

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

World Health Organisation (WHO) atau Badan Kesehatan Dunia menyatakan bahwa virus corona (Covid-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020 yang artinya Covid-19 sudah menyebar luas ke seluruh belahan dunia. Covid-19 dapat menyebabkan masalah kesehatan yang serius [1]. Salah satu jenis pencegahan penyebaran Covid-19 yang dianjurkan oleh WHO adalah dengan melakukan Physical Distancing atau menjaga jarak aman antara individu, dengan melakukan physical distancing kita dapat membantu mengurangi penyebaran Covid-19 ini.

Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem berani (dalam jaringan) atau online. Kebijakan pemerintah ini mulai efektif diberlakukan di beberapa wilayah provinsi di Indonesia pada hari Senin, 16 Maret 2020 yang juga diikuti oleh wilayah-wilayah provinsi lainnya. Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet [2].

Namun, dengan pembelajaran daring ini ternyata banyak menyisakan masalah. Banyak orang tua yang kerepotan dengan banyaknya tugas yang diberikan oleh sekolah kepada siswa. Materi pelajaran yang diajarkan secara daring sulit dicerna sehingga menyebabkan kejenuhan dalam belajar. Selain itu jenuh bisa berarti jemu atau bosan [3]. Oleh karena itu, penulis membuat game edukasi yang berbasis sistem operasi Android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh dan bosan.

Kaitannya dengan pembelajaran, game digital tidak hanya menghadirkan kegiatan yang *immersive* dan menyenangkan, melainkan kegiatan yang terkait dengan konten pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Sebagai alat pembelajaran game digital telah mengalami transformasi menjadi game edukasi digital. Game ini memberikan peluang terhadap pelajar untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan dan sikap melalui prinsip dan fitur yang digunakan di dalam game play [4].

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat tampilan melibatkan user experience untuk anak kelas 1 SD dalam belajar sains?
2. Bagaimana membuat media interaktif yang melibatkan user experience dalam melihat desain di dalam aplikasi dan memberikan pemahaman yang menarik?
3. Bagaimana membuat metode pembelajaran yang baru tidak menggunakan jaringan internet/offline?

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 *game* edukasi 2D untuk membantu suasana baru dalam belajar dengan materi bahasa, sains, dan matematika sehingga membuatnya menjadi lebih *interactive* saat belajar dirumah.
2. Mengenalkan media interaktif pembelajaran pada *user*, agar user menjadi lebih tertarik dalam belajar sains dan meningkatkan pemahaman yang menyenangkan untuk *user* dalam belajar sains.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Ruang Lingkup yang digunakan untuk mengerjakan proyek game ini adalah sebagai berikut:

1. LEARN hanya memiliki tiga jenis pokok materi yang digunakan untuk task pada game-nya.
2. LEARN dibuat berdasarkan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013.
3. LEARN hanya akan dibuat pada platform android smartphone dengan versi minimal Android 7 (Nougat).

1.5 Luaran

Tuliskan luaran yang akan dicapai dari proyek akhir adalah:

1. Game Edukasi Anak Kelas 1 SD
2. CD Aplikasi
3. User Manual
4. Jurnal
5. Video Pitching (Youtube Prodi)