

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Game adalah suatu cara untuk menghilangkan kepenatan dengan melakukan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berfikir dan strategi dan yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem konflik yang direkayasa secara sengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.

Game Edukasi merupakan game digital dibuat untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran. Tujuan game edukasi adalah untuk menumbuhkan minat belajar anak melalui permainan yang membuat anak senang serta mudah memahami materi. Hal tersebut telah mengembangkan game edukasi dalam pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi serta membuat proses pengenalan budaya Indonesia menyenangkan.

Menurut (Meilisa, Syelviani 2020) Pentingnya Manajemen Waktu Waktu memiliki peranan yang sangat penting serta berharga karena waktu yang sudah berlalu tidak akan bisa untuk terulang kembali. Adapun alasannya adalah sebagai berikut bisa membantu kita dalam bekerja secara lebih efektif dan efisien dengan segala skala prioritas, Dapat terhindar dari depresi dan stres dalam bekerja, karena dengan manajemen waktu kita dapat mengontrol setiap tugas, tanggal dan waktunya, Menjadikan diri lebih produktif.

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat yang memaksa kita untuk melek teknologi, skema sistem perdagangan yang berawal dari sistem pertukaran atau barter, yaitu pertukaran barang dengan barang sistem ini kurang ideal karena memiliki kelemahan yaitu terdapat perbedaan persepsi antara nilai suatu barang antar suku bangsa.

Bermain memiliki arti penting dalam proses tumbuh kembang anak. Selain menjadi sumber kebahagiaan, bermain juga berperan dalam mengembangkan pencapaian berbagai aspek perkembangan anak. Melalui kegiatan bermain, anak belajar untuk memahami di sekitarnya, serta mengembangkan keterampilan dan potensi dirinya.

Seiring melesatnya kecanggihan teknologi, kegiatan bermain pun kini merambah ke ranah digital lewat hadirnya berbagai games digital. Hal ini membuat anak generasi alfa kini menjadi lebih familier untuk bermain menggunakan gawai (*gadget*) dibandingkan menggunakan alat bermain konvensional.

Beragam game digital yang kian berkembang dapat dimanfaatkan oleh orang tua atau guru untuk memfasilitasi proses belajar anak yang terjadi selama bermain. Metode pembelajaran dengan menggunakan game, termasuk game digital, dikenal dengan istilah *game-based learning*. Penggunaan game digital dapat memberikan beragam manfaat bagi anak.

Manfaat penggunaan game digital materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital game dapat menumbuhkan ketertarikan dan motivasi diri anak untuk belajar. Game digital umumnya disajikan dalam bentuk animasi interaktif dan dilengkapi berbagai fitur, seperti efek suara dan umpan balik (*instant feedback*) dari karakter, sehingga membuat anak tidak sadar bahwa ia sedang belajar.

Game digital dirancang berdasarkan prinsip yang mendorong pemain untuk terus mengulangi permainan hingga tujuan permainan dapat tercapai. Pengulangan yang terus dilakukan saat bermain dapat membantu terbentuknya memori yang kuat dalam otak anak, sehingga pemahaman terkait konsep yang diperoleh anak selama bermain dapat lebih bertahan dalam ingatan anak.

Berbeda dengan media bermain konvensional, sistem secara *real-time* akan mencatat minat anak berdasarkan jenis permainan yang sering anak mainkan. Data ini kemudian diolah, sehingga sistem dapat memberikan rekomendasi permainan yang dapat anak pilih sesuai dengan ketertarikannya. Hal ini dapat mendorong kemandirian anak dalam belajar.

Manfaat lain dari penggunaan game digital adalah peningkatan kemampuan berpikir strategis dalam menyelesaikan masalah. Saat bermain, anak akan dihadapkan dengan tantangan yang harus diselesaikan sebelum melangkah ke level selanjutnya. Situasi ini dapat membiasakan anak untuk berpikir kritis dan kreatif dengan cepat saat ia menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari.

Manfaat yang tak kalah menguntungkan berkaitan dengan kemampuan anak dalam berbahasa selain Bahasa ibu. Game digital yang tersedia di pasaran umumnya disajikan dalam Bahasa Inggris. Seiring semakin seringnya bermain,

anak akan semakin mengenal dengan beragam kosakata Bahasa Inggris, serta cara melafalkannya. Hal ini dapat membantu anak untuk berlatih kemampuan berbahasa lebih dari satu.

Alasan peneliti memilih judul ini yaitu diharapkan game yang saya buat dapat membantu para guru di SD 2 Harapan Jaya dalam menyampaikan materi tentang jam dan waktu dan cara memanfaatkan waktu kepada para siswa di kelas 2 pada SD 2 Harapan Jaya peneliti berharap dapat meningkatkan minatnya siswa dalam pemahaman siswa terhadap belajar.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka dapat diambil rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana merancang/membuat *game* edukasi pengenalan Jam dan Waktu untuk pembelajaran siswa/siswi.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* ini dibuat dan dimainkan *single player*/sendiri untuk mempelajari waktu.
2. Target pengguna game ini untuk siswa siswi sekolah dasar kelas 2

### **1.4. Tujuan Masalah**

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk merancang aplikasi/*game* edukasi pengenalan Waktu di SD 2 Harapan Jaya.
2. Untuk membantu siswa/siswi di SDN 2 Harapan Jaya dalam belajar, menghafal dan bermain tentang Waktu SD 2 Harapan Jaya.
3. Untuk membantu guru dalam mengajarkan siswa – siswi atau mempermudah guru dalam membeli materi jam dan waktu.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan yang peneriti sampaikan yaitu manfaat dari penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran untuk anak – anak dan meningkatkan pengetahuan mengenai jam waktu.

### **1.6. Sistematika Penelitian**

Bab ini berisi mengenai pembahasan tujuan dari penelitian karya ilmiah ini berpdoman pada buku panduan penulisan Proposal dan Skripsi Universitas Teknokrat Indonesia sebagai berikut:

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi mengenai pembahasan tujuan dari penelitian disertai fakta-fakta yang menjadi latar belakang penelitian. Pada bab ini berisi Latar Belakang Masalah Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian.

#### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang dilakukan. Pada bab ini juga dipaparkan mengenai artikel atau jurnal penelitian terdahulu yang membahas topik serupa.

#### **BAB II Metodologi Penelitian**

Bab ini berisikan mengenai Kerangka Pemikiran, Analisis Kebutuhan *Game*, Metode Pengumpulan Data, Perancangan *Game*, dan Skenario Pengujian Aplikasi.

#### **BAB IV Implementasi**

Bab ini berisi tentang Tahapan Proses pembuatan aplikasi “Pengenalan Jam dan Waktu”.

#### **BAB V Hasil dan Pembahasan**

Bab ini berisikan mengenai hasil pengujian pada game serta rilis aplikasi ke public.

#### **BAB VI Simpulan dan Saran**

Bab ini merupakan bab penutup, berisi mengenai kesimpulan penelitian dan hasil pengujian, serta saran untuk pengembangan aplikasi *game* “Pengenalan Jam dan Waktu”