

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Islam mengajarkan tentang kewajiban kaum muslim untuk menuntut ilmu, karena dengan ilmu pengetahuan maka ilmu pengetahuan dapat menjadi sumber kebahagiaan dunia dan akhirat, seperti termuat dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11.

وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَلْيَعْلَمْ بِالْعِلْمِ, وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَلْيَعْلَمْ بِالْعِلْمِ, مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَلْيَعْلَمْ بِالْعِلْمِ

Artinya : “Barang siapa menginginkan kebahagiaan dunia, maka tuntutlah ilmu dan barang siapa yang ingin kebahagiaan akhirat, tuntutlah ilmu dan barangsiapa yang menginginkan keduanya, tuntutlah ilmu pengetahuan”.

Salah satu cara untuk memiliki banyak ilmu pengetahuan adalah dengan mengikuti pembelajaran secara formal di sekolah. Setiap anak memiliki hak untuk belajar dalam rangka mencari ilmu, tidak terkecuali Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 BAB IV pasal 5 ayat 1, “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu”. Ayat kedua dari pasal tersebut juga menjelaskan hal yang sama yang berbunyi, “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Pasal tersebut mempunyai makna, pendidikan bukan hanya untuk kalangan sempurna, namun juga untuk kalangan yang kurang sempurna.

ABK tentunya memiliki pola didikan yang berbeda dengan anak yang normal pada umumnya, sehingga dibutuhkan sekolah khusus untuk memfasilitasi kebutuhan pendidikan ABK, yaitu Sekolah Luar Biasa (SLB). Salah satu SLB yang ada di Kota Metro adalah SLB Insan Madani Metro. SLB ini merupakan Sekolah luar biasa (SLB) satu atap, yang terdiri dari Taman Kanak- Kanak Luar Biasa (TKLB), Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB), Sekolah Menengah Pertama (SMPLB), dan Sekolah Menengah Atas (SMALB) dengan satu kepala sekolah. SLB ini beralamatkan Jl. Soekarno Hatta Kelurahan Ganjar Agung Kecamatan Metro Barat Kota Metro. Untuk tingkat SMPLB jumlah siswa 3 orang anak Dengan Ketunaan

yang berbeda - beda seperti Tunarungu, Tunagrahita, Autis, Downsyndrome, dan *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)*.

Sebagai upaya untuk membantu proses Kegiatan Belajar Mengajar di SMPLB, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa untuk belajar dan mudah direspon oleh siswa. Untuk membantu guru yang ada di SMPLB tersebut, maka dibuatlah game tebak gambar yang merupakan hasil penelitian yang dilakukan oleh mayasari pada tahun 2020. Penelitian tersebut bertujuan melakukan inovasi media pembelajaran dalam bentuk game edukasi, serta membuat game edukasi tebak gambar bagi siswa SMPLB Insan Madani Metro.

Mayasari (2020: 60) menarik kesimpulan sebagai berikut:

“Game edukasi tebak gambar yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa dikarenakan desain berwarna dan terdapat fitur-fitur gambar yang lucu serta anak dapat berinteraksi langsung dengan game. Menghindari terjadinya kerusakan gambar alat peraga pembelajaran karena gambar sudah tersimpan didalam game, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun selain memiliki kelebihan masih terdapat kekurangan diantaranya Game Edukasi hanya dapat digunakan oleh siswa yang sudah dapat membaca, Guru tidak bisa menambah soal karna soal dan jawaban diinput dengan menggunakan Koding, Game tidak dapat menggunakan system random, dan masih berbasis desktop”.

Mengacu kepada kelemahan dari penelitian sebelumnya, maka muncul peluang untuk penelitian pengembangan, sebagai upaya menyempurnakan game yang sudah dibuat sebelumnya, dan penelitian mayasari ini menjadi referensi utama dalam melakukan penelitian ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TEBAK GAMBAR BAGI SISWA SMPLB INSAN MADANI METRO BERBASIS MOBILE”**.

## **B. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan game edukasi tebak gambar bagi siswa SMPLB Insan Madani Metro berbasis mobile?”.

## **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Game tebak gambar yang akan dibangun berbasis mobile, dengan ruang lingkup game yaitu menu utama game, login guru, play game siswa, pilihan katagori level game seperti level 1 berisi tentang transportasi, level 2 berisi tentang alat music, level 3 berisi tentang buah–buahan, level 4 berisi tentang profesi seseorang, level Umum mencakup ke isi kesemua kategori level 1 sampai 4, semua pertanyaan berbentuk gambar dan jawaban yang di pilih salah satu menyangkut gambar pertanyaan game, dan skor nilai siswa.
- 2) Pembuatan game akan menggunakan bahasa pemrograman java, Data base menggunakan SQLite database dan menggunakan software android studio.
- 3) Metode pengembangan game menggunakan metode *Digital Games Based Learning-instructional Design* (DGBL-ID) serta pengujian game menggunakan teknik Black box testing.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan game edukasi tebak gambar bagi siswa SMPLB Insan Madani Metro berbasis mobile.

## **E. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian di bawah ini di harapkan dapat berguna bagi pihak sekolah, program studi dan penulis, sebagai berikut :

1. SLB Insan Madani Metro

Penelitian ini akan berguna di SMPLB Insan Madani Metro, terutama bagi guru sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar

mengajar.game juga bermanfaat bagi siswa SMPLB untuk meningkatkan konsentrasi dan daya pikir siswa.

## 2. Program Studi Ilmu Komputer

Hasil penelitian ini akan menambah jumlah koleksi program studi ilmu komputer, khususnya artikel ilmiah dibidang game edukasi. Sehingga menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

## 3. Bagi penulis

Bagi penulis, penelitian ini berguna untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan kemampuan dalam membuat game edukasi khususnya berbasis mobile dengan menggunakan aplikasi Android Studio.

## F. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian yaitu jenis penelitian dan teknik pengumpulan data :

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif.

Menurut Sugiyono (2013:2): menyimpulkan sebagai berikut :  
Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif karena data dari penelitiannya merupakan hasil yang dikumpulkan dari data yang ditemukan dilapangan.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis yaitu teknik studi lapangan dan studi pustaka.

#### a. Studi Lapangan

Menurut Sugiyono (2011: 337), "Studi Lapangan adalah pengumpulan data yang secara langsung mempelajari yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi".

Adapun studi lapangan yang penulis lakukan adalah dengan teknik:

#### 1) Observasi

Pengertian observasi secara umum adalah kegiatan pengamatan pada sebuah objek secara langsung dan detail untuk mendapatkan informasi yang

benar terkait objek tersebut. Pengujian yang diteliti dan diamati bertujuan untuk mengumpulkan data atau penilaian.

Menurut Sugiyono (2011: 203) menyimpulkan bahwa “Pengamatan atau Observasi adalah suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses – proses pengamatan dan ingatan”.

Data yang diperoleh dengan menggunakan teknik ini proses kegiatan belajar mengajar yang ada di SMPLB Insan Madani Metro.

## 2) Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi. Oleh karena itu, teknik wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data, misalnya untuk penelitian tertentu.

Menurut Sugiyono (2017: 318) menyimpulkan bahwa “Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu”.

Pada teknik ini, penulis melakukan wawancara dengan Ibu Dwi Septi Handayani, S.Pd selaku Waka Kurikulum, Data yang diperoleh dengan teknik wawancara adalah pengalaman mengajar, kesulitan saat mengajari siswa, sistem pembelajaran di kelas dan daring, materi pembelajaran apa saja yang diberikan.

## 3) Dokumentasi

Pengertian dokumentasi adalah bentuk kegiatan atau proses sistematis dalam melakukan pencarian, pemakaian, penyelidikan, penghimpunan, dan penyediaan dokumen untuk memperoleh penerangan pengetahuan, keterangan, serta bukti dan juga menyebarkannya kepada pihak berkepentingan.

Menurut Sugiyono (2011:329) menyimpulkan bahwa “Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang memanfaatkan dokumentasi sebagai sumber utama seperti dokumen”.

Pada kegiatan ini, penulis mengumpulkan dokumen-dokumen yang relevan dengan topic penelitian baik berupa *soft file* maupun *hard file*. Adapun data yang diperoleh dengan teknik dokumentasi adalah data siswa SLB Insan Madani, profil sekolah, struktur organisasi sekolah.

b. Studi pustaka

Pengertian studi pustaka atau studi kepustakaan adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi objek penelitian atau topik cerita

Menurut Sugiyono (2011: 398) menyimpulkan bahwa “Studi pustaka yaitu kajian teoritis dan referensi yang terkait dengan nilai, budaya, norma yang dikembangkan pada situasi sosial yang diteliti”.

Pada kegiatan ini, penulis melakukan pencarian data berupa referensi baik dari media cetak maupun media *online*. Data yang diperoleh berupa teori tentang ruang lingkup Game yaitu menu utama game, login guru, level game, play game siswa, pilihan katagori game seperti transportasi, alat music, buah –buahan, alat- alat sholat, profesi dan skornilai siswa bahasa program java scrip, SQLite database, software android studio, metode *Digital Games Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID) pengujian game menggunakan teknik Black box testing.

### G. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam skripsi ini ditulis menjadi 5 Bagian bab, dan setiap bab terdiri dari beberapa sub bab, sebagai berikut;

## BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Pada bab ini membahas mengenai menjelaskan tentang teori dan konsep yang ditulis secara teliti mengenai masalah yang telah diambil oleh penulis dan juga didapatkan dari beberapa referensi seperti dari jurnal, buku, dan internet dan berupa teori tentang ruang lingkup Game yaitu menu utama game, login guru, level game, play game siswa, pilihan katagori game seperti transportasi, alat music, buah –buahan, alat- alat sholat, profesi dan skornilai siswa bahasa program java scrip, SQLite database, software android studio, metode *Digital Games Based Learning-Instructional Design* (DGBL-ID) pengujian game menggunakan teknik Black box testing.

## **BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI**

Pada bab ini berisi mengenai beberapa hal yang berkaitan tentang tempat penelitian seperti Struktur Organisasi, Visi dan Misi, Sejarah Berdirinya sekolah SMPLB Insan Madani Metro, Lokasi Tempat Penelitian dan Analisis Sistem yang berjalan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang pembahasan Pembuatan skripsi mulai dari pengolahan data dari hasil riset yang didapat, merancang aliran informasi yang akan digunakan, merancang *flowchart*, merancang *Data Flow Diagram* (DFD), basis data, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dengan metode rancangan DGBL-ID (Digital Game Based Learning- Intruactional Design) menggunakan bahasa pemrograman Java dan codeigniter.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan kepada peneliti selanjutnya.

## **DAFTAR LITERATUR**

## **LAMPIRAN**

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**