

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sejak dini merupakan hal yang penting dilakukan dalam proses perkembangan anak. Pada masa ini, anak cenderung ingin lebih tahu tentang segala hal dari apa yang dilihat dan didengar dari lingkungan sekitar, sehingga penting untuk menyediakan lingkungan yang baik untuk perkembangan anak. Adapun materi yang perlu dikuasai oleh anak, salah satunya adalah pengenalan bahasa inggris. Bahasa inggris merupakan materi belajar yang penting bagi anak karena bahasa inggris merupakan bahasa internasional, selain itu bahasa inggris juga dapat mengasah ingatan dan komunikasi anak[1].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini sangat berkembang dengan cepat, hal ini membuka peluang bagi perkembangan pendidikan dalam menyampaikan materi melalui suasana lingkungan belajar yang baru. Salah satu lingkungan belajar yang berkembang saat ini adalah media pembelajaran melalui game. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia, jumlah kepemilikan handphone dari tahun 2021 sampai 2023 mengalami peningkatan, yaitu pada tahun 2021 terdapat 80,09 persen, pada tahun 2022 terdapat 79,50 persen dan pada tahun 2023 terdapat 84,12 persen. Data tersebut menunjukkan bahwa selama tiga tahun jumlah kepemilikan handphone di Indonesia meningkat sebesar 4,03 persen[2]. Dengan meningkatnya perkembangan kepemilikan handphone di Indonesia, media pembelajaran melalui game memiliki peluang untuk menciptakan lingkungan belajar dalam pendidikan.

Game merupakan hiburan yang paling banyak diminati oleh semua orang terutama anak-anak, karena game merupakan sarana hiburan yang menghasilkan kesenangan semata bagi para pemainnya. Adapun game yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu game edukasi. Game edukasi biasanya dibuat dengan tujuan meningkatkan materi belajar sambil bermain terutama bagi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain dari pada belajar[3]. Adanya game edukasi ini juga

bisa menjadi pengganti cara belajar anak yang kurang tertarik dan merasa bosan dengan media pembelajaran seperti buku dan majalah. Pengenalan nama hewan dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi dapat menjadi solusi untuk anak agar bisa bermain sambil belajar.

Pengetahuan tentang nama hewan merupakan salah satu pengetahuan dasar dari banyaknya pengetahuan dunia. Dengan belajar mengingat nama hewan, dapat membantu memperkuat daya ingat dan meningkatkan kosakata anak. Dalam upaya meningkatkan perkembangan bahasa anak, penulis ingin memadukan materi nama hewan dengan bahasa inggris ke dalam game edukasi, dengan tujuan dapat memperluas kosakata dan menjadi awal pintu masuk pengenalan bahasa asing kepada anak. Dengan memanfaatkan media pendukung seperti gambar, audio dan video pada pembuatan game, diharapkan dapat memberikan daya tarik dan memudahkan anak dalam mengingat materi pembelajaran.

Dengan latar belakang yang telah disebutkan di atas, penulis mencoba untuk membuat media pembelajaran melalui game edukasi dengan menggunakan *software Construct 2* sebagai *game engine* untuk merancang game tersebut. Game ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran dengan menciptakan suasana bermain sambil belajar yang menarik dan menyenangkan bagi pengguna, sehingga dapat menambah minat belajar dan materi yang dapat diterima dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris supaya dapat menjadi media pembelajaran?
2. Apakah game yang dirancang layak disebut dan digunakan sebagai media pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran hanya dapat diakses melalui Android.
2. Materi pembelajaran yang diberikan game edukasi terbatas, yaitu hewan yang ada di lingkungan sekitar dan beberapa hewan umum yang ada di kebun binatang seperti sapi, kambing, kucing, harimau, gajah dan lain-lain.
3. Media pembelajaran hanya difokuskan untuk usia kanak-kanak.
4. Pengembangan game edukasi ini dibuat *menggunakan game engine Construct 2*.
5. Game edukasi ini hanya dapat dimainkan secara *offline*.
6. Game edukasi ini hanya dapat dimainkan oleh satu pemain atau single player.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan menghasilkan media pembelajaran game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris menggunakan *game engine Construct 2*.
2. Memberikan materi edukasi mengenai nama-nama hewan dalam bahasa inggris kepada pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang pendidikan dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Dapat memberikan pengalaman belajar sambil bermain yang menarik dan menyenangkan kepada anak-anak.
3. Dapat menambah pengetahuan dasar tentang nama hewan sekaligus bahasa inggris kepada anak-anak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang studi literatur dan landasan teori terkait penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang objek penelitian, alur penelitian serta alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian dari proses pengembangan hingga pengujian game serta pembahasan yang didapat melalui proses penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

