

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

*Game* ataupun yang disebut Permainan, dengan menggunakan kecerdasan dalam berpikir dan memerlukan strategi didalam berinteraksi. Adapun dampak positif dari *Game* adalah menambah keterampilan dalam berbahasa asing, meningkatkan pola pikir, dan tidak jarang juga untuk melatih ketangkasan, dampak negatif dari *Game* adalah sulit dalam bersosialisasi, boros didalam pengeluaran uang karena harus membeli kuota ataupun *voucher* (Sandy & Hidayat, 2019)

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran, yang bertujuan untuk melatih dan untuk mengembangkan kemampuan diri demi menambah pengetahuan, dan berguna untuk menambah ilmu pembelajaran kedepannya untuk lebih baik. (Setiawan & Nita, 2019).

*Game* edukasi mengenai penjelasan diatas merupakan salah satu dari bagian permainan yang dapat digunakan dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan menambah pengetahuan. Dimana dengan adanya *Game* edukasi dapat bermain dan menambah pengetahuan bagi pengguna.

Pola hidup sehat menurut Dokter spesialis gizi, Cindiawati Pudjiadi, (Pudjiadi, 2018) menyatakan bahwa pola hidup sehat merupakan kondisi yang baik secara keseluruhan baik itu fisik, mental ataupun spiritual, bukan hanya degan makan, tidur dan olahraga. Kebiasaan hidup sehat biasanya merupakan

kesadaran seseorang, sama halnya seperti yang diungkapkan oleh (DAMAYANTI & ANITA KUMAAT, 2020) bahwa perilaku kesehatan berawal dari tanggapan seseorang kepada Stimulus yang berhubungan dengan adanya sakit penyakit yang berasal dari lingkungan sekitar ataupun dari makanan.

Permasalahan pada saat ini munculnya wabah Pandemi *Covid-19*, dimana pada awal tahun 2020 lebih tepatnya pada bulan Maret pertama kali Pemerintah memberi tahu bahwa ada 2 kasus yang sudah positif *Covid-19* di Indonesia, dengan munculnya wabah tersebut, seluruh masyarakat di Indonesia baik dikota maupun dipedesaan banyak menerima arahan dari Pemerintahan dan Tim Kesehatan bagaimana cara bertahan hidup dengan hadirnya Wabah *Covid-19*. Wabah ataupun *Virus Covid-19* merupakan jenis *Virus* baru pada saat itu belum ada ditemukan obat yang paling tepat berguna untuk menangkal *Virus Covid-19* supaya tidak tertular ataupun terpapar, karena sifat dari *Virus covid-19* ini dapat menular, baik kepada orang yang sakit maupun sehat sekalipun.

Menurut (Chang et al., 2020) bahwa *Covid-19* dapat ditularkan melalui titik kecil air berisi virus dari batuk ataupun bersin, bukan hanya dengan itu, sekarang *Virus Covid-19* dari hasil penelitian dapat bertahan diudara sampai 8 jam melayang-layang setelah keluar dari tubuh penderita pada saat batuk ataupun pada saat bersin, tidak lagi membutuhkan cairan untuk bertahan. Maka sampai saat ini masyarakat masih diwajibkan mengikuti Protokol

kesehatan yaitu menerapkan gerakan 3M. gerakan 3M yaitu: Mencuci Tangan, Memakai Masker, Menjaga Jarak

Guna mengatasi agar tidak terpapar oleh *Virus* ini Peneliti merancang *Game* Edukasi Pola Hidup Sehat bagaimana cara cuci tangan, cara memakai masker, dan cara menjaga jarak yang benar sesuai dengan anjuran Pemerintah agar tidak tertular oleh *virus Covid-19*. Sampai saat ini salah satu cara mengikuti protokol kesehatan yang dianjurkan oleh Pemerintahan yaitu apabila baru pulang dari luar rumah segera mencuci tangan sebelum masuk ke rumah, atau menyentuh benda- benda yang ada disekitar agar segera mencuci tangan, sebab tangan merupakan salah satu anggota tubuh yang dapat mudah menularkan *virus Covid-19*, kemudian memakai masker penutup hidung dan mulut ketika berada diluar rumah guna melindungi agar tidak tertular oleh *Virus Covid-19*, dan menjaga jarak dari setiap orang guna menghindari kerumunan atau berkumpul- kumpul agar terhindar dari orang yang sudah terpapar oleh *Virus Covid-19* tersebut, adanya *Game* Edukasi ini pengguna dapat mengunduhnya dari aplikasi *Playstore* yang ada pada android masing- masing.

Berdasarkan keterangan diatas, Peneliti hendak merancang *Game* Edukasi Pola Hidup Sehat. *Game* ini dirancang dengan memanfaatkan *Android* untuk mengoperasikannya, supaya semua masyarakat dapat menggunakannya dengan mudah. Untuk dapat menggunakannya maka dapat melakukan pengunduhan *game* tersebut pada aplikasi *playstore*. Aplikasi ini juga dilengkapi gambar dan juga pilihan jawaban yang tepat dan pilihan jawaban

yang salah, dan apabila jawaban yang dipilih benar maka soal pada kuis akan berlanjut ke berikutnya, dan apabila soal yang dijawab salah maka akan muncul peringatan kepada pemain, bahwa soal yang dijawab salah sampai memilih jawaban yang paling tepat agar sampai pada akhir dari soal tersebut. Maka Penulis mengangkat judul” GAME EDUKASI POLA HIDUP SEHAT BERBASIS ANDROID DALAM MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19” pada penelitian ini.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah merupakan salah satu hal penting dalam melakukan suatu penelitian, pada umumnya identifikasi masalah menerangkan masalah-masalah yang ada pada penelitian. Berdasarkan Latar Belakang diatas maka Identifikasi Masalah pada penelitian ini adalah:

1. munculnya wabah Pandemi *Covid-19* dimana pada tanggal 02 Maret 2020 pertama kali Pemerintah menyatakan ada 2 kasus pasien yang telah terpapar oleh *Virus Covid-19*
2. Proses penyebaran *Virus Covid-19* yang sangat cepat baik melalui udara maupun percikan air yang keluar dari dalam tubuh orang yang telah terpapar oleh *Virus* ini.
3. Masyarakat diwajibkan mengikuti Protokol kesehatan sesuai anjuran dari Pemerintah.

### 1.3 Batasan Masalah

Supaya tidak meluasnya permasalahan pada penelitian ini, maka Penulis memberikan batasan masalah diantaranya:

1. *Game* Edukasi ini dibuat bagaimana pemain dapat menjawab pilihan yang paling benar.
2. *Game* Edukasi ini dapat digunakan oleh siapapun dan dapat diunduh dengan aplikasi *Playstore* yang ada di *android*.
3. Program yang digunakan untuk menerjemahkan desain menggunakan *Construct 2*.
4. *Game* yang dirancang hanya membutuhkan satu orang pemain (*single player*)

### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disimpulkan diatas, maka Penulis memberikan Rumusan Masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana membuat game edukasi pola hidup sehat berbasis android dalam mencegah penyebaran *Covid-19*?
2. Bagaimana implementasi game edukasi pola hidup sehat dalam mencegah penyebaran *Covid-19*?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang Peneliti capai dalam penulisan Skripsi ini yaitu:

1. Untuk membuat *Game* Edukasi Berbasis *Android* Pola Hidup Sehat Dalam Mencegah Penyebaran *Covid-19*.
2. Untuk implementasi *Game* Edukasi Pola hidup Sehat Dalam Mencegah Penyebaran *Covid-19*.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan Penulis pada penelitian ini dibagi menjadi dua manfaat, yaitu:

#### 1.6.1 Manfaat Praktis

- a) Bagi masyarakat dapat melakukan proses penggunaan *Game* Edukasi berbasis *Android* guna untuk mencegah penyebaran *Covid-19*.
- b) Hasil dari perancangan *Game* Edukasi juga bermanfaat bagi dunia pendidikan didalam penerapan kehidupan sehari-hari.

#### 1.6.2 Manfaat Teoritis

- a) Menambah pengetahuan mengenai pola hidup sehat dalam mencegah Paparan *Virus Covid-19*.
- b) Menambah pengetahuan mengenai perancangan aplikasi berbasis *android*.

- c) Sebagai referensi dalam merancang *game* edukasi pola hidup sehat dalam menghadapi wabah *Virus Covid-19*.
- d) Hasil dari perancangan *Game* Edukasi Pola Hidup Sehat dalam Mencegah Penyebaran *Covid-19* diharapkan mampu mengurangi banyaknya jumlah manusia yang terpapar oleh *Virus* tersebut.