

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pancasila merupakan falsafah hidup bangsa Indonesia, sekaligus menjadi dasar Negara kesatuan Republik Indonesia. Hidup sebagai warga Negara Kesatuan Republik Indonesia tentunya harus mengenal dan memahami arti Pancasila itu sendiri, tidak hanya sekedar mengetahui tetapi nilai setiap sila dalam Pancasila haruslah ditanamkan sejak dini dalam diri bangsa Indonesia. Jika harus menengok kembali perjuangan dan sejarah lahirnya Pancasila maka tidak diragukan lagi bahwa Pancasila lahir dari kepribadian bangsa Indonesia sendiri yang digambarkan dalam lima sila untuk mewakili seluruh jiwa bangsa Indonesia.

Dewasa ini ada sedikit banyak polemik tentang nilai Pancasila itu sendiri yang membuat banyak asumsi bahwa bangsa Indonesia tidak lagi memegang nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Penyebab dari beberapa polemik dibangsa ini datang dari warga negaranya sendiri akibatnya akan berdampak pada generasi yang lebih muda, mereka akan hidup dengan melihat polemik tak berdasar dan sikap diluar nilai Pancasila itu sendiri. Di sini akan terlihat betapa pentingnya Pancasila ditanamkan pada setiap generasi sejak dini. Bukan hanya pembelajaran tetapi dengan mengenalkan dan memberi pemahaman kecil tentang Pancasila sejak Sekolah Dasar akan sangat berpengaruh.

Ada banyak cara untuk mengenalkan Pancasila untuk anak dalam usia Sekolah Dasar yang paling awal yaitu sejak kelas 1 SD karena dalam usia tersebut anak mulai bisa belajar teori sederhana dari sebuah contoh yang paling mudah adalah dalam lingkungan keluarga itu sendiri, orang tua dapat memberikan contoh hidup dengan mengamalkan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari tentunya anak akan terbiasa dengan hal tersebut. Selain itu Pancasila juga dapat diperkenalkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam hal ini adalah kegiatan yang tentunya mulai disentuh oleh sebagian besar anak yaitu

bermain *gadget* walau sebenarnya hal tersebut tidak dianjurkan apabila berlebihan, dari sana dapat dibuat *game* bersifat edukasi tentunya yang berkaitan langsung dengan Pancasila agar anak dapat secara perlahan mengenal dan mengerti Pancasila. Anak dalam usia kelas 1 SD belum mampu menerima pembelajaran yang terlalu luas maka dari itu untuk menciptakan media belajar yang sederhana namun mencakup nilai Pancasila itu dalam usia kelas 1 SD akan mempermudah anak dalam menerima dan mengingat Pancasila itu sendiri.

Pancasila adalah dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia dan bangsa ini memiliki generasi yang harus terus mengamalkan nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, itu menjadi alasan mengapa begitu pentingnya pendidikan Pancasila untuk anak era teknologi seperti saat ini sebagai generasi yang menjadi para pemimpin bangsa ini dimasa yang akan datang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang telah banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, terdapat rumusan permasalahan yang muncul yaitu : Bagaimana cara yang efektif mengenalkan Pancasila pada anak kelas 1 SD melalui media yang memanfaatkan kemajuan teknologi ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan dan pembuatan *game* ini terdapat beberapa batasan masalah yang ada dalam tugas akhir yaitu :

1. *Game* dirancang sesuai dengan kemampuan anak yang akan memainkannya.
2. *Game* berisi 2 sesi yaitu sesi belajar dengan memberikan informasi dan sesi bermain.
3. *Game* menggunakan Ilustrasi berbentuk 2D.
4. Berbentuk *game offline*.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir antara lain :

1. Membuat *game* yang mempunyai manfaat untuk penggunaannya terkhusus untuk anak kelas 1 SD.
2. Mengenalkan Pancasila untuk anak kelas 1 SD.
3. Membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Beberapa manfaat dalam tugas akhir ini yaitu :

1. Penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari lebih mudah dipahami oleh anak.
2. Terciptanya media baru untuk mengenalkan Pancasila untuk anak kelas 1 SD
3. Anak dapat bermain sambil belajar.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yang diperlukan untuk menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data :

- a. Studi Pustaka

Metode yang digunakan untuk mendapatkan konsep dan bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

- b. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan Tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang berkepentingan untuk membantu penelitian dalam mendapatkan beberapa penjelasan dan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan.

c. Angket (kuisisioner)

Metode pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan untuk dijawab oleh responden dengan jumlah responden, Metode ini dilakukan di SDI Khalifah dan SDI Salsabila Muthi'in Yogyakarta dengan mengambil 50 responden.

2. Analisa dan Perancangan :

- a. *Flowchart* : menjelaskan cara kerja program yang dibuat untuk *user* agar lebih mudah dimengerti
- b. *Data Flow Diagram* (DFD) : membuat perancangan sebuah *system* yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah *system* nantinya.
- c. Merancang *form interface* yang akan diterapkan dalam *Game* Edukasi

Tahap ini merupakan penggambaran bagaimana *Game Edukasi* dibuat. Pada tahap ini dihasilkan rancangan komponen-komponen perancangan *Game Edukasi*. *Game* edukasi ini dibuat berbasis *android* menggunakan *Game Maker* dalam membuat aplikasinya, selain itu game ini juga dilengkapi dengan gambar yang dibuat dengan sketsa dan diedit menggunakan *CorelDraw* untuk menambahkan warna dan melengkapi gambar yang akan dimasukkan dalam *game* edukasi tersebut.

3. Ujicoba dan Analisa

Menguji coba sistem dengan beberapa kali percobaan serta menganalisa kinerja dalam setiap bagian sistem *Game Edukasi* serta merangkum hasil ujicoba untuk membuat kesimpulan bahwa tujuan sistem telah tercapai