

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan dunia pendidikan. Teknologi dan pendidikan menjadi dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Tidak selamanya proses pembelajaran menggunakan cara konvensional yang hanya mengandalkan suara guru dan alat tulis saja. Pembelajaran yang memiliki konten media dapat merangsang aktivitas intelektual siswa (Cuc, 2014). Salah satu bentuk pengembangan dari media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran dengan menggunakan game. Karena game cukup populer di kalangan anak-anak hingga remaja (Khaerudin et al., n.d.).

Game pada dasarnya merupakan permainan yang bersifat menyenangkan, menghibur. Dalam game, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Sifat interaktif dalam game ini membuat game dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional (Rahayu & Fujiati, 2018). Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Rahman & Tresnawati, 2016).

Game edukasi dapat diartikan sebagai permainan yang mendidik dimana seorang user yang menggunakan permainan ini tidak hanya menikmati namun dapat menjadikan game tersebut menjadi media belajar

yang efektif. Selain bermain user tersebut mendapatkan manfaat dari game yang dimainkan. Game tersebut dapat berfungsi sebagai edukasi untuk anak-anak hingga dewasa, misalnya game mewarnai atau game yang mampu menguji pengetahuan dan kemampuan pengguna.

Menurut Novaliendry (2013) permainan edukasi merupakan game yang sudah disiapkan khusus untuk mengarahkan siswa (*user*) sesuatu pada pembelajaran yang terpilih, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Sebaliknya Reigeluth dan Merillm (2016) mengemukakan alasan menggunakan game untuk pembelajaran seperti bahwa game menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Sebuah permainan yang dirancang dengan baik dapat memberikan latihan yang otentik dalam berfikir dan bekerja di peran dan konteks tertentu, Menurut Ismail (2019), permainan edukatif itu penting bagi anak-anak, disebabkan karena :

- a. Permainan edukatif dapat mengembangkan kepribadiannya
- b. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- c. Meningkatkan kemampuan berpikir anak
- d. Memperkuat rasa percaya diri anak
- e. Merangsang imajinasi anak melatih kemampuan berbahasa anak
- f. Melatih motorik halus dan motorik kasar anak
- g. Membentuk moralitas anak
- h. Melatih keterampilan anak
- i. Mengembangkan sosialisasi anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada Tk Melati Kabupaten Gorontalo, kegiatan pembelajaran pada anak usia 6 - 8 tahun masih menggunakan media poster gambar. Menurut wawancara pada guru, Penggunaan media pembelajaran tersebut masih menimbulkan kendala, salah satunya kurangnya ketertarikan anak-anak terhadap materi yang diajarkan. Sebagian besar anak-anak tidak mengikuti pembelajaran dan sebagiannya lagi hanya memandangi area bermain sehingga mereka tidak lagi fokus pada pembelajaran, yang mengakibatkan semua anak-anak yang ada pada Tk Melati Kabupaten Gorontalo tidak mengetahui berbagai macam hewan yang diluar sana yang harus mereka ketahui selain yang di sekitaran mereka bahkan sebagian kecil anak-anak masih salah menyebutkan nama-nama hewan. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang mereka lakukan bersifat monoton dan tidak efektif. Oleh karena itu, diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan Game Edukasi Penyusunan Puzzle dan game kuis pengenalan hewan ini maka metode belajar pengenalan hewan yang masih konvensional menggunakan media belajar poster gambar yang dirasakan oleh anak-anak masih membosankan, akan dapat menarik minat bagi anak-anak Tk Melati dan bisa mengetahui berbagai macam hewan yang diluar sana yang harus mereka ketahui.

Tujuan penelitian ini membahas bagaimana membangun Game edukasi penyusunan puzzle dan game kuis pengenalan hewan menggunakan Unity 3D agar menjadi media pembelajaran bagi anak-anak

dan bertujuan agar anak-anak TK Melati bisa mengetahui berbagai macam hewan yang ada diluar sana. Dan Game edukasi ini dibuat untuk merangsang daya pikir untuk memecahkan suatu masalah, adapun penggunaan gadget pada anak usia dini pada game edukasi ini memiliki beberapa dampak positif penggunaan smartphone berdasarkan beberapa hasil penelitian. Dampak positif diantaranya memberi ruang baru untuk eksplorasi dan penemuan-penemuan baru, menawarkan kegiatan menantang, merespon rasa ingin tahu, mempertahankan kemandirian, memberikan permainan yang dapat menghibur dan menarik, merangsang dan untuk terlibat aktif dalam belajar, meningkatkan kreatifitas anak dan meningkatkan minat belajar anak (Fahmi et al., 2020). Senada dengan Fahmi (2020), Wulan Patria Saroinsong (2016) mengemukakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memperlancar kreativitas dan kecerdasan pada anak, seperti penerapan mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya berdampak positif bagi perkembangan otak anak. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam megasah kreatifitas dan kecerdasan anak. Selain itu saat bermain gadget bisa diawasi oleh kedua orang tuanya, emosionalnya anak seakan-akan reda bila sudah bermain gadget. Dan otak anak akan lebih berfikir aktif dan kreatif (PRADANA, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun Game edukasi penyusunan puzzle dan kuis pengenalan hewan ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan Game edukasi penyusunan puzzle dan kuis pengenalan hewan ini adalah :

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Game edukasi penyusunan puzzle dan kuis pengenalan hewan bagi anak usia Tk menggunakan Unity
2. Aplikasi ini menampilkan 15 Pilihan Penyusunan Puzzle.
3. Aplikasi ini memiliki Game kuis beserta *score* dan mempunyai waktu penyelesain.
4. Aplikasi ini hanya dapat dimainkan pada Smartphone Android
5. Objek gambar dalam Game edukasi adalah gambar hewan

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun Game edukasi penyusunan puzzle dan kuis pengenalan hewan

1.5 Manfaat penelitian

Hasil yang di dapatkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah pemahaman pengetahuan mengenai cara pembuatan Game edukasi penyusunan puzzle dan kuis

2. Manfaat praktis

a. Bagi peneliti

Menambah pengalaman serta wawasan dalam upaya membangun Game edukasi penyusunan puzzle dan kuis pengenalan hewan dengan unity 3D

b. Bagi user

Dapat merangsang daya pikir user pengetahuan terhadap cara penyusunan puzzle dan kuis pengenalan hewan.