

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer sudah menjadi bagian dari keseharian anak-anak sejak usia dini. Anak-anak generasi saat ini tumbuh sebagai digital native yang sangat akrab dengan tampilan visual, interaksi digital, dan pengalaman belajar berbasis multimedia. Oleh karena itu, dunia pendidikan perlu beradaptasi dengan menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Prensky, 2001; Sari & Sudirman, 2021).

Pendidikan geografi memiliki peran penting dalam memperkenalkan lokasi, kekayaan dan karakteristik wilayah kepada anak sejak usia dini. Pemahaman tentang wilayah tempat tinggalnya akan membantu anak mengembangkan kesadaran spasial, rasa ingin tahu, serta apresiasi terhadap keberagaman alam dan budaya yang ada di Indonesia. Salah satu materi penting yang perlu dikenalkan adalah karakteristik geografis dan budaya Pulau Sumatera, yang mencakup bentang alam, kekayaan alam hayati dan kekayaan budaya.

Namun, pembelajaran di sekolah dasar saat ini masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan melalui buku (Marcella SP Naomi, 2024). Media yang digunakan guru dalam pembelajaran khususnya untuk anak usia 4-5 tahun juga masih menggunakan media konvensional yang membuat anak kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Maronta, 2023).

Penggunaan media yang itu-itu saja cenderung monoton dan dapat menimbulkan kejenuhan karena sudah menjadi pemandangan yang biasa setiap hari (Maronta, 2023). Hal ini berdampak pada kurangnya minat dan motivasi belajar dan rendahnya keterlibatan dan partisipasi aktif dalam belajar.

Game edukatif adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan anak-anak memperoleh pengetahuan sambil bermain. Penggunaan game sebagai media belajar juga fleksibel karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, baik di rumah maupun di luar lingkungan sekolah (Fahrul dan Fauzan, 2024). Pemanfaatan permainan edukatif digital memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan sesuai kebutuhan perkembangan anak. Permainan interaktif kini diakui sebagai sarana pembelajaran yang efektif bagi anak-anak. Dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar, permainan ini mampu menstimulasi beragam aspek perkembangan, mulai dari kemampuan kognitif hingga keterampilan sosial dan emosional (Mayang Sari, 2024). Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep geografi dan budaya lokal (Hidayatul Farhani, 2024; Setyaningsih, 2020).

Media atlas yang berfungsi sebagai sumber belajar dan memuat informasi geografis yang tersedia saat ini sebagian besar masih bersifat statis, dalam bentuk buku atau poster, yang kurang sesuai dengan minat belajar anak masa kini. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat menyampaikan informasi atlas secara lebih dinamis dan eksploratif. Dalam hal ini, pengembangan game interaktif atlas Pulau Sumatera dapat menjadi solusi strategis untuk

mengenalkan karakteristik geografis dan budaya secara menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperlukan perancangan dan pengembangan game interaktif atlas Pulau Sumatera sebagai media pembelajaran geografi berbasis pendekatan eksplorasi. Game ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran dan sarana yang menarik bagi anak-anak dalam memahami kekayaan wilayah dan budaya Indonesia, khususnya Pulau Sumatera.

## **1.2 Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Topik Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada pengembangan game interaktif berbasis eksplorasi sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan Geografis dan Budaya Pulau Sumatera bagi anak usia 5 tahun ke atas studi kasus anak-anak Kelas 1 di SD IT Permata Bunda 3, Jl. Pulau Singkep No.123, Sukabumi, Kec. Sukabumi, Bandar Lampung.

### **1.2.2 Ruang Lingkup Subjek**

Penelitian ini difokuskan pada anak-anak usia 5 tahun ke atas. Subjek dipilih berdasarkan perkembangan kognitif anak pada usia tersebut yang sudah mulai mampu memahami konsep-konsep dasar geografi melalui media visual dan interaktif, serta telah mulai terbiasa menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet dalam kegiatan sehari-hari.

### **1.2.3 Ruang Lingkup Objek**

Objek penelitian ini adalah game interaktif berbasis eksplorasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan karakteristik geografis Pulau Sumatera, meliputi aspek keanekaragaman hayati dan budaya.

#### **1.2.4 Materi Pembelajaran**

Materi yang disajikan dalam game mencakup aspek geografis seperti letak wilayah, budaya (Tari Adat, Pakaian Adat, Senjata Tradisional, Alat Musik Tradisional dan Rumah Adat), hewan endemik, dan satu informasi menarik dari provinsi-provinsi di Pulau Sumatera.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan gambaran dan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana merancang dan mengembangkan game interaktif atlas Pulau Sumatera sebagai media pembelajaran geografi berbasis pendekatan eksplorasi

### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Mengembangkan game pembelajaran yang memuat konten geografi Atlas Pulau Sumatera.
2. Mengembangkan fitur-fitur dalam game interaktif berbasis eksplorasi yang diminati oleh anak usia lima tahun keatas.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi game yang memuat konten geografi berupa atlas kebudayaan yang dapat digunakan anak usia lima tahun keatas.
2. Anak-anak lebih berminat dalam belajar geografi dengan fitur game interaktif berbasis eksplorasi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika adalah penjelasan isi dari setiap Bab, mulai dari Bab I hingga Bab V. Dimana uraian ini memberikan gambaran langsung tentang sisi tiap-tiap Bab yang ada dalam lampiran ini, berikut sistematika dari laporan adalah :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini membahas tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi kajian teori yang mendasari penelitian, yang mencakup pengertian geografi, karakteristik geografis, media pembelajaran berbasis game, serta teori-teori yang relevan dengan pengembangan game interaktif sebagai media pembelajaran. Selain itu, bab ini juga mencakup penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan game dalam pembelajaran geografi.

### **BAB III Metode Penelitian**

Dalam bab ini berisi objek penelitian, alat dan bahan, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, pengukuran variabel dan metode analisis data.

### **BAB IV Hasil dan Pembahasan**

Pada bab ini, dijelaskan hasil dari pengembangan game interaktif dan analisis terhadap efektivitas game tersebut dalam meningkatkan minat dan pemahaman

anak-anak terhadap geografi Pulau Sumatera. Hasil pengujian game serta feedback dari pengguna (anak-anak usia 5 tahun ke atas) juga akan disajikan dan dibahas secara detail.

## **BAB V Simpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dalam penelitian sejenis serta penerapan game interaktif dalam pembelajaran geografi.