

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Merupakan sebuah langkah untuk membentuk karakter bangsa yang hebat. Tujuan dari pendidikan adalah untuk melatih kognitif siswa supaya dapat melakukan eksplorasi mengenai dunia yang ada disekitar melalui pancainderanya, agar siswa dapat mengasah keterampilan hidupnya dari memperoleh pengetahuan tersebut. Salah satu cara mengembangkan kognitif siswa adalah dengan mengenalkan profesi. Profesi merupakan suatu pekerjaan yang memiliki keterampilan khusus seperti guru, dokter, dan seniman. Profesi amat penting diajarkan sedari dini supaya siswa dapat menambah wawasan mengenai profesi di sekitarnya (Dwi Permata 2020)

Sering dengan kemajuan jaman dengan kemajuan teknologi yang pesat membuat siswa cenderung malas membaca dan hanya bermain smartphone sehingga minat belajar siswa semakin menurun. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi dan minat siswa dalam belajar sedari dini. Metode pembelajaran yang kurang efisien membuat siswa cenderung tidak bergairah dan kurang fokus dalam belajar (Pradesbyan Adya Aunur Sutoyo 2017)

Menurut UNESCO, Indonesia menduduki peringkat kedua terendah dalam hal minat baca. Hal ini menunjukkan bahwa minat baca di kalangan masyarakat Indonesia masih rendah. Angka tersebut hanya sebesar 0,001 persen, yang berarti hanya satu dari seribu orang Indonesia yang aktif dalam kegiatan membaca. (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, 2022).

Game edukasi visual novel merupakan alternatif lain dalam meningkatkan minat dan ketertaikan siswa terhadap materi tersebut (Kurniawan, Jamaludin & Heryana 2020)

dibanding dengan pembelajaran yang bersifat konvensional, pembelajaran dengan menggunakan media multimedia lebih mudah digunakan dan siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran karena lebih menarik. Media pembelajaran dengan game membuat siswa dapat bermain sekaligus belajar. (Anggraini & Fu 2021) *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) ini merupakan metode yang lengkap dan tepat untuk yang dapat digunakan sebagai metode dalam rancang bangun sebuah *game* (Kusuma & Santika 2022).

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa untuk menciptakan metode belajar yang lebih menarik dari pembelajaran konvensional adalah dengan mengembangkan *game* edukasi yang memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa serta merangsang daya fikir. Sehingga penulis tertarik untuk memanfaatkan pengembangan *game* edukasi agar dapat mengatasi kurangnya minat belajar siswa dengan menggunakan teknologi yang dapat dimainkan pada aplikasi komputer maupun smartphone. (Anggraini & Fu 2021)

Metodologi yang digunakan penulis dalam pengembangan *game* edukasi visual novel ini adalah metodologi *Multimedia Life Development Cycle* (MDLC) Metodologi ini mengutamakan visual-audio dalam pengembangannya sehingga cocok digunakan untuk visual novel yang merupakan interaksi fiktif dengan menggunakan multimedia sebagai media interaksi dan menggunakan audio seperti vokal dan instrument sebagai pelengkap permainan . Oleh karena itu, metodologi *Multimedia Life Development Cycle* (MDLC) merupakan metode yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan *game* visual novel .

Pengembangan *game* edukasi pada materi pekerjaan dikembangkan dengan berpedoman pada tema dari buku tematik terpadu kurikulum 2013 yang digunakan oleh

siswa kelas IV seluruh indonesia yang berupa buku teks bacaan yang kurang membangkitkan minat baca dan belajar siswa buku tersebut juga berisi gambar yang kurang lengkap mengenai apa saja jenis pekerjaan yang tertera. Oleh karena itu siswa membutuhkan sebuah aplikasi berbasis komputer ataupun andorid yang mampu menarik minat belajar dan baca siswa di era teknologi saat ini.

Berdasarkan penelitian diatas penulis bertujuan mengembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat meningkatkan minat belajar dan baca siswa seluruh indonesia dalam hal mengenal pekerjaan di sekitar dengan metodologi *Multimedia Life Development Cycle* (MDLC) untuk mebuat pengembangan *game* yang lebih efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan dalam rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menghasilkan suatu *game* edukasi yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari tentang pekerjaan di sekitar?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian dibuat agar penelitian yang telah dilakukan hanya terfokus pada pokok bahasan yang ditentukan saja. Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. *Game* dibangun dengan jenis visual novel.
2. Pembelajaran dalam *Game* diambil dari buku tematik terpadu kurikulum 2013 kelas 4SD
3. Penelitian menggunakan *Ren'py*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian adalah Menghasilkan suatu *Game* Edukasi petualangan yang dapat mengenalkan siswa dengan pekerjaan disekitar dan membangun karakter siswa kelas 4 SD.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan Berdasarkan tujuan yang dijelaskan diatas, sebagai berikut:

1. Sebagai media pengenalan pekerjaan dan menambah wawasan siswa.
2. Memberikan motivasi dan minat belajar siswa dalam mengetahui pekerjaan disekitar dengan metode yang unik dan kreatif.
3. Membangun karakter siswa menjadi memiliki sopan santun dan budi pekerti yang baik