawan dan anak didik.
   c. Memiliki visi dan memahami misi sekolah yang diemban.

d. Mampu mengambil keputusan baik urusan.

2. Unit Perpustakaan

Membantu Kepala sekolah dalam kegiatan:

a. Perencanaan pengadaan buku/bahan pustaka/media elektronika
b. Pelayanan perpustakaan
c. Perencanaan pengembangan perpustakaan
d. Pemeliharaan dan perbaikan buku-buku/bahan pustaka/media elektronika
e. Inventarisasi dan pengadministrasian
f. Penyimpanan buku/bahan pustaka, dan media elektronika
g. Menyusun tata tertib perpustakaan
h. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan perpustakaan secara berkala

3. Unit Tata Usaha

Bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah dalam kegiatan:

a. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah
b. Pengelolaan dan pengarsipan surat-surat masuk dan keluarPengurusan dan pelaksanaan administrasi sekolah
c. Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah
d. Penyusunan administrasi sekolah meliputi kurikulum, kesiswaan dan ketenagaan
e. Penyusunan dan penyajian data/statistik sekolah secara keseluruhan
f. Penyusunan tugas staf Tata Usaha dan tenaga teknis lainnya
g. Mengkoordinasikan dan melaksanakan 9 K

h. Penyusunan laporan pelaksanaan secara berkala

4. Wali Kelas

Membantu dan bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah dalam Pengelolaan:

a. Mewakili orang tua dan kepala sekolah dalam lingkungan pendidikan
b. Meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
c. Membantu pengembangan keterampilan dan kecerdasan anak didik
d. Membina karakter, budi pekerti dan kepribadian anak didik Keadaan Anak Didik
e. Mengetahui jumlah (Putra dan Putri) dan nama-nama anak didik
f. Mengetahui identitas lain dari anak didik
g. Mengetahui kehadiran anak didik setiap hari
h. Mengetahui masalah-masalah yang dihadapi anak didik
i. Melakukan Penilaian Tingkah laku anak didik sehari-hari di sekolah
j. Kerajinan, Kelakuan, dan Kedisiplinan anaks
k. Mengambil Tindakan Bila Dianggap Perlu Pemberitahuan , pembinaan, dan pengarahan
l. Peringatan secara lesan dan tertulis
m. Peringatan khusus yang terkait dengan BP/Kepala Sekolah Langkah Tindak Lanjut
n. Memperhatikan buku nilai rapor anak didik
o. Memperhatikan keberhasilan/kenaikan anak didik
p. Memperhatikan dan membina suasana kekeluargaan

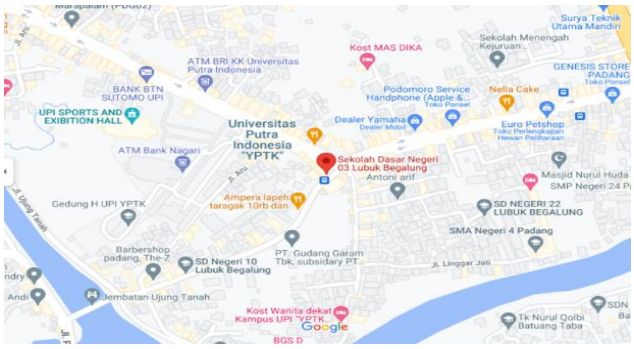
5. Guru Mata Pelajaran

Bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah dalam melaksanakan KBM, meliputi:

a. Membuat kelengkapan mengajar dengan baik dan lengkap
b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran
c. Melaksanakan kegiatan penilaian proses belajar, ulangan, dan ujian.
d. Melaksanakan analisis hasil ulangan harian
e. Menyusun dan melaksanakan program perbaikan dan pengayaan
f. Mengisi daftar nilai anak didik
g. Melaksanakan kegiatan membimbing (pengimbasan pengetahuan), kepada guru lain dalam proses pembelajaran
h. Membuat alat pelajaran/alat peraga
i. Menumbuh kembangkan sikap menghargai karya seni
j. Mengikuti kegiatan pengembangan dan pemasyarakatan kurikulum

1.8.4 Lokasi SD Negeri 03 Lubuk Begalung

Jln Ujung Tanah No 05, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat.



Gambar 1. 2 Lokasi SD Negeri 03 Lubuk Begalung