

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah proses interaksi para murid dan guru pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar para murid memperoleh ilmu dan pengetahuan. Dengan maksud lain pembelajaran merupakan proses membantu para murid agar mendapat belajar dengan baik. Saat ini para murid mengalami proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai pembelajaran (Rumiari Manik & Limbong, 2019). Pembelajaran dengan menggunakan buku dan penjelasan saja, khususnya di mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sering kali membuat para murid Sekolah Dasar kehilangan rasa untuk belajar dikarenakan metode pembelajaran yang kurang interaktif sehingga membuat suasana menjadi jenuh yang akan mengakibatkan para murid lambat untuk memahami materi yang ada, dan menurunnya minat para murid dalam belajar dan membaca dengan menggunakan buku (Gunawan, 2015). Dengan pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Alam yang fokus pada pembelajaran flora dan fauna.

Flora dan fauna istilah keduanya merujuk pada tumbuhan dan hewan yang dimana ditemukan di wilayah tertentu. Indonesia memiliki flora dan fauna yang beranekaragam sesuai ekosistem mereka (Hakim, et al., 2017). Dalam kehidupan sehari-hari banyak jenis flora dan fauna yang dapat dijumpai. Maka dalam kasus ini flora dan fauna di Indonesia menjadi pembelajaran yang harus di ketahui oleh para murid. Pembelajaran flora dan fauna dengan memanfaatkan teknologi yang tepat diberikan untuk para murid (Hidayat, et al., 2018).

Pandangan Islam tentang teknologi yang diterapkan untuk memecahkan masalah pendidikan yang didefinisi memandang teknologi pendidikan sebagai ilmu pendidikan yang berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi. Pada tahun 1995 teknologi dalam Islam merupakan lambang dari pengembangan pembelajaran dan pengelolaan teknologi dalam hal lain digunakan juga untuk memecahkan suatu masalah yang rumit pada pendidikan (Elihami & Saharudin, 2018). Pandangan teknologi menurut Al-Quran tercantum pada surat Al-Mujadilah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. (QS.Al-Mujadalah/58:11)

Kemajuan teknologi yang begitu pesat dalam berbagai sektor, mulai dari sektor pendidikan. Dimana sektor pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi akan memberikan pengaruh yang baik dan positif bagi sarana pendidikan pengajaran di Indonesia demi meningkatkan kualitas pembelajar yang optimal.

Maka dari itu, penulis memiliki ide dengan membuat aplikasi teknologi untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam khususnya pembelajaran flora dan fauna dengan gamifikasi berbasis android yang bernama FLOUNA yang dapat mengenalkan flora dan fauna asli dari Indonesia. Selain memperkenalkan, anak-anak dapat bermain sambil belajar dengan menyenangkan. Anak-anak zaman sekarang lebih senang bermain game. Oleh karena itu, penulis menggunakan gamifikasi. Gamifikasi adalah pendekatan yang memakai komponen game untuk menyelesaikan masalah non game (Marisa, et al., 2020). Penulis berharap dengan adanya penggabungan antara Android dengan gamifikasi terhadap pembelajaran flora dan fauna, diharapkan dapat bermain sambil belajar dan menarik minat belajar tidak hanya di sekolah saja, belajar juga dilakukan di rumah dengan menyenangkan dan interaktif. Sehingga ada peningkatan pengetahuan anak terhadap pengenalan flora dan fauna asli di Indonesia di sekitarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran ilmu pengetahuan alam khususnya flora dan fauna asli dari Indonesia dengan gamifikasi.
2. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi yang digunakan.
3. Bagaimana tinjauan Islam mengenai aplikasi pembelajaran flora dan fauna asli dari Indonesia dengan gamifikasi berbasis *Android*.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi pembelajaran pengenalan flora dan fauna asli dari Indonesia berbasis *Android* dengan gamifikasi.
2. Mengetahui tingkat kelayakan aplikasi.
3. Mengetahui tinjauan Islam mengenai aplikasi pembelajaran flora dan fauna asli dari Indonesia dengan gamifikasi berbasis android.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu menumbuhkan minat belajar tentang pengenalan flora dan fauna asli dari Indonesia.
2. Memudahkan anak-anak untuk mempelajari tentang ilmu pengetahuan alam khususnya flora dan fauna asli dari Indonesia lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi menampilkan 40 flora dan 40 fauna asli dari Indonesia.
2. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan di device Android versi 5.1 (Lollipop) ke atas.
3. Aplikasi untuk mengembangkan aplikasi ini adalah Unity (Versi 2018.4.36f1), dan Figma.
4. Aplikasi ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar Indonesia.