

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman penduduk dari segi agama, bahasa, suku, budaya, dan adat istiadat. Dalam kehidupan bermasyarakat, keberagaman tersebut perlu diimbangi dengan sikap saling menghargai, menghormati, dan berperilaku santun terhadap sesama. Tata krama merupakan suatu keharusan untuk dimiliki oleh anak didik sebagai pendidikan dasar sejak usia dini (Kholis et al., 2022). Tata krama juga dikenal dengan istilah sopan santun atau etiket, yaitu perilaku yang dilakukan seseorang agar dapat bergaul dengan baik di lingkungannya. Jika tata krama diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, maka akan tercipta hubungan sosial yang harmonis, saling menyayangi, menghargai, dan menghormati (Suparto et al., 2022).

Pendidikan karakter pada usia sekolah dasar merupakan fondasi awal untuk membentuk perilaku anak agar mampu membedakan hal yang baik dan kurang baik dalam kehidupan sehari-hari. Karakter merupakan perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat (Bahri & Wahdian, 2021). Salah satu nilai karakter yang perlu ditanamkan sejak dini adalah sopan santun, seperti menghormati orang tua dan guru, berbicara dengan bahasa yang baik, meminta izin, mengucapkan terima kasih, meminta tolong dengan sopan, serta menghargai teman.

Permasalahan karakter dan interaksi sosial anak masih menjadi perhatian dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil Survei Nasional Pengalaman Hidup Anak dan Remaja (KemenPPPA, 2024) yang dirilis Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, diperkirakan sekitar 11,5 juta anak usia 13-17 tahun atau 50,78% pernah mengalami salah satu bentuk kekerasan atau lebih sepanjang hidupnya. Selain itu, sekitar 7,6 juta anak atau 33,64% mengalami salah satu bentuk kekerasan dalam 12 bulan terakhir. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penanaman nilai karakter, seperti menghargai, menghormati, berempati, dan

bersikap sopan santun, perlu diberikan sejak dini melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak.

Anak usia sekolah dasar berada pada masa perkembangan yang penting dalam pembentukan karakter. Pada usia tersebut, anak mulai belajar memahami aturan, kebiasaan, dan nilai-nilai sosial yang ada di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu diberikan melalui proses pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Penanaman nilai sopan santun tidak cukup hanya disampaikan melalui penjelasan secara lisan, tetapi juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024), jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa, dengan tingkat penetrasi internet sebesar 79,5%. Angka tersebut mengalami peningkatan dibandingkan beberapa tahun sebelumnya, yaitu 64,8% pada 2018, 73,7% pada 2020, 77,01% pada 2022, dan 78,19% pada 2023. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa teknologi digital semakin dekat dengan kehidupan masyarakat, termasuk anak-anak usia sekolah.

Penggunaan teknologi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Siswa sekolah dasar saat ini juga cenderung lebih tertarik pada media digital dibandingkan hanya belajar melalui buku. Oleh karena itu, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang positif agar ketertarikan siswa terhadap perangkat digital dapat diarahkan pada kegiatan edukatif. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif adalah game edukasi. Game Edukasi dapat menjadi media pembelajaran yang menggabungkan unsur bermain dan belajar sehingga siswa dapat memahami materi melalui aktivitas yang lebih menyenangkan (Wahyu, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah media pembelajaran interaktif bertema sopan santun untuk siswa sekolah dasar berupa

game edukasi yang berjudul “SALIM”. Game SALIM dikembangkan berbasis *Android* dengan tujuan membantu siswa memahami nilai-nilai sopan santun melalui kegiatan belajar dan bermain. *Android* digunakan sebagai platform pengembangan aplikasi mobile karena menyediakan dokumentasi, panduan, contoh kode, dan referensi API yang mendukung pengembangan aplikasi pada berbagai perangkat (Google, 2026). Materi dalam game mengacu pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI, khususnya yang berkaitan dengan sikap sopan santun, menghargai, menghormati, tanggung jawab, dan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari.

Game SALIM memiliki dua menu utama, yaitu menu Belajar dan menu Bermain. Pada Menu Belajar terdapat Menu Materi dan Menu Cerita yang berisi penjelasan serta contoh penerapan sopan santun. Pada Menu Bermain terdapat tiga jenis permainan, yaitu Petualangan Salim, Memory Card Game, dan Drag and Drop Game. Ketiga permainan tersebut dirancang agar siswa dapat memahami nilai sopan santun melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Petualangan Salim merupakan mode utama berbasis *Role-Playing Game (RPG)*. Pada mode ini, pemain mengendalikan karakter Salim untuk menyelesaikan misi pada 8 *scene*. Setiap *scene* memiliki misi pencarian *Item* dan interaksi dengan NPC. Sebagai contoh, pada level pertama pemain membantu Salim mencari sepatu dan sarapan. Setelah misi selesai, pemain memperoleh poin. Selain itu, pemain juga berinteraksi dengan NPC, seperti Ibu, yang memberikan pertanyaan atau percakapan terkait sopan santun. Pemain kemudian memilih salah satu dari dua pilihan jawaban. Jika jawaban yang dipilih menunjukkan perilaku sopan, sistem akan memberikan respons berupa pujian. Sebaliknya, jika jawaban yang dipilih kurang sopan, sistem akan memberikan edukasi atau koreksi agar pemain memahami perilaku yang seharusnya dilakukan.

Pengembangan game edukasi SALIM menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Metode ini digunakan karena sesuai dengan tahapan pengembangan game, mulai dari perencanaan konsep, perancangan, produksi, pengujian, hingga implementasi. Dengan menggunakan metode GDLC,

proses pengembangan game dapat dilakukan secara lebih terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Penelitian dan uji coba game edukasi SALIM dilakukan pada siswa kelas III SDN Ajung 06 Kalisat. Uji coba dilakukan untuk mengetahui hasil penggunaan game terhadap pemahaman siswa mengenai sopan santun melalui *Pre-Test* dan *Post-Test*, serta mengetahui respons siswa setelah menggunakan game. Dengan adanya game edukasi SALIM, siswa diharapkan dapat belajar sopan santun melalui media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan game edukasi SALIM berbasis *Android* sebagai media pembelajaran sopan santun untuk siswa kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana menerapkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam pengembangan game edukasi SALIM?
3. Bagaimana hasil penggunaan game edukasi SALIM terhadap pemahaman dan respons siswa kelas III Sekolah Dasar?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pengembangan game edukasi SALIM adalah sebagai berikut:

1. Game Edukasi SALIM ditujukan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dan dikembangkan untuk perangkat *Android*.
2. Materi yang digunakan berfokus pada sopan santun, menghargai, menghormati, tanggung jawab, dan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari yang didasarkan secara resmi pada Buku Pendidikan Pancasila SD/MI Kelas III Kurikulum Merdeka yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
3. Pengujian game dilakukan pada siswa kelas III SDN Ajung 06 Kalisat dengan menggunakan *Pre-Test*, *Post-Test* dan angket respons siswa.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengembangan game edukasi SALIM adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan mengembangkan game edukasi SALIM berbasis *Android* sebagai media pembelajaran sopan santun untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Menerapkan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) dalam proses pengembangan game edukasi SALIM.
3. Mengetahui hasil penggunaan game edukasi SALIM terhadap pemahaman dan respons siswa kelas III Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari pengembangan game edukasi SALIM adalah sebagai berikut:

1. Membantu siswa kelas III Sekolah Dasar memahami dan mempraktikkan sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari melalui mekanisme game RPG interaktif yang kontekstual.
2. Menyediakan alternatif media instruksional berbasis digital pendukung untuk mengontekstualisasikan isi Buku Pendidikan Pancasila secara menyenangkan di lingkungan sekolah.
3. Menambah kajian ilmiah dalam implementasi metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) pada platform Unity, serta menjadi dasar referensi akademis bagi pengembangan produk technopreneurship berbasis edukasi karakter menggunakan *platform mobile Android*.