

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Perubahan ini memengaruhi cara orang berinteraksi, bekerja, dan memperoleh informasi. Salah satu perubahan yang mencolok terlihat dalam cara menyampaikan nilai-nilai moral dan sosial. Di tengah kemajuan digital, metode penyuluhan tradisional seperti ceramah atau pelatihan mulai dianggap tidak seefektif dulu oleh generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi interaktif. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih kreatif dan menarik untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, salah satunya melalui permainan edukatif.

Permainan edukatif adalah jenis permainan interaktif yang dirancang untuk tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para pemain. Permainan edukatif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi oleh siswa. Hal ini disebabkan karena permainan ini memadukan elemen hiburan dan pendidikan dalam sebuah media yang menyenangkan, menjadikannya alternatif inovatif dalam pendidikan moral dan sosial.

Dalam konteks pendidikan formal, penerapan peraturan sekolah adalah aspek penting dalam membentuk karakter dan disiplin siswa. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelanggaran terhadap peraturan tersebut masih

menjadi masalah serius. Dari hasil observasi awal di SMP Negeri 25 Makassar, ditemukan berbagai bentuk pelanggaran seperti keterlambatan ke sekolah, pelanggaran dalam berpakaian, hingga perilaku yang tidak mencerminkan etika siswa, masih sering terjadi. Situasi ini tidak hanya berpengaruh pada penurunan disiplin individu, tetapi juga mengganggu proses pembelajaran dan menciptakan suasana sekolah yang tidak kondusif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Najuah et al., 2022) yang menunjukkan bahwa metode penyuluhan tradisional kurang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai disiplin kepada siswa. Generasi digital saat ini cenderung lebih responsif terhadap media yang berbasis teknologi interaktif dan visual. Karena itu, penggunaan permainan edukatif sebagai media penyuluhan mengenai peraturan sekolah dapat menjadi strategi alternatif yang lebih efektif untuk membangun kesadaran moral dan sosial di kalangan siswa.

Selanjutnya, pengelolaan dan pemantauan perilaku siswa merupakan indikator penting yang menggambarkan kualitas pendidikan di suatu sekolah. Sekolah perlu memiliki sistem yang responsif dan adaptif terhadap perilaku siswa, baik yang terkait dengan prestasi maupun pelanggaran. Media permainan edukatif yang mempresentasikan situasi pelanggaran dan konsekuensinya secara realistik diharapkan dapat membantu siswa memahami pentingnya mematuhi aturan dengan cara yang mendidik tanpa terkesan menggurui.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan sebuah permainan edukatif yang berfungsi sebagai media penyuluhan terkait pelanggaran peraturan sekolah di SMP Negeri 25 Makassar. Permainan ini akan mencakup elemen-elemen cerita, tantangan, dan konsekuensi dari pelanggaran yang sesuai dengan keadaan sebenarnya di lingkungan sekolah. Dengan pendekatan ini, diharapkan para siswa tidak hanya memperoleh hiburan, tetapi juga menjalani proses pembelajaran yang dapat membangkitkan kesadaran dan perilaku positif.

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah *game* edukatif sebagai media penyuluhan yang menyoroti dampak negatif dari pelanggaran tata tertib sekolah di SMPN 25 Makassar. *Game* ini akan menggabungkan elemen cerita yang menggambarkan situasi nyata di sekolah, tantangan yang harus diatasi, dan konsekuensi dari pelanggaran aturan.

Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan hiburan, tetapi juga pemahaman yang lebih mendalam tentang pentingnya mematuhi tata tertib sekolah. Pendekatan berbasis teknologi ini diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih signifikan dalam membangun kesadaran dan membentuk perilaku positif siswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian antara lain :

1. Bagaimana merancang *game* edukatif sebagai media penyuluhan tentang dampak negatif pelanggaran tata tertib?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukatif sebagai media penyuluhan tentang dampak negatif pelanggaran tata tertib?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini antara lain :

1. Merancang *game* edukatif sebagai media penyuluhan tentang dampak negatif pelanggaran tata tertib.
2. Kelayakan *game* edukatif sebagai media penyuluhan tentang dampak negatif pelanggaran tata tertib.

D. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Pengembangan *game* edukatif hanya akan difokuskan pada penyuluhan tentang tata tertib sekolah dan dampak negatif pelanggarannya di lingkungan SMPN 25 Makassar.
2. Evaluasi efektivitas *game* akan dilakukan melalui pengujian terhadap siswa SMPN 25 Makassar untuk melihat pemahaman mereka tentang tata tertib sekolah setelah bermain *game*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini antara lain :

1. Untuk Sekolah (SMPN 25 Makassar)

Sebagai media pembelajaran inovatif yang membantu pihak sekolah dalam menyampaikan tata tertib secara lebih menarik kepada siswa. *Game* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya mematuhi tata tertib sekolah dan mengurangi jumlah pelanggaran.

2. Untuk Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan, khususnya pengembangan *game* edukasi berbasis *Unity*. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi dan bahan pengembangan lebih lanjut bagi mahasiswa lain yang tertarik melakukan penelitian serupa.

3. Untuk Peneliti

Melatih Peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari, khususnya dalam pengembangan *game* edukasi berbasis *Unity* dan dapat menjadi bekal untuk masa depan peneliti.