

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada awal tahun 2020 ini, dunia dikejutkan dengan wabah virus corona (covid-19) yang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. WHO semenjak Januari 2020 telah menyatakan dunia masuk dalam darurat global terkait virus ini. Buana (2020) ini merupakan fenomena luar biasa yang terjadi di bumi pada abad ke 21, yang skalanya mungkin dapat disamakan dengan erang dunia II, karena semua event skala besar hampir seluruhnya ditunda bahkan dibatalkan. Kondisi ini pernah terjadi hanya pada saat terjadi perang dunia saja, tidak pernah ada situasi lainnya yang dapat membatalkan acara-acara besar tersebut. Virus yang pertama kali ditemukan di kota Wuhan, ibukota Provinsi Hubei China ini menjadi isu kesehatan yang paling menghebohkan seluruh dunia, termasuk Indonesia.

*In Wuhan, China, a novel and alarmingly contagious primary atypical pneumonia broke out in December 2019. It has since been identified as a zoonotic coronavirus and named COVID-19. As of 8 February 2020, 33.738 confirmed cases and 811 deaths have been reported in China. Liu,dkk. (2020)*

Di Indonesia pemerintah telah mengeluarkan status darurat bencana terhitung mulai tanggal 29 Februari 2020 terkait pandemi virus ini. Jika dilihat dari dari gejalanya, orang awam akan mengiranya hanya sebatas influenza biasa, tetapi bagi analisis kedokteran menurut Yunus dan Annisa (2020) virus ini cukup berbahaya dan mematikan. Saat ini di tahun 2020, perkembangan penularan virus ini cukup signifikan. Langkah yang dilakukan pemerintah Indonesia untuk dapat menyelesaikan kasus ini sangat luar biasa. Diantaranya dengan memberikan kebijakan membatasi aktifitas untuk tidak keluar rumah jika tidak diperlukan, kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di rumah, bekerja dari rumah (*work from home*), bahkan kegiatan peribadatan juga dilakukan di rumah saja. Hal ini sudah menjadi kebijakan pemerintah berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang telah dianalisa dampak yang akan terjadi.

Terkait aktivitas yang semuanya dilakukan hanya di rumah saja, kebijakan ini diharapkan mampu mengatasi masalah pandemi virus corona yang terjadi saat

ini. Tentu saja kebijakan yang diambil pemerintah ini dapat membawa dampak pada masyarakat, namun kebijakan tersebut dapat dirasakan setelah semua kebijakan telah dilaksanakan. Tujuan utamanya adalah untuk mengurangi atau menekan penularan virus corona semakin meluas.

Hampir semua kegiatan dilakukan di rumah, kebijakan ini disebut dengan *Lockdown*. Kegiatan *lockdown* termuat dalam perundang-undangan Nomor 6 tahun 2018 tentang kekarantinaan kesehatan yang membahas kekarantinaan kesehatan di pintu masuk dan di wilayah masyarakat terhadap alat angkut, orang, barang, dan atau lingkungan, serta respons terhadap kedaruratan kesehatan masyarakat dalam bentuk tindakan kekarantinaan kesehatan.

Perlunya edukasi kepada anak-anak terkait pencegahan virus corona sangatlah diperlukan. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa dan guru untuk mengetahui edukasi terkait pencegahan virus corona. Wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Tayuwetan 01. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan bahwa media edukasi cara pencegahan virus corona yang digunakan kurang menarik. Anak-anak hanya diberi kegiatan untuk membuat poster tentang pencegahan virus corona, kemudian mengerjakan soal-soal terkait pencegahan virus corona yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dirasa anak-anak cukup membosankan. Karena anak-anak hanya menyalin jawaban dari internet kemudian menuliskannya kembali.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan bahwa edukasi pencegahan virus corona kepada anak-anak dilakukan dengan pemberian soal-soal terkait pengetahuan tentang virus corona, membuat poster pencegahan virus corona. Dari segi soal-soal yang diberikan sebenarnya sudah mencakup segala pengetahuan tentang virus corona. Namun, dianggap kurang menarik bagi siswa karena kebanyakan siswa hanya menjiplak jawaban dari internet. Untuk pembuatan poster menurut guru ada siswa yang tertarik ada juga yang kurang tertarik, alasannya beberapa siswa ada yang kurang suka menggambar. Guru menyatakan, dibutuhkan sebuah pengembangan untuk memberikan edukasi kepada anak terkait dengan pencegahan virus corona agar lebih menarik dan diminati oleh anak-anak.

Sikap gotong royong dapat diartikan sebagai bekerja bersama-sama, tolong menolong dan bantu membantu. Dan sikap mandiri berarti keadaan dapat berdiri sendiri dan tidak bergantung pada orang lain. Sekarang ini sikap gotong royong dan kemandirian yang dimiliki anak semakin rendah. Dari hasil pengamatan yang dilakukan banyak anak yang cenderung tidak peduli dengan keadaan sekitarnya. Kemudian tidak jarang juga anak yang tampak masih bergantung pada orang tua dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah maupun pekerjaan sehari-hari di rumah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mengatakan bahwa penanaman karakter juga diperlukan pada saat-saat seperti ini. Saat pembelajaran dari rumah seperti ini, selain materi pembelajaran pendidikan karakter juga harus ada terutama gotong royong dan kemandirian. Saat di sekolah guru dapat mengajarkan kegiatan gotong royong dan kemandirian kepada siswa seperti adanya kegiatan kerja bakti sekolah, kerja kelompok, mengerjakan proyek mandiri, dan lain sebagainya. Namun saat belajar dari rumah banyak siswa yang cenderung kurang dalam karakter gotong royong dan kemandiriannya karena semua kegiatan bergantung pada orang tua serta kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Selain melalui wawancara, peneliti juga melakukan pengambilan data karakter siswa melalui lembar kuesioner yang diisi oleh siswa untuk mengetahui seberapa kokoh karakter yang siswa dalam gotong royong dan kemandirian. Pengambilan data dilakukan pada 27 siswa kelas IV dengan jumlah item pada kuesioner sebanyak 26 pernyataan. Didapat hasil rata-rata yaitu sebesar 81,15385 termasuk ke dalam kategori cukup. Oleh karena itu dibutuhkan media yang tepat untuk memperkuat karakter gotong royong dan kemandirian anak.

Dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Hikam, dkk (2013) yang meneliti tentang pengembangan game edukasi *Visual Novel* berbasis pembangunan karakter pada materi pelestarian lingkungan dapat digunakan sebagai alat bantu yang menarik dan efektif.

Dengan demikian peneliti mengangkat sebuah judul penelitian yaitu Pengembangan Game Edukasi Corona untuk Memperkokoh Karakter Gotong Royong dan Kemandirian Anak pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV SD.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi:

- 1.2.1 Masih kurangnya edukasi yang diberikan kepada anak-anak terkait pencegahan virus corona.
- 1.2.2 Rendahnya sikap gotong royong dan kemandirian yang dimiliki oleh anak SD
- 1.2.3 Penggunaan game edukasi yang masih jarang digunakan untuk memperkokoh karakter anak dan edukasi.

## **1.3 Cakupan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- 1.3.1 Permasalahan dalam pengembangan dan penelitian ini adalah kurangnya edukasi terkait pencegahan virus corona terhadap anak-anak.
- 1.3.2 Game edukasi yang dikembangkan menggunakan aplikasi macromedia flash player.
- 1.3.3 Game edukasi corona dapat memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian pada anak.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini:

- 1.4.1 Bagaimana kebutuhan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD?
- 1.4.2 Bagaimana pengembangan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD?
- 1.4.3 Bagaimana kelayakan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD?

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini:

- 1.5.1 Mengetahui kebutuhan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD.
- 1.5.2 Menghasilkan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD.
- 1.5.3 Memaparkan kelayakan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman terhadap pengembangan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Guru**

Manfaat bagi guru adalah untuk sumber referensi pengembangan dan membuat rancangan game edukasi yang dapat digunakan oleh anak untuk mengembangkan karakter gotong royong dan kemandirian yang semakin luntur tergerus kemajuan zaman dan meningkatnya sikap individualisme.

#### **2. Bagi Orang tua**

Manfaat bagi orangtua adalah dapat menambah referensi atau bahan acuan untuk menggunakan produk serupa, yaitu berupa game edukasi sebagai media belajar anak di rumah.

#### **3. Bagi Sekolah**

Manfaat bagi sekolah adalah menambah sumber belajar bagi peserta didik serta sebagai bahan acuan bagi guru untuk menciptakan media media edukasi untuk sekolah.

#### **4. Bagi Anak**

Manfaat bagi anak adalah anak lebih mengetahui dan memahami tentang suatu informasi dengan cara yang lebih menyenangkan.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berdasarkan kebutuhan di lapangan. Game edukasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan pengetahuan tentang pandemi corona yang sedang terjadi saat ini. Dengan menggunakan aplikasi *software macromedia flash*.

Adapun rancangan game-game yang ada di dalamnya:

1. Puzzle yang terdiri 6 gambar acak kemudian anak menyusun gambar dengan tepat.
2. Acak Huruf yang terdiri 5 kata berkaitan dengan virus corona kemudian disusun menjadi sebuah kata.
3. Teka-teki terdiri 6 soal yang berhubungan dengan sikap sikap gotong royong dan kemandirian.
4. Quiz terdiri 5 soal pilihan ganda yang berhubungan dengan sikap sikap yang diperlukan berhubungan dengan sikap gotong royong dan kemandirian yang dibutuhkan menghadapi masa pandemi.

