

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* yang begitu pesat sebagai sarana hiburan, semakin jauh mempengaruhi dunia anak. Fungsinya sebagai permainan yang dapat menghibur bagi yang bosan dari kegiatan sehari-hari. Belakangan ini banyak *game* yang mengandung unsur kekerasan yang mengajarkan perkelahian yang bahkan tidak memberikan pendidikan sama sekali kepada anak. Pada dasarnya *game* diciptakan sebagai sarana hiburan saja, tetapi akan lebih baik jika *game* dibuat untuk sarana pembelajaran anak-anak agar lebih kreatif dalam berfikir.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal sebagai istilah *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan sebuah permainan yang dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantupemainnya dalam belajar. (Widodo, 2011). *Game* sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Fithri & Setiawan, 2017) tercatat bahwa edukasi sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis mengangkat tema *game* edukasi motorik puzzle dengan mencocokkan *game* edukasi motorik berhubungan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk anak kelas 1 yang di dalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan mengenai nama hewan yang ada di sekitar. Penulis memilih *game* edukasi pengenalan hewan untuk anak kelas 1 SDN 230 Palembang dikarenakan semakin banyaknya *game* yang dirilis jauh dari dunia pendidikan.

Game "Mencocokkan Gambar" adalah permainan *game* puzzle edukasi yang dirancang untuk anak kelas 1 SDN 230 Palembang, di mana pemain harus menebak nama hewan dan buah- buahan berdasarkan gambar dan deskripsi singkat yang diberikan. Permainan ini tidak hanya menghibur

tetapi juga mendidik, mengajari anak-anak kelas 1 membaca sekaligus memperkenalkan kepada mereka berbagai jenis hewan. Dengan adanya beberapa permasalahan diatas, maka penulis memilih judul **“PENGEMBANGAN SIMULASI GAME EDUKASI MOTORIK UNTUK SISWA SDN 230 PALEMBANG”** dengan dibuatnya *game* Detektif Hewan ini diharapkan dapat memberikan pendidikan dan hiburan yang menarik bagi anak kelas 1 SDN 230 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik serta bagaimana cara mengembangkan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk meningkatkan minat dan keterampilan motorik halus pada siswa kelas 1 SDN 230 Palembang.
2. Menganalisa Efektivitas pembelajaran motorik halus melalui game edukasi dalam meningkatkan kemampuan motorik halus dan pengetahuan tentang hewan pada siswa kelas 1 SDN 230 Palembang
3. Implementasi dan pengembangan game edukasi untuk mengetahui apa saja tahapan yang diperlukan dalam proses perancangan, pengembangan, dan pengujian game edukasi berbasis Android menggunakan metode *System Development life Cycle (SDLC)* yang sesuai untuk anak-anak kelas 1 SDN 230 Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan game edukasi “Mencocokkan gambar” untuk merancang sebuah game edukasi berupa pengenalan hewan yang ditujukan kepada anak kelas 1 SDN 230 Palembang yang bertujuan untuk meningkatkan informasi mengenai hewan, buah-buahan serta kemampuan kemampuan motorik.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lingkup Pengguna

Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas 1 SDN 230 Palembang. Pengembangan game edukasi “Detektif Hewan” akan dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan motorik halus dan pengetahuan tentang hewan bagi anak-anak kelas 1 SDN 230 Palembang.

2. Platform Pengembangan

Game edukasi ini akan dikembangkan menggunakan platform Android dengan memanfaatkan engine Unity. Batasan ini memastikan konsistensi dalam pengembangan dan uji coba aplikasi.

3. Metode Pengembangan

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan game ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* yang terdiri dari lima tahapan: Perencanaan, Analisis, Desain, Pengembangan, dan Pengujian. Setiap tahapan akan diikuti secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan aplikasi simulasi game edukasi motorik sebagai berikut:

1. Mengedukasi anak-anak dengan cara mengenalkan nama-nama hewan.
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 230 Palembang.