

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran atau pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan pelaku pendidikan. Di dalam konteks pembelajaran bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran adalah tindakan mengajar dari pelaku pendidikan yaitu guru kepada siswa SMP dengan tujuan melakukan apa yang diinginkan yaitu belajar mata pelajaran SMP.

Masa transisi dari Sekolah Dasar (SD) ke SMP adalah masa transisi tersulit yang dapat dialami oleh individu [1]. Di mana Masa Transisi ke SMP merupakan masa transisi yang melibatkan banyak tantangan, di antaranya akademik, proses membuat keputusan, perubahan sosial dengan teman sebaya, dan keputusan vokasional penting lainnya [1]. Jadi dapat disimpulkan bahwa masa transisi dari SD ke SMP sangat vital dalam perkembangan individu dan merupakan salah satu masa transisi tersulit yang dapat dialami oleh individu. Dari informasi ini maka akan diputuskan bahwa *game* ini akan dikembangkan untuk anak SMP kelas VII dikarenakan kelas VII adalah masa transisi anak-anak dari SD ke SMP.

Salah satu media yang bisa membantu aktivitas belajar-mengajar adalah media *game*. Media *game* adalah salah satu media paling populer terutama di Indonesia dengan jumlah pemain *game* di Indonesia saat ini tercatat lebih dari 170 juta orang [2]. *Game* sendiri dapat dimainkan berkat peralatan *audiovisual* dan bisa didasarkan pada sebuah cerita [3], Konsep dari media *video game* sudah ada sejak komputer baru mulai muncul dan terus berkembang bersama dengan berkembangnya kemampuan komputer [3]. Bermain merupakan aktivitas alami yang disukai anak dan bisa digunakan sebagai sarana belajar, minimal belajar tentang aturan dan peran. Dengan bermain, anak dapat belajar beradaptasi dengan

lingkungannya dan menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan baru [4]. Karena itu, peran *game* sebagai sarana pembelajaran sangat bermanfaat untuk mengurangi dan menghilangkan rasa bosan siswa saat mengikuti proses pembelajaran karena karakteristik *game* yang menyenangkan, memotivasi dan menghibur.

Penelitian ini dibuat dengan tujuan membuat sebuah *game* yang akan digunakan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa SMP. Topik ini dipilih dikarenakan Siswa SMP kelas VII adalah masa transisi yang memerlukan contoh visual atau praktik agar pelajaran dan teori dapat lebih mudah diterima oleh mereka

Dalam penelitian ini, akan dipilih mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai mata pelajaran yang akan dipakai. Alasan mengapa mata pelajaran IPA terpilih adalah karena setelah dilakukan survei ke SMP Negeri 4 Alalak kelas 7G dan didapati bahwa IPA adalah salah satu mata pelajaran yang terbilang sulit dengan 50% siswa memilih IPA, 29% Siswa memilih Matematika, 15% siswa memilih 15% Bahasa Inggris, 6% siswa memilih Bahasa Indonesia, dan 0% siswa memilih IPS.

IPA atau Sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya [5]. IPA juga adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam [5]. Definisi lain dari IPA adalah suatu ilmu sistematis dan dirumuskan, ilmu pengetahuan alam ini berhubungan dengan gejala kebendaan dan terutama berlandaskan pengamatan dan induksi. Jadi disimpulkan bahwa IPA adalah pelajaran untuk mengamati dan mempelajari alam.

Pengembangan *game* ini akan dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak RPG MAKER MV. Alasan peneliti menggunakan perangkat lunak ini adalah karena perangkat lunak ini tergolong ringan dibandingkan perangkat lunak lain seperti Unity atau Unreal. Perangkat Lunak RPG MAKER MV ini juga lebih dikhususkan untuk membuat *game* dengan genre RPG, genre yang dipilih untuk *game* ini.

Dari latar belakang ini maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk memberikan siswa SMP media alternatif sebagai sarana pembelajaran IPA berupa *game* pendidikan yang dengan genre RPG. Judul yang dipilih untuk *game* ini adalah Yuk, Belajar IPA dengan *game*. Di mana konsep *game* ini adalah menyampaikan konsep pelajaran IPA kelas VII kepada pemain dengan menggunakan penjelasan dari NPC dan *puzzle*.

B. Rumusan Masalah

Dari Latar belakang di atas maka masalah yang dapat dicari adalah: Bagaimana merancang dan mengembangkan *game* RPG yang sesuai dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa SMP

C. Batasan Masalah

Game yang dibuat memiliki beberapa batasan untuk mempermudah penelitian. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Game* akan dibuat untuk Desktop dengan Sistem Operasi Windows.
2. *Game* akan dikembangkan untuk mata pelajaran IPA
3. *Game* akan dikembangkan untuk anak SMP Kelas VII
4. *Game* akan menggunakan teknologi perangkat lunak RPG MAKER MV
5. *Game* akan dimainkan secara perorangan (*offline*)
6. Unsur Multimedia yang akan digunakan adalah gambar, audio, animasi, dan teks

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk membuat *game* RPG untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA Siswa SMP kelas VII

E. Metode Penelitian

Dalam pengembangan *game* pembelajaran ini digunakan 5 tahap pengerjaan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi dan Analisis

Pada tahap ini akan dicari bahan referensi *game* lain dengan *genre* sama seperti IB dan Omori kemudian menganalisis apakah ada sistem yang bisa membantu kemajuan pengembangan *game*.

2. Perancangan

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan konsep *game* seperti apa yang akan dibuat nantinya.

3. Pembangunan

Pada tahap ini akan dibangun keseluruhan *game* berdasarkan konsep *game* yang sudah dibuat dari tahap sebelumnya.

4. Testing

Pada tahap ini *game* yang sudah dibuat akan diuji coba dengan memainkan *game* yang sudah dibuat untuk memastikan *game* sudah layak untuk di uji coba oleh pihak ketiga

5. Beta

Pada tahap ini *game* yang sudah melalui semua tahapan di atas akan diberikan kepada pihak ketiga untuk diuji coba.

6. Finalisasi

Pada Tahap ini semua data yang didapatkan pada tahap *Beta* akan dikumpulkan kemudian akan diimplementasikan ke dalam *game* perbaikan dari *bug* dan kekurangan yang ditemukan agar *game* bisa siap dirilis.

F. Sistematika Penulisan

Laporan ini mempunyai Sistematika Penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang masih bersangkutan dengan judul laporan ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini bersisi dasar teori yang sesuai dengan proyek yang sedang dikembangkan.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini berisi tentang informasi dari *game* yang sedang dikembangkan

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN GAME

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian dari *game* yang sudah dibuat

BAB 6 PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari *game* yang sudah dibuat dan juga saran yang bisa bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya