

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virus corona (Covid-19) dinyatakan sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020 oleh *World Health Organisation* (WHO) atau Badan Kesehatan Dunia yang dimana artinya Covid-19 sudah tersebar luas ke seluruh belahan dunia. Covid-19 dapat menyebabkan masalah kesehatan yang serius [1]. WHO menganjurkan salah satu tindakan pencegahan Covid-19 dengan melakukan *Physical Distancing* atau menjaga jarak aman antara individu, dengan melakukan *Physical Distancing* kita dapat mengurangi penyebaran Covid-19 ini.

Pemerintah mulai memberlakukan kebijakan ini di beberapa wilayah di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020. Terdapat sebuah sistem pembelajaran yang disebut daring, sistem ini merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antar murid dan guru, sistem daring ini dilakukan secara online dan menggunakan jaringan internet [2].

Namun, berjalannya sistem daring tidak berjalan semulus itu dan menyisakan banyak masalah. Dikarenakan banyaknya tugas yang diberikan oleh guru kepada murid, banyak orang tua murid yang kerepotan membantu putra-putri mereka dalam mengerjakan tugas. Materi pelajaran yang diajarkan secara daring sulit untuk dicerna sehingga menyebabkan kejenuhan dalam belajar. Jenuh juga dapat diartikan sebagai jemu ataupun bosan [3], dan dengan dikembangkannya *game* edukasi LEARN ini diharapkan dapat mengatasi masalah dalam meningkatkan minat belajar anak.

Hubungan pembelajaran dengan *game* digital ini tidak hanya menghadirkan kegiatan yang *immersive* dan menyenangkan, melainkan kegiatan yang terkait dengan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai alat pembelajaran *game digital* telah bertransformasi mejadi *game* edukasi *digital*. *Game* edukasi ini dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka melalui prinsip dan fitur yang digunakan di dalam *gameplay*-nya [4].

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana untuk membuat siswa kelas 1 sekolah dasar tidak mudah jenuh dan bosan dalam belajar matematika menggunakan metode pembelajaran daring yang monoton?
2. *Game* edukasi seperti apa yang akan diterapkan untuk membantu siswa dalam pembelajaran selama daring?

1.3 Tujuan

Pada subbab ini dituliskan tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan proyek akhir. Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat metode belajar baru menggunakan *game* edukasi 2D bernama LEARN yang berbasis Android.
2. LEARN akan menerapkan tema *game* 2D yang mengandung genre *game RPG* dan teka-teki kasual.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

1. LEARN hanya memiliki 3 jenis pokok bahasan materi yang digunakan untuk teka-teki pada *gameplay*nya.
2. Pokok bahasan materi LEARN dibuat berdasarkan Buku Tematik Kelas 1 Kurikulum 2013
3. LEARN hanya dapat digunakan pada *platform Android smartphone* dengan minimal *Android 7 (Nougat)*.

1.5 Luaran

Tuliskan luaran yang akan dicapai dari proyek akhir ini. Misalkan:

1. *Software* aplikasi *game* edukasi 2D LEARN
2. *CD* Aplikasi
3. *User Manual*
4. Berkas HAKI
5. Jurnal
6. *Video Pitching*