

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di negara kita (Indonesia) saat ini bahkan di seluruh penjuru dunia sedang dihebohkan dengan adanya wabah virus corona/coronavirus (Covid-19). Hal ini juga berdampak yang sangat luar biasa terhadap dunia pendidikan. Dampak Covid-19 ini terhadap dunia pendidikan itu sangatlah besar dan sangat dirasakan oleh berbagai pihak, dan berbagai profesi di dunia pendidikan, terutama para guru, kepala sekolah, peserta didik bahkan juga orang tua. [1] Oleh karena itu, kurangnya kesiapan mulai dari siswa, orang tua dan guru dalam menghadapi dampak dari adanya Covid-19 ini, maka banyak masalah-masalah yang terjadi. Mulai dari kurangnya fasilitas pendukung pembelajaran via daring, lalu masih banyak yang terkendala masalah paket data internet dan sinyal yang susah karena jauh dari perkotaan, sistem pembelajaran yang semakin tidak efektif, yang membutuhkan metode pembelajaran baru yang lebih menarik. [2]

Hal yang sama dirasakan oleh SDN Panundaan, setelah menelusuri lebih dalam lagi, banyak sekali masalah yang dihadapi karena dampak Covid-19 ini. Keterbatasan jaringan internet karena harus terus-menerus melakukan daring, dan lokasinya yang jauh dari perkotaan, membuat sistem belajar anak-anak disekolah pun semakin tidak efektif, mudah bosan belajar, malas untuk belajar, bahkan banyak anak-anak sekolah yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran dan membuat komunikasi pun semakin tidak lancar. Agar pembelajaran daring tetap efektif, maka perlu dirancang aktivitas pembelajaran daring yang menarik namun dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. [3] Para guru sedang berusaha mencari cara agar proses pembelajaran tetap dapat dilakukan lebih baik lagi guna membuat anak-anak tetap semangat untuk belajar, dan tetap bisa berkomunikasi dengan sangat baik.

Didalam kehidupan, cara untuk berkomunikasi yang baik itu adalah dengan mengenal Bahasa. Dalam mengenal bahasa saat berkomunikasi merupakan peran yang sangat dibutuhkan dan sangat penting sebagai upaya

untuk menyampaikan sebuah rasa, dan pikiran agar rasa tersebut tersampaikan kepada orang lain dan dimengerti oleh orang lain. Semua orang pasti menyadari bahwa untuk berinteraksi dan segala macam kegiatan dalam bersosialisasi akan lumpuh tanpa adanya bahasa. Semua keterampilan dalam berbahasa akan memerlukan bahasa sebagai alat medianya dan beberapa dari unsur bahasa tersebut harus dikuasai dengan baik dan benar. Penguasaan yang baik dan benar akan menjadikan seseorang yang menggunakannya ikut berperilaku sopan seperti mengucapkan sesuatu secara baik dan benar, memilih kata yang paling tepat dan sesuai, serta mampu menyusun pikiran dalam kalimat yang lengkap dan menyampaikan makna tersebut secara jelas dan dapat dipahami oleh orang lain. [4]

Dengan melihat studi kasus diatas, perlu adanya suatu metode baru pembelajaran, dilengkapi dengan pembelajaran bahasa, yaitu dengan membuat aplikasi game edukasi 2D yang dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran dalam belajar agar lebih menarik, membantu para guru untuk diterapkan gaya mengajar yang lebih bervariasi lagi kepada anak-anak, dan juga membantu anak-anak dapat belajar tanpa menggunakan jaringan internet.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari sub bab ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media interaktif yang melibatkan *user interface* dalam melihat desain di dalam aplikasi dan memberikan pemahaman yang menyenangkan dalam belajar bahasa ?
2. Bagaimana membuat tampilan aplikasi *user interface* agar *user* menjadi lebih tertarik dalam hal belajar bahasa ?
3. Bagaimana membuat metode pembelajaran baru yang tidak menggunakan jaringan internet *offline* ?

1.3 Tujuan

Tujuan dan manfaat yang akan dicapai dengan adanya proyek akhir ini adalah:

1. Membuat *game* edukasi 2D untuk membantu suasana baru dalam belajar dengan materi Bahasa sehingga membuatnya menjadi lebih *interactive* saat belajar dirumah dan bisa digunakan tanpa menggunakan jaringan internet/*offline*.
2. Mengenalkan media interaktif pembelajaran kepada *user*, agar *user* menjadi lebih tertarik dalam belajar terutama dalam bahasa dan meningkatkan pemahaman yang menyenangkan untuk *user* dalam belajar bahasa.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada sub bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi ruang lingkup proyek akhir, misalkan: batasan-batasan pengerjaan proyek akhir. *Misal:*

1. LEARN hanya memiliki 3 jenis pokok materi yang digunakan untuk task pada game-nya (Matematika, Sains, Bahasa)
2. LEARN dibuat berdasarkan Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013
3. LEARN hanya akan dibuat pada platform Android smartphone dengan versi minimal Android 7 (Nougat)
4. Aplikasi tidak didistribusikan dan dibagikan didalam play store

1.5 Luaran

Tuliskan luaran yang akan dicapai dari proyek akhir ini. Misalkan:

1. Form TKT (Tingkat Kesiapan Teknologi)
2. Berkas pendaftaran HAKI
3. CD Aplikasi
4. User Manual
5. Jurnal
6. Video Pitching (Youtube Prodi)