

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Namun, masih terdapat kesenjangan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Beberapa masalah yang terkait dengan literasi digital meliputi keterbatasan akses ke teknologi, kurangnya pemahaman dasar komputer, serta ketidakmampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan data dari survei Katadata Insight Center (KIC, 2022), tingkat literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar di provinsi Aceh masih perlu ditingkatkan. Dari total responden sebanyak 225 responden di seluruh Aceh, indeks literasi digital di provinsi Aceh bernilai dibawah 3,54 dari semua provinsi di Indonesia. Sedangkan pada tahun 2021 indeks literasi digital di provinsi Aceh bernilai 3,57 dari semua provinsi di Indonesia. Angka-angka ini menunjukkan bahwa indeks literasi digital di provinsi Aceh terjadi penurunan yang membutuhkan perhatian serius terhadap literasi digital siswa.

Penelitian ini memiliki kepentingan yang besar karena berfokus pada pengembangan game edukasi bergenre Role Playing Game (RPG) sebagai salah satu pendekatan untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar. Dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan interaktif, diharapkan siswa dapat belajar dasar-dasar komputer dengan lebih efektif dan menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengatasi kesenjangan literasi digital serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan TIK sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Selain itu, *game* edukasi bergenre *Role Playing Game* (RPG) telah terbukti

efektif dalam membantu pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut (Defreia Miriam Destianti, 2020). "Dalam sebuah *game*, pemain memiliki keinginan yang kuat untuk mempelajari sesuatu, dan dia akan terus bermain sampai dia berhasil menguasainya".

Metode yang digunakan di penelitian ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) sebagai pendekatan pengembangan game edukasi. MDLC merupakan suatu proses sistematis yang melibatkan tahap analisis, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi (Pratama, 2020). Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini dapat memastikan bahwa *game* edukasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, memiliki kualitas yang baik, dan efektif dalam meningkatkan literasi digital.

Maka berdasarkan uraian diatas yang telah penulis jelaskan tersebut, penulis tertarik untuk menyusun penelitian ini yang mengangkat sebuah judul yaitu : "Pengembangan *Game* Edukasi Bergenre *Role Playing Game* (RPG) Pengenalan Dasar Komputer Untuk Sekolah Dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat penulis simpulkan dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun *game* edukasi pengenalan dasar komputer RPG (*Role Playing Game*) untuk sekolah dasar ?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *game* ini agar dapat berjalan dengan lancar dan mudah serta meningkatkan tingkat literasi digital pada anak ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini menjadi terarah dan tidak melebar, maka penulis mengambil batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dibangun menggunakan *game engine RPG Maker MV* dan desain tampilan asset dari *RPG Maker MV* berbasis *Windows*.
2. *Game* ini ditujukan untuk Sekolah Dasar.

3. *Game* ini dapat dimainkan oleh satu orang atau *single player*.
4. *Game* ini memiliki jenis permainan bermain peran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* edukasi RPG (*Role Playing Game*) berbasis Windows.
2. Mengimplementasikan aplikasi *game* ini agar dapat berjalan dengan lancar dan mudah digunakan oleh anak.
3. Meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang menarik dan interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti
Melatih peneliti dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat selama berada di bangku perkuliahan.
2. Bagi orang tua
Memudahkan orang tua dalam mengedukasi anak-anak untuk lebih mengenal tentang komputer.
3. Bagi anak-anak
 - a. Meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar komputer melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.
 - b. Penelitian ini menambah motivasi dan daya tarik anak-anak dalam belajar terhadap topik komputer.
 - c. Menyediakan alat yang inovatif dan menarik bagi guru untuk mengajar konsep dasar komputer di sekolah dasar.
 - d. Penelitian ini dapat meningkatkan minat dan bakat para murid yang ingin melanjutkan ke sekolah kejuruan.
 - e. Meningkatkan literasi digital khususnya pemahaman teknologi bagi anak agar di masa depan terbiasa dengan perkembangan teknologi saat ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran singkat mengenai isi tulisan secara keseluruhan, maka akan diuraikan beberapa tahapan dari penulisan secara sistematis, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori tentang hal-hal yang berhubungan dengan *game* edukasi pengenalan dasar komputer untuk sekolah dasar.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang tahapan-tahapan penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menerapkan rancangan dan hasil dari metode yang dibuat pada penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.