

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan game didunia termasuk diIndonesia, semakin cepat. Game berfungsi sebagai hiburan dan pendidikan, baik untuk semua usia dan gender, terutama anak-anak. Game berbasis *digital* kini populer. Industri dan bisnis yang mendukung pengembangan game juga semakin banyak. Selain sebagai hiburan, game sering diciptakan untuk tujuan edukasi, khususnya pembelajaran anak usia dini seperti membaca dan berhitung (Yunus, Astuti and Khairina, 2015).

Menurut (Rifiyah Sayidah, Hurri and Siwiyanti, 2021) bermain game memiliki banyak manfaat bagi perkembangan kognitif anak, seperti meningkatkan aktivitas *visual*, pengelolaan perhatian, pengelolaan motorik, integrasi sensomotorik, dan merangsang bagian otak yang mengatur kesenangan seperti *nucleus accumbens* (pengelolaan penghargaan), *amygdala* (pengelolaan respon emosional), dan *orbitofrontal cortex* (pengelolaan aktivitas visual). Sehingga, bermain game edukasi sangat bermanfaat untuk anak-anak.

Tubuh manusia merupakan suatu kesatuan fungsional yang terdiri dari berbagai komponen yang bekerja secara terstruktur. Dengan tersusunnya tubuh manusia secara teratur, memungkinkan adanya kehidupan seperti yang kita kenal sekarang. Namun, dalam materi pembelajaran yang mengenalkan tubuh manusia, seringkali digunakan media seperti buku dan alat peraga yang memiliki pendekatan konvensional. Pendekatan ini dapat berdampak pada kurangnya minat siswa untuk memahami materi dengan baik (Latifah, Gunadhi and Faroqi, no date)

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 di UPTD SD Negeri Brawijaya, Kecamatan Sekampung udik Kabupaten Lampung timur, dapat disimpulkan bahwa total para siswa dan siswi dikelas 4 berjumlah 56 murid yang terbagi menjadi 2 kelas, dan kesulitan yang dialami oleh para guru dalam menyampaikan materi yang berhubungan dengan pengenalan anggota tubuh dikarenakan kurangnya antusiasme dan minat para murid kelas 4 dalam memperhatikan materi pembelajaran dengan metode membaca dengan alat peraga (manekin) yang jumlahnya terbatas, jadi para murid cenderung merasa cepat bosan dalam mencerna materi yang dijelaskan. Berdasarkan masalah yang ada, peneliti

mengusulkan untuk dibuatnya game edukasi pengenalan anggota tubuh manusia berbasis desktop yang dimana dalam pembuatannya akan dikembangkan menggunakan metode pengembangan system GDLC dan akan diuji menggunakan ISO 25010.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah terbatasnya jumlah alat peraga atau media pembelajaran yang lebih efektif dan dapat digunakan dalam mengajarkan tentang anggota tubuh dengan cara yang menarik kepada para siswa dan siswi di UPTD SD Negeri Brawijaya, Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung timur. Sehingga bagaimana membangun game edukasi pengenalan anggota tubuh manusia berbasis desktop di UPTD SD Negeri Brawijaya, Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah Batasan dari penelitian, berdasarkan hal apa saja yang akan dimasukan/ditambahkan dan apa yang tidak digunakan dalam penelitian ini, Batasan masalah juga berguna untuk membatasi penelitian agar lebih terkendali dan relevan. Dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah diantaranya:

1. Game ini ditunjukan untuk siswa & siswi tingkat sekolah dasar khususnya kelas 4
2. Game hanya bisa dimainkan oleh 1 player saja
3. *Pop up* yang tampil disetiap akhir *stage* atau ketika suatu tujuan atau goal dalam *stage* telah tercapai hanya menampilkan gambar dan memberi informasi mengenai kegunaan dan fungsi anggota tubuh tersebut juga mengenalkan kepada player tentang organ atau bagian tubuh lain yang juga ada pada satu bagian tubuh itu tapi hanya sebatas mengenalkan tidak menjelaskan lebih rinci lagi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan game edukasi pengenalan anggota tubuh manusia berbasis desktop di UPTD SD Negeri Brawijaya, Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur yang

diharapkan dapat membantu dan mempermudah para guru dalam mengajar dan membuat para murid jadi lebih antusias dalam mencerna materi yang diberikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak, diantaranya. Bagi Peneliti yaitu memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung tentang pembuatan game edukasi mengenal anggota tubuh manusia. Bagi Siswa dan Guru yaitu dengan adanya aplikasi game edukatif ini dapat mempermudah para guru dalam memberikan pembelajaran kepada para murid, menabuh minat dan pemahaman anak-anak dalam belajar mengenal anggota tubuh manusia.