

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah aktivitas yang mencakup karakteristik berupa *fun separate uncertain, non-productive, and governed by rules*. Game sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Perkembangan game di Indonesia pada tahun 2013 sudah mencapai 74,57 juta pengguna dengan 80 tim game developer (Sumber the-marketeers.com, 2014).

Seiring perkembangan game yang sudah tersebar di Indonesia kebanyakan citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Masyarakat saat ini masih beranggapan bahwa game hanya permainan tidak berguna dan sering sekali hanya membuang waktu dengan percuma, karena itu perlu dibuktikan bahwa game tidak hanya untuk hiburan namun juga bisa memberi banyak manfaat seperti halnya game edukasi. Misalnya pada siswa yang saat ini sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran bahasa Inggris dalam kelas karena kurangnya media penyampaian yang lebih menarik minat siswa dan membantu para siswa untuk dapat lebih memahami dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi, karena siswa lebih mudah paham dengan cara penyampaian yang lebih interaktif, seperti menggunakan game, yang jarang sekali dilakukan oleh guru.

Ada berbagai macam dan jenis mainan edukatif atau mainan pendidikan untuk anak yang dikemas dengan berbagai bentuk, warna dan gambar yang menarik. Mainan *puzzle* adalah mainan edukatif yang paling populer dan banyak dimainkan oleh anak-anak. Mainan ini dapat mendorong anak untuk berpikir bagaimana cara menyatukan potongan-potongan *puzzle* yang berwarna-warni agar menjadi gambar yang cocok dan utuh. Untuk itu

perlu dikembangkan sebuah game edukatif khususnya bagi anak pada usia 3-8 tahun, dimana pada usia tersebut anak memiliki energi yang melimpah dan rasa ingin tahu yang sangat besar. Selain itu, pada usia tersebut anak mulai merekam kata – kata hingga mencapai 1000 kata dengan 80% kata-kata tersebut dapat dipahaminya. Dan pada usia ini biasanya anak mulai banyak berbicara mengenai orang-orang di sekelilingnya, terutama ayah, ibu dan anggota keluarga lainnya. Sehingga pembuatan game edukatif ini sangat diperlukan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi anak agar tertarik dalam belajar Bahasa Inggris – Bahasa Indonesia dan orang tua tidak selalu beranggapan negatif tentang sebuah game .

Game edukatif adalah sebuah game yang menerapkan media pendidikan sebagai unsur utamanya, dimana game edukatif ini awal mula dikembangkan menggunakan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Untuk itu para pendidik seperti guru, dosen dan lain sebagainya memanfaatkan game edukatif ini sebagai salah satu media pembelajaran yang kemudian disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku selama ini. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan ^[4].

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengusulkan judul “Aplikasi Game Edukatif Anak Sebagai Media Pembelajaran Yang Interaktif”. Pemilihan game edukatif ini dimaksudkan sebagai sarana pembelajaran bagi anak pada usia 4-6 tahun untuk bermain dan belajar kosa kata dalam bentuk bahasa Inggris – bahasa Indonesia yang menghibur dan mendidik. Sehingga, pada tugas akhir ini, akan dirancang dan diimplementasikan sebuah game pembelajaran bahasa Inggris – bahasa Indonesia yang diharapkan dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran anak. Dan dalam pembuatan game ini, memberikan motivasi serta inspirasi anak-anak untuk belajar sehingga perkembangan game saat ini di mata masyarakat berdampak positif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah game edukatif bahasa inggris - bahasa indonesia ?
2. Bagaimana mengimplementasikan game edukatif bahasa inggris – bahasa indonesia sebagai media pembelajaran ?
3. Bagaimana mengukur tingkat penerimaan game edukatif untuk anak berusia 4-6 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini batasan masalah yang diambil adalah:

1. Game disusun untuk permainan *single player*
2. Aplikasi game edukatif ini ditujukan untuk anak berusia 4-6 tahun
3. Aplikasi ini dibangun berbasis desktop

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah bagaimana cara merancang, membangun dan mengimplementasi sebuah game edukatif bahasa inggris – bahasa indonesia sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, penulisan penelitian ini mempunyai manfaat yaitu membantu meningkatkan pola pikir anak untuk selalu membaca dan memahami bahasa Inggris dan bahasa Indonesia dengan mudah.