

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

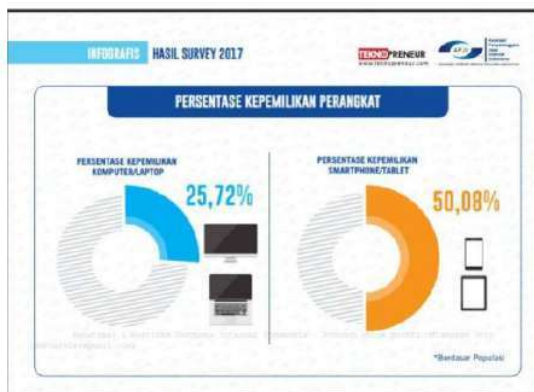
### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi modern mempengaruhi proses pengkajian di sekolah rendah serta bahan pengkajian serta penyampaian bahan dalam proses aktiviti pengajaran serta pengkajian. Saat usia sekolah rendah, pelajar akan lebih berminat bersamaan permainan yang mudah dimainkan serta bersamaan warna-warna terang serta *image* yang jelas serta menarik perhatian. Serta Saat ketika ini akan lebih mudah untuk pelajar mengingati sesuatu bentuk atau tulisan yang mempunyai ciri warna yang menarik serta bentuk komunikasi yang menyenangkan.

Pengkajian di sekolah masih menggunakan kaedah pedagogi menggunakan media panduan. Kursus asas dalam bahasa Indonesia diajar ke Saat pelajar mengikut kompetensi asas yang digunakan. Pelajar sukar mengingati susunan huruf serta susunan huruf tersebut untuk membentuk sesuatu perkataan. Dapat dilihat semasa menulis urutan abjad untuk menjana nama hewan, banyak kesilapan yang telah dikerjakan, serta nilai berulang pelajar tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditetapkan.

Puncaknya ialah kurangnya minat serta tumpuan pelajar dalam pengkajian. Tambahan pula, bahan yang diabaikan tidak dapat diserap bersamaan sempurna kerana media yang digunakan oleh pendidik tidak menarik. Apabila ini berlaku Saat peringkat pengkajian asas, pelajar akan menghadapi kesukaran untuk mempelajari bahan pengkajian seterusnya.

Teknologi berkembang pesat terutama dalam bidang media. Telefon pintar adalah salah satu teknologi tercanggih dalam peranti komunikasi. Telefon pintar telah menjadi satu keperluan yang tidak dapat dinafikan, dan semua aktivitaskami termasuk mereka (Fandi, et al.: 2016). Telefon pintar yang sebelum ini hanya digunakan untuk komunikasi, kini mempunyai berbagai fungsi. Contohnya, salah satunya untuk hiburan. Pastikan semua orang mempunyai akses kepada telefon pintar, daripada pekerja pejabat kepada ahli perniagaan, remaja, kanak-kanak dan orang tua. Telefon pintar sendiri telah banyak berkembang sehingga kini, mempunyai nilai yang lebih berdasarkan komputer riba dan komputer. Telefon pintar kini bukan saja mudah dibawa ke mana-mana, tetapi juga mempunyai berbagai fungsi untuk menyokong berbagai aktivitas dan menyediakan akses mudah kepada rangkaian komunikasi elektronik.



Gambar 1.1 Data Kepemilikan Gadget

(Sumber : Asosiasi Penyedia Jasa Jaringan komunikasi elektronik Indonesia

(APJII), 2017)

Ilustrasi diatas meringkaskan statistik pengguna telefon pintar Indonesia

2017 yang disusun oleh Persatuan Perkhidmatan Rangkaian Komunikasi Elektronik Indonesia (APJII). Statistik ini meliputi semua wilayah di Indonesia di mana 50.08% menggunakan telefon pintar



Gambar 1.2 Statistik Pemakai Jaringan komunikasi elektronik baik berdasarkan *telefon pintar* atau gadget lain

(Sumber: Asosiasi Penyedia Jasa Jaringan komunikasi elektronik Indonesia (APJII), 2017)

Ilustrasi 1.2 menunjukkan statistik pengguna rangkaian komunikasi elektronik dalam kumpulan umur pengguna telefon pintar atau peranti lain, 75.50% daripadanya adalah dalam lingkungan umur 13-18 atau remaja.

Pada gambar 1.2 memperlihatkan data statistik pemakai jaringan komunikasi elektronik baik berdasarkan telefon pintar atau peranti lainnya berdasarkan kategori usia yang hasilnya ialah 75,50 % merupakan pemakai yang berasal berdasarkan kategori usia 13-18 tahun atau anak remaja



Gambar 1.3 Statistik ciri layanan yang sering diakses Pemakai

(Sumber : Asosiasi Penyedia Jasa Jaringan komunikasi elektronik Indonesia (APJII), 2017)

Ilustrasi diatas menunjukkan ciri-ciri perkhidmatan yang kerap diakses oleh pengguna telefon pintar Indonesia, 89.35% didominasi oleh media sosial, manakala hanya 55.30% adalah perkhidmatan pendidikan atau penulisan. Bilangan pengguna telefon pintar di seluruh dunia direkodkan pada 2.1 bilion pada 2016 dan akan terus berkembang kepada kira-kira 5 bilion pada 2019. Menurut julat dari 2016 hingga awal 2018, 36% daripada penduduk dunia menggunakan telefon pintar berdasarkan tahap yang lebih tinggi atau sederhana. (teknology.id, 2018)

Berdasarkan huraian di atas, dapat diperhatikan bahawa penggunaan telefon pintar dalam aktivitaspendidikan atau latihan telah digunakan secara meluas, tetapi penggunaannya masih tidak ideal jika dibandingkan dengan fungsi lain seperti sembang, media sosial dan sebagainya. Untuk data keperluan sistem,

Peneliti melakukan wawancara pra-penelitian yang dikerjakan Saat tanggal 17 September 2021, Saat pendidik Kelas 1 (satu) Sekolah Dasar Negeri 001 Batam Kota bersamaan didapati hasil di bawah ini :



Gambar 1.4 Data Hasil wawancara Kebutuhan

Mengacu Saat keputusan interview di atas menunjukkan bahawa sumber memerlukan aplikasi bersamaan ciri gamifikasi untuk membantu pelajar memahami bahan tersebut. namun juga sebagai hiburan. Satu diantaranya Contoh hiburan ialah permainan, permainan yang umumnya dikembangkan terutamanya sebagai alat hiburan atau medium yang mempunyai tujuan tertentu apabila permainan itu dicipta, salah satunya adalah sebagai permainan pendidikan. Permainan pendidikan merupakan permainan yang di dalamnya bukan saja terdapat kemudahan hiburan tetapi juga bahan pengkajian pendidikan di setiap kalangan (Anggi, et al: 2014).

Semasa membangunkan permainan pendidikan, anda menghadapi masalah seperti kekurangan pengetahuan dalam mencipta permainan menggunakan skrip atau editor permainan. Saat masa kini, terdapat banyak apl atau tapak web rasmi

yang boleh membantu pembangun mencipta permainan pendidikan, seperti editor permainan Construct 2, Android Studio serta App Inventor 2.

Alat bantu belajar permainan gubahan huruf akan memudahkan murid mengingat bahan yang dihindarkan oleh pendidik kerana ia dihindarkan dalam paparan yang menggembirakan. Dalam permainan mengenal nama hewan pendidikan ini, murid akan bermain bersamaan menyusun huruf untuk membentuk perkataan, menyusun huruf serta dengan pelajar menginputkan satu persatu huruf yang sesuai dengan nama hewan tersebut pada kotak yang telah disediakan, akan merasa terbantu serta lebih cepat mengingat susunan nama hewan.

Seperti yang dinyatakan oleh Iskandar, et al (2020) dalam kajiannya yang bertajuk Reka bentuk permainan pendidikan pengkajian untuk peringkat awal kanak-kanak (2-6 tahun) berasaskan android yang menghasilkan kaedah pengkajian baharu berupa permainan pendidikan yang boleh digunakan oleh kanak-kanak dalam pengkajian serta mengenali huruf, nombor, haiwan, buah-buahan serta profesion yang wujud bersamaan alat android berasaskan telefon pintar android menggunakan alat studio android.

Terdapat banyak kajian yang berkaitan bersamaan kedua-dua teknologi ini serta juga bersamaan aplikasi gamifikasi, seperti dalam kajian yang dijalankan oleh Gulo & Simanjuntak (2021), penelitian ini merancang aplikasi guna memudahkan pelanggan dalam memilih menu yang disertai harga saat melakukan pemesanan di restoran. Kemudian dalam puspita octafiani, et et pohny (2017), penyelidikan mempunyai kelebihan dalam menyediakan bahan dalam bentuk

visualisasi serta audio, manakala kelemahannya ialah kekurangan ciri untuk mengemas kini isu perkakasan. Terakhir adalah kajian mengacu Saat Martin Dwiky Setiawan serta Anang Pramono (2019) aplikasi pengecaman buah berkesan dalam prestasi maklumat, cuma sekurang-kurangnya pangkalan data buah serta kekurangan ciri AR responsif menjadi kekurangan bergantung Saat aplikasi yang telah ditetapkan.

Perkembangan teknologi gajet khususnya telefon pintar yang mula digunakan secara meluas akan memberi kesan keSaat perubahan tingkah laku pelajar dalam pengkajian serta juga minat belajar, maka penulis mencipta satu medium pengkajian berbentuk pengenalan nama hewan. permainan edukasi bagi memudahkan proses pengkajian murid berkonsepkan belajar sambil bermain, maka peneliti melakukan penelitian “Perancangan Game Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

1. Banyaknya pelajar sekolah dasar yang sudah memakai *handphone*
2. Pemakaian *Gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan orang tua
3. Fokus belajar pelajar terganggu akibat pemakaian *gadget*
4. Pemakaian *Gadget* yang berdampak pada perilaku dan minat belajar pelajar.

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian dibatasi pada hal-hal berikut :

1. Penelitian hanya fokus pada pengenalan hewan

2. Penelitian dilakukan hanya pada Pelajar Kelas 1 SD Negeri 001 Batam Kota
3. Perancangan berbasis Android versi 8.1.0

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang dibahas oleh penulis pada identifikasi masalah di atas, perumusan masalahnya yakni :

1. Bagaimana merancang Game Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android ?
2. Bagaimana mengtampilkan PerGamemmainan Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android ?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Hal-hal yang menjadi tujuan berdasarkan penelitian tersebut yakni :

1. Guna merancang Game Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android.
2. Guna mengtampilkan Game Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya :

##### **1.6.1 Aspek Teoritis**

Adapun manfaat Penelitian ini :



1. Dapat menambah wawasan dalam perkembangan teori dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan Perancangan Permainan Edukasi Menyusun Huruf Nama Hewan Berbasis Android.
2. Penelitian ini dapat juga digunakan sebagai referensi ilmiah untuk pembaca/peneliti guna melakukan penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.

### **1.6.2 Aspek Praktis**

Berdasarkan segi praktis, berikut manfaatnya:

1. Untuk pemain permainan,
  - a. Menjadikan aktivitas pengajaran pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif..
  - b. Memudahkan pemerolehan dan pemahaman subjek
  - c. Supaya pelajar berminat dan bersemangat untuk belajar.
  - d. Memotivasikan pelajar untuk belajar
2. Untuk Universitas Putera Batam,
  - a. Rujukan penelitian untuk Uiversotas telah ditambah.
  - b. Menjadi rujukan kepada pelajar lain semasa menulis artikel atau penelitian yang berhubungan dengan topik skripsi ini.
  - c. Mengukur tahap kebolehan mengaplikasikan pengetahuan akademik dan bukan akademik dalam persekitaran sosial dan sekolah.
3. Untuk peneliti,
  - a. Dapat mengetahui mempelajari cara sistem Android berfungsi dan interaksi antara perkakasan dan perisian berdasarkan sistem.

- b. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan anda untuk membangun aplikasi multimedia melalui motivasi bersepadu.
- c. Untuk memahami aplikasi gamifikasi dalam pendidikan