

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi sekarang dapat menjadi alternatif untuk kita memperoleh kemudahan dalam mencari segala informasi dari segala penjuru dunia. Teknologi informasi dapat diterapkan dalam segala bidang diantaranya bidang kesehatan, ekonomi, transportasi, dan juga pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang terpenting dalam sebuah kehidupan yang berperan dalam perkembangan seseorang. Dalam bidang pendidikan, seorang siswa dapat memperoleh informasi melalui internet, sehingga pengetahuan yang didapat tidak terbatas. Pengetahuan bisa didapatkan dari lingkungan sekitar dan juga segala peristiwa yang terjadi di berbagai belahan dunia. Untuk semua informasi tersebut, kita juga dapat temukan pada buku ensiklopedia.

Menurut Indri Erawati dan Yuni Yamansari (2012) menjelaskan bahwa ensiklopedia merupakan kumpulan dari penjelasan kata – kata yang ada yang berisi tentang informasi secara luas, lengkap, dan tentunya mudah untuk kita pahami tentang kumpulan ilmu pengetahuan atau cabang ilmu tertentu yang disusun berdasarkan huruf atau abjad yang kemudian dicetak ke dalam bentuk buku. Dengan adanya buku - buku ensiklopedia tersebut, pembaca dapat mencari informasi mengenai negara yang mereka cari. Dalam salah satu jurnal milik Sidik dan Joko Prasetyo (2017) menegaskan bahwa meskipun dibuatnya suatu ensiklopedia mempunyai tujuan yang sama, namun ensiklopedia yang berbentuk buku saja tentu tidak akan mampu bersaing dengan produk teknologi lain. Menurut studi yang dilakukan (Indri Erawati dan Yuni Yamansari, 2012) menunjukkan bahwa di era digital ini, segala sesuatu lebih dipermudah dengan munculnya produk digital yang dinilai lebih canggih. Salah satu contoh dari produk digital sendiri yaitu sebuah aplikasi, buku elektronik (*e-book*), dan unduhan musik (MP3). Maka dari itu, terbentuklah sebuah inovasi baru berupa ensiklopedia digital. Ensiklopedia digital merupakan sejumlah media, dapat berupa teks, grafik, video, dan animasi, serta dapat menampilkannya menjadi sesuatu yang tampak lebih menarik. Dukungan dari gambar dan video dalam aplikasi ini diharapkan bisa memperjelas suatu informasi yang ingin disampaikan kepada pengguna.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk pembuatan ensiklopedia digital tersebut, diantaranya yaitu penelitian oleh Indri Erawati dan Yuni Yamasari dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2012 mengenai “Aplikasi Ensiklopedia Negara Digital Untuk Memotivasi Pengguna Dalam Mengenal Negara Di Dunia”. Dalam aplikasi tersebut berisi informasi mengenai negara – negara di dunia, dimana terdapat sekitar 207 negara. Aplikasi ini juga terdapat fasilitas pencarian dengan menginputkan nama negara yang ingin dituju. Setelah menginputkan nama negara, aplikasi ini akan menampilkan informasi negara tersebut. Namun, aplikasi ini masih berbasis desktop dengan 2 *user* yaitu admin dan *user* berusia 9 tahun keatas serta tidak terdapat klasifikasi berdasarkan pengguna, semisal untuk pengguna anak - anak sekolah dasar ataupun anak - anak sekolah menengah pertama sehingga semua datanya tidak bisa terfilter. Penelitian lainnya juga telah dilakukan dengan judul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Ensiklopedia Negara – Negara ASEAN” oleh Sidik dan Joko Prasetyo pada tahun 2017. Aplikasi ensiklopedia ini berisi tentang sejarah dan geografik negara ASEAN yang beranggotakan 11 negara berbasis android sehingga dapat digunakan pada *smartphone* yang dimiliki. Didalamnya juga terdapat animasi interaktif dan audio untuk mendengarkan lagu nasional masing – masing negara ASEAN (Asia Tenggara). Kekurangan dari aplikasi ini adalah pengguna hanya mendapat pengetahuan seputar kawasan negara ASEAN saja. Jika kita lihat lebih luas lagi, masih ada negara lain selain negara ASEAN yang juga bagian dari wilayah dari benua Asia.

Benua Asia merupakan benua terbesar yang memiliki total sebanyak 50 negara dan dibagi ke dalam lima wilayah, yaitu Asia Timur, Asia Tenggara, Asia Tengah, Asia Barat, dan Asia Selatan. Semua siswa di Indonesia pasti pernah mempelajari materi ataupun mencari tahu tentang Negara – Negara di dunia, terutama Negara – Negara yang ada di benua Asia. Oleh karena itu, penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah *game* edukasi ensiklopedia digital tentang negara – negara di Asia berbasis android yang ditujukan kepada siswa kelas 2 sampai 4 sekolah dasar. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui sebagian kecil negara – negara selain Indonesia, contohnya seperti Malaysia, Thailand, India, Jepang, Korea, ataupun Arab

Saudi tanpa mengetahui bahwa negara tersebut juga masuk ke dalam kawasan Asia. *Game* yang akan penulis buat ini dapat dijadikan salah satu wadah untuk memperkenalkan kepada siswa kelas 2 sampai 4 mengenai negara di Asia dan juga bisa dijadikan bekal pengetahuan saat naik ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

*Game* edukasi ensiklopedia digital ini berisikan materi pembelajaran yang terdiri dari bendera negara, nama negara, ibukota negara, bahasa masing – masing negara, agama, nama dan gambar mata uang, gambar peta negara, serta nama lagu kebangsaan tiap negara. Dibuatnya *game* ensiklopedia ini diharapkan dapat menarik minat pengguna dalam belajar dan membaca dikarenakan tidak hanya berupa sebuah materi berbentuk teks, melainkan juga terdapat animasi interaktif, audio, serta gambar. Penggunaan animasi dalam *game* ini digunakan agar pengguna tidak mudah bosan, karena notabennya anak – anak cepat melupakan sesuatu yang kurang menarik contohnya seperti siswa yang mengikuti pembelajaran di kelas saat guru menerangkan. Menurut Anita Puji Lestari dan Suprayitno (2013) menunjukkan bahwa pada kondisi ini, siswa hanya menerima segala materi yang diberikan oleh guru dengan tidak memperhatikan prosesnya, sehingga siswa tidak dapat maksimal dalam hal pemahaman materi tersebut. Terlihat jelas ketika pembelajaran berlangsung, 60% siswa tidak memperhatikan dengan seksama penjelasan dari guru. Penggunaan audio yang terdapat didalam *game* nantinya berfungsi sebagai musik latar belakang *game* dan juga membantu untuk menjelaskan materi yang disajikan. Dan yang terakhir terdapat gambar yang digunakan untuk menampilkan gambar mata uang dan bentuk wilayah negara dalam bentuk visual 2D. *Game* ini nantinya juga dilengkapi dengan *quiz* dan juga sebuah *game* tebak negara yang dapat memperdalam pemahaman pengguna.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka diangkatlah judul tugas akhir : **“Ensiklopedia Digital Negara Di Asia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android”**. Dengan Menggunakan metode *Digital Game Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID) diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu :

- a. Bagaimana perancangan *game* edukasi Ensiklopedia Negara Di Asia dalam membantu proses pembelajaran siswa kelas 2, 3, dan 4 sekolah dasar?
- b. Bagaimana implementasi materi pembelajaran yang terdiri dari bendera negara, nama negara, ibukota negara, bahasa, agama, mata uang, gambar peta negara, serta lagu kebangsaan tiap negara pada *game* edukasi Ensiklopedia Negara Di Asia ?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah pada pengolahan “Ensiklopedia Digital Negara Di Asia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android” antara lain :

- a. Ensiklopedia digital negara di Asia ini merupakan sebuah *game* edukasi berbasis android.
- b. Materi pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan pembelajaran siswa kelas 2 sampai 4 sekolah dasar.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

- a. Membuat *game* edukasi Ensiklopedia Negara Di Asia dalam membantu proses pembelajaran siswa kelas 2, 3, dan 4 sekolah dasar.
- b. Dapat mengimplementasikan materi pembelajaran yang terdiri dari bendera negara, nama negara, ibukota negara, bahasa, agama, mata uang, gambar peta negara, serta lagu kebangsaan tiap negara pada *game* edukasi Ensiklopedia Negara Di Asia.

## 1.5 Manfaat

Melalui “Ensiklopedia Digital Negara Di Asia Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android” penulis berharap *game* edukasi ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

- a. Menambah pengetahuan pengguna.
- b. Menambah semangat pengguna untuk belajar.
- c. Pengguna dapat mengetahui dan lebih mengenal negara – negara di Asia.
- d. Pengguna dapat mempelajari materi pembelajaran dengan antusias dan tidak mudah bosan.