

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sikap disiplin anak harus dilatih pada usia dini karena bisa membantu anak terbiasa untuk hidup disiplin. Karena menanamkan sikap disiplin pada anak akan membantu pertumbuhan anak. Salah satu dari contoh sikap disiplin adalah tepat waktu. Ketika kita berangkat sekolah anak di ajarkan untuk berangkat lebih awal. Ketika anak mempunyai tugas langsung di suruh untuk mengerjakannya.

Tingkat disiplin anak berguna untuk masa depan anak. Misalnya, ketika berangkat sekolah agar tidak tergesa-gesa dan tidak terlambat masuk sekolah dan ketika ada PR anak tersebut tidak lupa akan PRnya. Hal ini dilakukan untuk melatih anak dalam sikap tanggung jawab dan disiplin.

Maka dari itu kita sebagai pendidik harus bisa menanamkan sikap disiplin kepada anak didik supaya menghasilkan generasi-generasi yang mempunyai jiwa kedisiplinan tinggi dan menghasikan generasi-generasi yang tauladan.

(Muhammad Iqbal, 2016)berbpendapat kdisiplinan pada siswa SMPN 13 Banda Aceh terdapat banyak konfil yang seringa da dikarenakan kedisiplinan dalam peraturan sekolah yang diterapkan.

Berdasarkan survey yang diteliti oleh (Muksin, 2019) di SMP Negeri 41 Gunungpati Semarang, dapat membuktikan kedisiplinan siswa masih kurang, terbukti dengan siswa yang lambat dalam masuk sekolah, sering membolos, dan

siswa sering *passive* dalam proses belajar mengajar mengakibatkan prestasi belajar menurun.

Hasil Penelitian (Masruroh, 2012) banyak pelanggaran kedisiplinan yang masih terdapat pada sekolah SMP Negeri 4 Surakarta. Masalah yang sering terjadi merupakan siswa tidak disiplin saat mengikuti proses ajar mengajar terutama pada jam pelajaran pertama.

Kurangnya disiplin belajar anak di sekolah maupun rumah disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah motivasi rendah, mengatur waktu yang kurang, factor keluarga, menerima pelajaran yang salah, dan cara pemberian materi

Salah satu cara menciptakan belajar kedisiplinan yang menyenangkan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran *game edukasi*. Merujuk pada fasilitas yang dimiliki oleh pelajar adalah *smart phone*, media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu dengan media yang berbasis *android*. Media berbasis permainan merupakan penggunaan *smart phone* dalam pengajaran kedisiplinan yang melibatkan anak secara aktif serta memperbolehkan adanya umpan balik.

Media *game edukasi* permainan yang bertujuan untuk memberi pelajaran dan materi yang bermuatan pendidikan. *Game edukasi* memiliki beberapa keuntungan dalam belajar yaitu dengan animasi yang dapat membantu sehingga anak-anak dapat mengingat materi belajar dengan lebih lama, dan kemampuan akan makin kembang melalui media *game* dengan *object* yang disukai pemain.

Game edukasi kedisiplinan dapat meningkatkan kecerdasan anak lewat pembelajaran pendidikan. Di *game edukasi* kegiatan-kegiatan kedisiplinan yang bisa di kerjakan oleh pemain, untuk meningkatkan pendidikan dan pengetahuan

anak. *Game 3D* dirancang dengan program Unity 3D sebagai cara untuk meningkatkan kecerdasan anak-anak. Media pembelajaran berbasis edukasi sebagai sumber belajar, menciptakan suasana belajar menyenangkan dan teredukasi. Pemain menerima pelajaran dengan permainan, dengan bermain, dengan memainkan permainan sangat mendorong anak menggunakan akal dengan lebih luas oleh aksi yang dipilih

Unity 3D adalah *software game* bertujuan untuk membuat *game* atau aplikasi lainnya. *Unity* adalah perangkat yang memungkinkan kita mudah merancang *game* dengan cepat. *Unity* dapat digunakan *multiplatform* mulai dari *PC*, *Console*, maupun *mobile*.

1.2. Batasan Masalah

Peneliti bermaksud membatasi masalah yang ada yaitu :

1. *Game edukasi* kedisiplinan ini dirancang untuk pemain yang berusia tingkat remaja
2. Materi kedisiplinan anak yang diberikan terdapat pada sekolah, rumah, dan tempat umum
3. Persyaratan minimal game ini dapat dijalankan pada android versi OS 4.1 atau lebih
4. Game ini dimainkan dengan cara menggerakkan karakter secara 2D untuk melakukan berbagai tugas yang dapat membantu dalam aspek kedisiplinan
5. Augmented reality yang terdapat pada game ini adalah object berbentuk penghargaan kepada pemain yang telah mencapai suatu tujuan

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah pada latar belakang penelitian, peneliti dapat indentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kedisiplinan anak Indonesia dalam kalangan rumah, sekolah, dan tempat umum
2. Anak-anak masih kesulitan dalam memahami kedisiplinan yang di ajarkan secara fisik dan teoritis
3. Belum ada game *AR* berbasis *android* yang menekankan pada pembelajaran kedisiplinan

1.4. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang peneliti akan dibahas, yaitu: Bagaimana perncangan *game edukasi* kedisiplinan anak menggunakan game augmented reality berbasis android sebagai pembelajaran kedisiplinan anak Indonesia.

1.5. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat tujuan penelitian yaitu:

1. Perancangan *game* edukasi yang berguna untuk kemudahan penerima kedisiplinan anak dengan sistem *AR* berbasis *android*.
2. Diharapkan dapat di jadikan sumber pembelajaran edukasi kedisiplinan oleh anak Indonesia
3. Anak-anak Indonesia dapat mendapatkan hasil dari permainan edukasi kedisiplinan yang dirancang oleh peneliti

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu sebagai pihak:

1. Secara Teoritis :

Peneliti harap dapat menjadi materi untuk perancangan dan pengembangan media edukasi berbasis *game* pembelajaran kedisiplinan menggunakan *unity 3D* untuk anak Indonesia.

Secara Praktis :

- a. Peneliti dapat memahami lebih dalam tentang pengembangan *game* edukasi.
- b. Orang Tua, orang tua didorong untuk mendukung dan menggunakan *game* edukasi sebagai pemb pembelajaran kedisiplinan anak.
- c. Guru, memanfaatkan *game* edukasi kesiplinan untuk mencari perhatian anak dalam meningkatkan kedisiplinan.
- d. Anak, dapat memanfaatkan *game* sebagai media dalam belajar sambil bermain.
- e. Sebagai referensi untuk pengembangan *game* edukasi *unity 3d* lainnya.