

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada dasarnya belajar merupakan suatu kunci utama bagi manusia untuk mendapatkan suatu ilmu yang bisa didapatkan melalui buku, pendidik, dan lingkungan sekitar. Ketika seseorang belajar akan memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih dan mengubah tingkah lakunya. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, apalagi saat ini kita sedang menghadapi era

yang disebut era revolusi industri 4.0. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 yaitu pendidikan yang bercirikan pada pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Asynchronous Learning et al., 2021)

Dalam beberapa tahun terakhir, pendekatan pembelajaran berbasis game telah muncul sebagai alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Game memiliki karakteristik yang memungkinkan interaksi yang intens dan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Dengan memadukan unsur-unsur permainan dengan konten pendidikan yang relevan, aplikasi pendidikan berbasis

game muncul sebagai inovasi yang berpotensi untuk memecahkan masalah minat belajar rendah.

Namun, sementara teknologi dan aplikasi pendidikan berbasis game telah menunjukkan potensi dalam beberapa konteks, masih ada kebutuhan untuk mengembangkan solusi yang dapat diakses dan relevan di seluruh dunia. Perbedaan budaya, bahasa, dan konteks belajar di berbagai negara memerlukan pendekatan yang adaptif dan responsif. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pendidikan berbasis

game yang dapat merangsang minat belajar siswa di seluruh dunia menjadi sangat penting.

Dalam konteks ini, penelitian dan pengembangan aplikasi pendidikan berbasis game menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa solusi ini dapat merespons kebutuhan siswa dari berbagai latar belakang budaya dan geografis. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pendidikan berbasis game yang tidak hanya interaktif dan menarik, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa di berbagai belahan dunia.

PERPUSTAKAAN

NPP. 6171052A2000001

Pengembangan Aplikasi Pendidikan Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Seluruh Dunia merupakan solusi inovatif untuk mengatasi masalah berikut:

1. Menurunnya minat belajar siswa: Ada penurunan minat belajar siswa di berbagai belahan dunia. Faktor-faktor seperti kurikulum yang kaku, metode pengajaran yang monoton, dan kurangnya daya tarik dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa kehilangan minat mereka dalam belajar. Hal ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik dan pengembangan potensi siswa.
2. Tantangan dalam menyediakan pendidikan yang merata di seluruh dunia: Di beberapa negara atau daerah yang terpencil, akses terhadap pendidikan berkualitas masih menjadi masalah. Terbatasnya fasilitas dan sumber daya pendidikan, kurangnya guru berkualitas, serta masalah keuangan dapat menghambat kemajuan pendidikan. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang dapat mencapai siswa di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh batasan geografis atau infrastruktur pendidikan tradisional.

POLITEKNIK AISYIYAH PONTIANAK

3. Perkembangan teknologi dan popularitas permainan: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru untuk memperbaiki pendidikan. Selain itu, permainan (game) telah menjadi fenomena yang sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Memanfaatkan popularitas dan daya tarik permainan dalam konteks pendidikan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

4. Keunggulan pembelajaran berbasis game: Penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memiliki dampak positif pada minat belajar dan motivasi siswa. Permainan edukatif yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang rumit, dan meningkatkan retensi informasi.

Masalah-masalah tersebut telah menjadi perhatian dunia pendidikan karena dapat mempengaruhi kualitas pendidikan dan masa depan siswa. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengatasi masalah ini, salah satunya adalah pengembangan game edukasi berbasis android. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan Aplikasi Pendidikan Berbasis Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Seluruh Dunia diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien untuk meningkatkan minat belajar siswa di seluruh dunia. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan meningkatkan minat belajarnya.

Dengan adanya konteks latar belakang ini, pengembangan aplikasi pendidikan berbasis game dapat menjadi langkah inovatif dalam mengatasi tantangan pendidikan

global dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disebutkan sebelumnya, rumusan masalah dalam proyek dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar yang mengalami penurunan minat belajar akibat metode pengajaran yang monoton dan kurangnya daya tarik dalam pembelajaran?
2. Bagaimana mengoptimalkan potensi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang rumit, dan meningkatkan retensi informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Tujuan utama dalam penulisan LTA ini yaitu Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar diploma 3 Teknologi Informasi.

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Mengintegrasikan konten pendidikan yang relevan.