

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

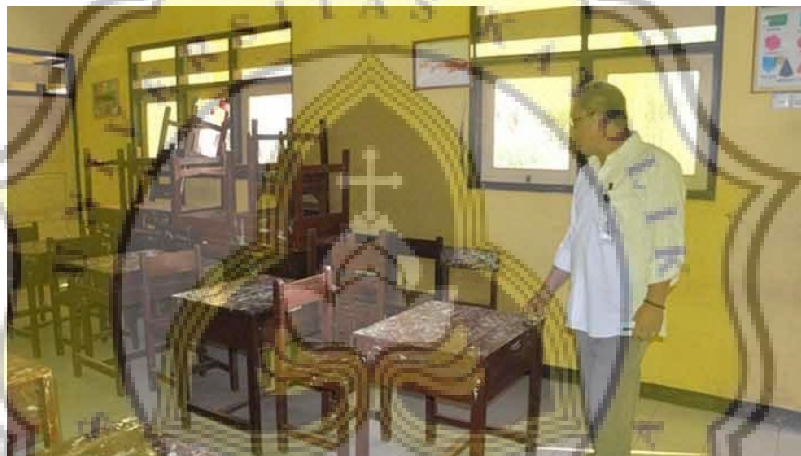
Kurangnya kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang cara merawat dan dampak negatif yang akan terjadi menjadi faktor utama rusaknya fasilitas, sehingga mengakibatkan buruknya kualitas berpenduduk.

Salah satu contoh fasilitas sekolah tidak terawat di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 3 Lhoksukon. Terlihat banyak sampah di area sekolah. Sampah tersebut berserakan sekitar hingga ke pintu gerbang sekolah, selain bau dan jorok juga tidak sehat bagi lingkungan sekitar. Dengan adanya masalah ini sangat mengganggu aktivitas belajar mengajar di sekolah, dan merusak polusi udara[1].



Gambar 1.1 Sekolah SD N 3 Lhoksukon Tidak Terawat

Contoh lain terjadi di lingkungan sekolah Sekolah Dasar (SD) DI Kajen Pekalongan. Kondisi sekolah ini masih kurang menunjukkan lingkungan sekolah yang bersih, masih banyak dijumpai sampah-sampah yang dibuang sembarangan. Kondisi meja yang penuh coretan, sudut-sudut kelas kotor, tumpukan kertas usang yang tidak terpakai di dalam ruang kelas bahkan ada spanduk iklan sebuah toko pakaian terpasang di dinding kelas. “Bagaimana siswa bisa belajar maksimal dan melaksanakan ujian dengan nyaman, kondisinya saja seperti ini,” tandasnya prihatin Bupati Pekalongan[2].

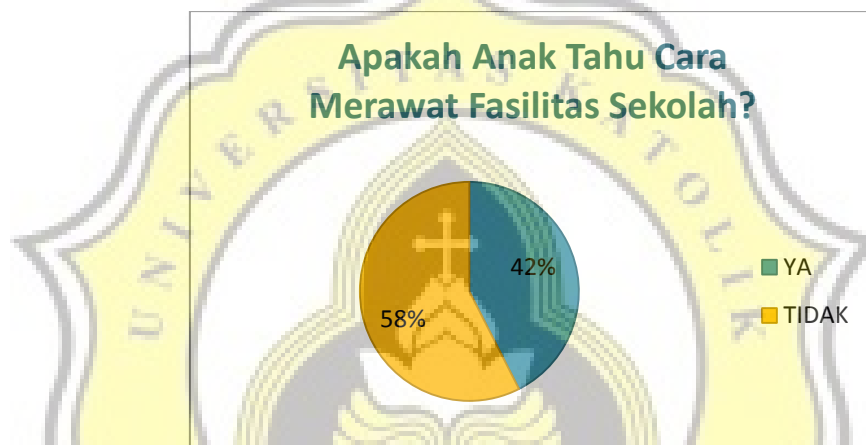


Gambar 1.2 Kondisi Kelas Tidak Teratur dan Kotor

Hal lain dibuktikan dengan melakukan survei kesadaran anak dalam merawat dan pengetahuan anak tentang cara merawat fasilitas sekolah dan hasilnya tertera pada Gambar 1.5 dan 1.6 di bawah ini.



Gambar 1.3 Diagram Persentase Kesadaran Anak Tentang Merawat Fasilitas Sekolah



Gambar 1.4 Diagram Persentase Pengetahuan Cara Merawat Fasilitas Sekolah

Fakta-fakta di atas menunjukkan perilaku masyarakat tentang kurangnya kesadaran merawat dan pengetahuan tentang cara fasilitas sekolah. Dengan adanya fakta tersebut perlu adanya upaya mengajarkan atau melatih untuk merawat dan menjaga fasilitas sejak duduk di bangku sekolah.

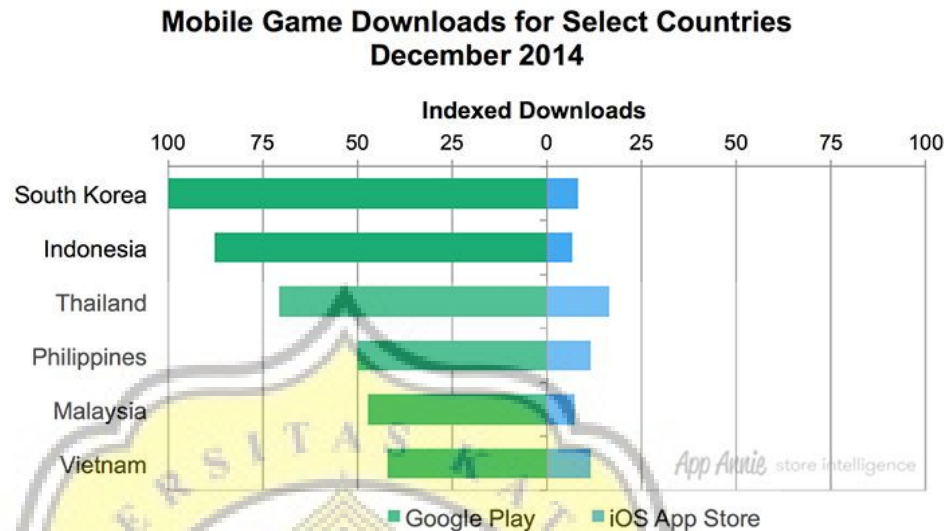
Fasilitas adalah sesuatu tempat atau barang yang sengaja disediakan untuk yang bersifat mempermudah atau menunjang kebutuhan dan kegiatan bersamakhususnya proses belajar mengajar, seperti gedung ruang, meja, kursi, serta alat alat media pembelajaran[3]. Dan sekolah adalah tempat untuk

menuntut ilmu bagi para siswa. Oleh karena itu sekolah harus dirawat agar menjadi tempat belajar yang nyaman dan menyenangkan. Sehingga fasilitas sekolah adalah tempat atau barang yang bersifat menunjang untuk menuntut ilmu bagi para siswa di sekolah. Buruknya fasilitas sekolah dapat diartikan suatu fasilitas yang tidak dijaga dan dirawat dengan baik sehingga menjadi kotor, dan rusak. Dengan begitu manfaat dari fasilitas yang bersifat memudahkan atau menunjang kebutuhan bersama tidak dapat dimanfaatkan dengan baik. Kurangnya perhatian dan kegiatan pemeliharaan atau perawatan yang dilakukan menyebabkan suatu kondisi atau dampak negatif, yaitu menurunnya tingkat produktifitas kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan oleh pemilik atau pengguna. Salah satu syarat sekolah yang baik antara lain :(a) rapi, bersih, sehat, tidak lembab, (b) cukup cahaya yang menerang, (c) sirkulasi udara cukup, (d) perabot yang ada dalam keadaan baik dan ditata rapi. Serta ciri-ciri fasilitas sekolah yang rapi dapat dilihat sebagai berikut :

(a) dinding tidak retak dan bersih dari coretan/kotoran, (b) langit-langit utuh, bersih, dan bebas dari sarang laba-laba, (c) lantai bersih, tidak ada sampah, (d) ruangan cukup terang dan ventilasi cukup, (e) ada keserasian antara warna cat yang dipakai dengan ruangan, (f) apabila penyinaran matahari berkurang dibantu dengan penerangan lampu, (g) meja dan kursi tertata dengan rapi dan bebas dari debu, (h) ruangan terpelihara dan terawat dengan baik[4].

Indonesia menjadi pengunduh *game* Android peringkat kedua di Asia Tenggara. Tingginya kebutuhan *Smartphone* membuat Indonesia bisa mencapai hal tersebut. Sebuah riset dari App Annie menyebutkan bahwa di regional Asia Tenggara, jumlah pengunduh aplikasi di Google Play Store

telah jauh melampaui jumlah pengunduh di Apple App Store[5]. Hal ini terbukti dari Gambar 1.7.



Gambar 1.5 Grafik Pengguna *Mobile Game* per Negara

Pada tahun 2012, pengguna Android di Indonesia meningkat 22%. Android merupakan platform terbuka, sehingga bisa dijalankan di berbagai perangkat *mobile & Internet devices (MID)*. Selain itu, Android memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah banyaknya vendor yang mengadopsi sistem operasi Android pada perangkatnya, *operating system* yang bersifat *open source*, tersedia pasar aplikasi, interaktifitas, dan *user experience* yang disajikan Android melalui aplikasinya, salah satunya adalah jenis game. Seperti kita ketahui, mayoritas anak-anak sangat menyukai *game*[6].

Dengan begitu dibuatlah *game* yang berunsur pembelajaran yang bertujuan mendidik pemainnya. Permainan (*game*) adalah kegiatan yang membutuhkan keputusan dari pemain, untuk mencapai tujuan yang telah

ditentukan dengan dibatasi peraturan. Permainan (*game*) yang dibuat biasanya memiliki tujuan khusus[7].

Game edukasi adalah permainan yang dirancang dan dibuat untuk merangsang daya pikir anak termasuk meningkatkan kemampuan berkonsentrasi dan memecahkan masalah[8]. *Game* dibuat untuk memudahkan pembelajaran menggunakan pola *learning by doing*. Jadi mendidik lewat *game* merupakan salah satu alternatif yang tepat.

Pembuatan *game* ini menggunakan Construct 2 *engine* dengan judul *The Hero School*. *Game* ini diperuntukkan bagi semua anak, khususnya anak sekolah dasar. Sehingga *game* yang dibuat harus menarik dari segi gambar, musik, alur, dan karakternya. *Game* ini dibuat layaknya para pemain sedang di sekolah, sehingga anak mengerti di kehidupan nyatanya. Karakter yang dipilih juga anak yang sedang duduk di bangku sekolah dasar dengan adanya pilihan jenis kelamin.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibangun permainan yang berunsur edukasi khususnya untuk tingkat anak-anak usia 12 tahun. Karena Pada usia atau kelas tersebut anak SD kota Semarang mempelajari materi Kepedulian Pada Diri dan Lingkungan tentang memahami cara merawat ruang kelas dan sekolah dengan menggunakan kurikulum muatan lokal kota Semarang kelas VI. Dan pada sekolah dasar (SD) pendidikan berfungsi memberikan bekal dasar pengembangan kehidupan, baik kehidupan pribadi maupun masyarakat. Perancang *game* berharap dengan "*Game* Pembelajaran Merawat Fasilitas Sekolah Berbasis Android" dapat menjadi *game* yang

memberikan pengetahuan cara merawat dan meningkatkan kesadaran anak-anak untuk merawat fasilitas sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah antara lain :

1. Bagaimana konsep permainan yang mengandung unsur edukasi merawat fasilitas di sekolah pada perangkat mobile berbasis android?
2. Bagaimana cara merancang *game* pembelajaran merawat fasilitas di sekolah berbasis android untuk anak usia 12 tahun?
3. Bagaimana dampak permainan yang berisi unsur edukasi guna merawat fasilitas di sekolah pada perangkat mobile berbasis android dapat mempengaruhi pemahaman anak usia 12 tahun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai antara lain :

1. Untuk mengetahui konsep permainan yang mengandung unsur edukasi merawat fasilitas di sekolah pada perangkat mobile berbasis android.
2. Untuk mengetahui cara merancang *game* pembelajaran merawat fasilitas di sekolah berbasis android untuk anak usia 12 tahun.

3. Untuk mengetahui dampak permainan yang berisi unsur edukasi merawat fasilitas di sekolah pada perangkat mobile berbasis android dapat mempengaruhi pemahaman anak usia 12 tahun.

