

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, betasan masalah dan sistematika penulisan yang sedang dilakukan oleh penulis.

### 1.1 Latar Belakang

Belakangan ini di negara Indonesia sedang dilanda musibah berupa virus yang menginfeksi Sebagian besar penduduk dari berbagai kalangan. Masalah ini bukan hanya terjadi di Indonesia saja melainkan diseluruh dunia, yang diduga bermula muncul di kota Wuhan negara China. *Virus* ini berasal dari hewan kelelawar yang menginfeksi manusia di negara China kemudian seiring berjalannya waktu *virus* ini menyebar keseluruh dunia. *Virus* ini bernama Corona, tepatnya COVID-19 (*Coronavirus Disease*) wabah ini juga memberikan dampak psikis bagi seluruh kalangan di Indonesia (Nurislaminingsih, 2020).

Perkembangan Covid-19 di Indonesia hampir bisa dikatakan selaras dengan perkembangan Covid-19 di skala dunia. Yang didapat dari data perkembangan *Covid-19* tingkat dunia oleh *World Health Organization (WHO)* Yang menyatakan bahwa kasus positif Covid-19 tingkat dunia menurun sebesar 17% pada minggu lalu, dan dibarengi penurunan kematian sebesar 10%. "Ini sejalan dengan perkembangan penanganan Covid-19 di Indonesia pada beberapa minggu terakhir" (Disease, 2021).

Seperti yang diketahui bahwa *virus* Covid-19 ini adalah *virus* yang ganas dan tidak pilih-pilih korban yang diserangnya. Semua kalangan akan memiliki potensi untuk terserang *virus* ini, banyak faktor yang menyebabkan orang dapat terserang yakni kalangan lansia yang sudah lanjut usia serta mengidap penyakit bawaan akan mudah terserang virus ini dikarenakan immune tubuh yang lemah. Dari data yang diperoleh seluruh dunia kelompok orang lanjut usia lebih rentan terkena dampak virus covid-19 (isman, 2020). Rentan usia lansia sekitar umur 65 tahun keatas dan telah mengidap penyakit lain yang bisa memperbesar kemungkinan terinfeksi virus covid-19.

Terutama dikalangan anak-anak juga rentan terkena virus ini. Karena minimnya kesadaran dari anak-anak. Bagi mereka pandemi saat ini dianggap remeh, di lingkungan sekitar masih banyak dijumpai anak-anak bermain secara bergerombol. Baik bermain di luar ruangan maupun didalam ruangan. Sekolah pun dibatasi jadi anak-anak lebih sering belajar dirumah dibandingkan belajar di sekolah. Selama belajar dirumah memanfaatkan waktu dengan bermain Ketika tidak ada tugas sekolah, gadget adalah *platform* yang sering digunakan anak-anak untuk bermain game dan sekolah *online*.

*Gadget* atau HP saat ini juga bukan sebuah hal asing lagi, melainkan sudah menjadi kebutuhan pokok bagi semua orang. Ada yang menggunakan sebagai kebutuhan komunikasi, bermain *game*, *social media*, atau cuama digunakan untuk *broising* di *internet*. Terutama dikalangan anak-anak selalu terlihat memegang *gadget* karena merupakan hal yang menarik bagi mereka apalagi ditambah dengan aplikasi game menurut (Pebriana, 2017)

Dikarenakan hal berikut penulis berinisiatif membuat terobosan yang sesuai untuk solusi keadaan diatas yakni membuat sebuah *game* yang bisa digunakan bermain sambil belajar. Mengingat bahwa tahun ajaran baru 2021/2022 pemerintah mulai memberlakukan sekolah secara tatap muka secara bertahap.

Untuk pembuatan *game* ini sendiri dipilih karena media yang digunakan mudah digunakan, jaman sekarang banyak anak yang paham tentang *IT* dan juga dirasa pesan yang disampaikan akan mudah diterima karena sistemnya belajar sambil bermain. Diharapkan anak anak akan semakin sadar akan wabah penyakit ini dan cara penanggulangannya

## **1.2 Rumusan Masalah**

Didapat dari uraian diatas, maka didapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Banyaknya anak-anak yang masih mengabaikan bahaya Covid-19
2. Masih kurangnya kesadaran anak kecil untuk mematuhi protokol kesehatan

## **1.3 Batasan Masalah**

agar pembahasan tidak meluas dari topik, maka dari itu penulis membuat batasan masalah yang ditulis sebagai berikut :

1. *Game* ini ditujukan kepada anak SD
2. *Game* ini bersifat *offline*
3. *Game* ini berbasis *android*

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan game edukasi yang terkomputerisasi yang berbasis *android* yang meliputi :

1. Memudahkan anak-anak untuk mengerti akan informasi yang disampaikan melalui media *game*.
2. Dapat diakses dimanapun dengan mudah
3. Tidak memberatkan perangkat yang digunakan karena ukurannya relatif kecil

#### **1.5 Manfaat**

Penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang terdiri dari beberapa hal yakni :

1. *Game* ini dapat menyadarkan anak-anak maupun masyarakat tentang bahaya covid-19
2. Dapat digunakan sebagai media bermain sambil belajar

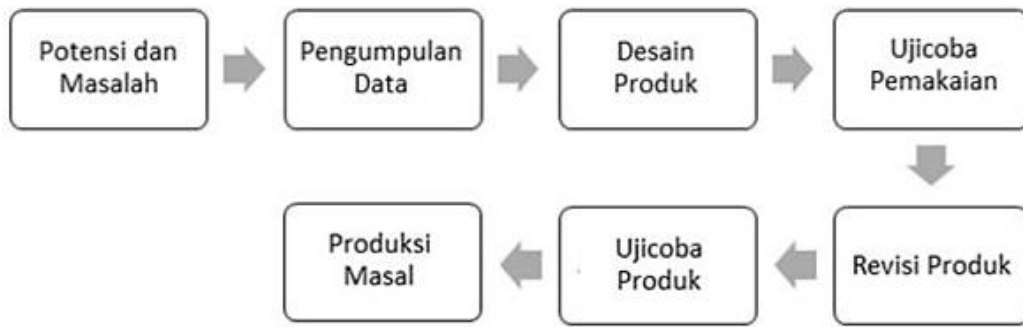
#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan peneliti untuk membangun dan mengembangkan game menggunakan Metode RND (*Research & Development*). Dari sumber yang didapat bahwa metode *Research & Development* dapat menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk menurut (Andari1, 2020).

Agar menghasilkan produk yang baik, maka dibutuhkan pengujian agar nantinya produk tersebut bisa efektif dan berfungsi dengan baik saat digunakan.

##### **1.6.1 Prosedur Penelitian**

Metode (*Research & Development*) mempunyai beberapa tahapan untuk membangun *system* agar bisa efektif dan maksimal saat digunakan nanti. Berikut adalah contoh gambaran dari tahapan metode (*Research & Development*).



**gambar 1.1** Metode Rnd

Dari gambar diatas berikut ini adalah penjelasan tahapannya :

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini peneliti berfokus pada sebuah desa yang banyak sekali anak kecilnya, dan didapatkan banyak sekali kurangnya kesadaran tentang bahaya covid-19.

2. Pengumpulan Data

Untuk membuat *system* yang baik dan efektif tentunya dibutuhkan pengumpulan data guna sebagai pengembangan selanjutnya. Pengumpulan data meliputi beberapa tahap yakni sebagai berikut :

A. Hal yang disukai

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data berfokus pada hal hal yang disukai anak anak meliputi warna kesukaan, hobi yang disukai anak-anak. agar nantinya pada saat game nya telah selesai dibuat dapat diterima dengan senang hati oleh anak-anak.

B. Hal yang diharapkan

Tahap ini peneliti berfokus pada apa yang diharapkan oleh anak-anak nantinya jika game telah dibuat dapat sesuai ekspetasi mereka.

3. Desain Produk

Setelah didapatkan berupa bahan penelitian diatas peneliti mulai membangun sebuah *game*. Pada proses desain ini peneliti mempunyai beberapa hal yang dikerjakan yakni :

A. Proses Desain Tampilan *Game*

Untuk desain interface *game* peneliti menggunakan program *editing* gambar agar hasilnya maksimal dan dibuat semenarik mungkin.

B. Proses Desain Script *Game*

Proses script menggunakan Bahasa #C dan program pengembang *game Unity*.

4. Uji coba pemakaian

Proses uji coba dilakukan peneliti agar dapat melihat secara nya langsung apakah *game* memiliki sebuah *bug, error* dan tingkat kepuasan *user*.

5. Revisi Produk

Proses ini dilakukan kembali oleh peneliti berfokus pada perbaikan kesalahan dan penyempurnaan ulang pada *game* yang akan disebarakan.

6. Uji Coba Produk

Setelah melakukan perbaikan, peneliti akan melakukan pengujian Kembali pada *game* yang selesai dibuat dan melihat hasil serta respon dari *user* sampel.

7. Produksi Masal

Setelah dirasa sukses dan tidak ada *bug* lagi, maka proses publikasi akan dilakukan. *Google play store* dipilih sebagai tempat publikasi karena sangat familiar dan mudah diakses oleh anak-anak.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian penulis dengan judul “EDUKASI COVID 19 TERHADAP ANAK SD BESERTA PENCEGAHANNYA BERBASIS GAME” dapat dijabarkan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang kumpulan landasan teori dan penelitian terdahulu yang memiliki hubungan atau serupa dengan penelitian yang sedang dikerjakan oleh penulis saat ini, serta dijadikan acuan untuk pemecah masalah teori yang berhubungan maupun sebagai pendukung kuat.

**BAB III ANALISIS SISTEM**

Pada bab ini membahas tentang analisis kebutuhan hingga perancangan sistem. Meliputi tentang usecase, activity diagram

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan tentang hasil running program yang telah dibuat dan pengujian blackbx sebagai acuan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Fungsi dari bab ini menjelaskan tentang hasil dan garis besar aplikasi pada tahap akhir, dimana program telah selesai dibuat dan didapatkan kesimpulan. Untuk saran sendiri berisikan harapan dan masukan untuk mengembangkan game agar lebih maju lagi kedepannya.