

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepedulian terhadap kepedulian lingkungan merupakan hal yang wajib diajarkan pada anak usia dini, Upaya penanaman rasa peduli lingkungan harusnya ditanamkan sejak dini. Menurut UU No. 32 Tahun 2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup pasal 6 ayat 2 menjelaskan bahwa salah satu hak masyarakat adalah mendapatkan Pendidikan Lingkungan Hidup.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di TK IT AN-NUR Nogosari dalam wawancara pada tanggal 24 September 2024 dengan kepala sekolah, Ibu Anisa Hesti utami menjelaskan minat anak jika media pembelajaran menggunakan media cetak pada kertas berkurang karena adanya pengaruh perkembangan teknologi sehingga minat anak beralih kepada proyeksi visual atau langsung mempraktekan di luar ruangan.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu dan dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar sehingga sangat meningkatkan tingkat kepentingan proses kontak dan komunikasi variasi media pembelajaran adalah penggunaan media yang beraneka ragam bentuknya untuk menyajikan materi pelajaran. Secara garis besar media pembelajaran dapat digolongkan menjadi 3 jenis, yaitu: media visual, audio dan audio-visual [1].

Banyak metode yang dapat diterapkan dalam penanganan masalah penelitian ini jika mengacu pada pembagian media pembelajaran secara garis besar diatas antara lain media visual dengan Papan sumber daya alam merupakan sebuah media cetak dengan gambar dan detail tentang berbagai topik sumber daya alam, seperti lingkungan, satwa liar, tanaman, dan kejadian alam. Siswa dapat melihat gambar menarik tentang sumber daya alam di daerah tersebut pada papan ini [2]. Pada media audio visual dapat diterapkan dalam sebuah *game* yang merupakan sebuah media digital sehingga pembelajaran dapat memberikan Kesan menarik dan mendapat respon positif dari peserta didik [3].

Maka dari itu diperlukan sebuah media interaktif yang dapat digunakan kapan saja, menarik serta dapat memudahkan bagi pemahaman anak. Memanfaatkan teknologi yang terus berkembang peneliti membuat media pengenalan terhadap lingkungan yang berbasis teknologi yaitu dengan menerapkannya dalam sebuah *game*, dengan *game* ini diharapkan membantu meningkatkan minat anak dalam belajar sehingga materi dapat tersampaikan dengan efektif.

Dalam penerapannya media pengenalan lingkungan berbasis *game* ini akan melibatkan pengajar untuk mengenalkan kepada siswa – siswi yang akan menjawab secara bersama - sama dengan harapan para siswa dan siswi akan lebih banyak berinteraksi dengan pengajar maupun dengan *game* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan edukasi lingkungan berbasis *game* dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak ?

1.3 Batasan Masalah

Sebagai pembatasan pengembangan penelitian agar sesuai dengan tujuan yang telah di tentukan , peneliti memberikan ruang lingkup batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan *game* dilakukan menggunakan platform Unity
2. Aplikasi ini digunakan untuk siswa yang berada di TK IT AN-NUR Nogosari dengan rentang usia 4-6 tahun.
3. Aplikasi *game* ini akan di *realse* hanya untuk TK IT AN-NUR

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam adalah menghasilkan metode pembelajaran yang efektif dan diminati oleh anak dengan menerapkan teknologi *game* dalam penyampaiannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai kalangan yaitu:

1. Siswa
 - a. Memanfaatkan *game* edukasi sebagai media pembelajaran
 - b. Memahami edukasi lingkungan dengan lebih mudah dan menyenangkan
2. Guru
 - a. Mendorong guru untuk lebih inovatif dalam pembelajaran.
 - b. Membangun minat anak kepada *game* edukasi sehingga pembelajaran lebih efektif.
3. Peneliti
 - a. Untuk mengukur kemampuan peneliti dalam pengembangan suatu media pembelajaran.
 - b. Untuk mengembangkan keterampilan riset, analisis, dan interpretasi data.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan Pustaka dari penelitian terdahulu yang menjadi referensi peneliti dan dasar-dasar teori yang digunakan untuk landasan penusunan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang alur penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian yang mencakup Pengumpulan data, analisis kebutuhan, inisialisasi, pra-produksi, produksi, alpha test, beta test, dan release.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tentang tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian dan release aplikasi ke situs yang ditentukan.

BAB V PENUTUP, berisi Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang sudah

dilakukan dan saran yang dapat dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

