

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Huruf adalah tanda aksara yang memainkan peran krusial dalam sistem penulisan, berfungsi sebagai representasi visual dari bunyi dalam suatu bahasa. Sebagai grafem, huruf merupakan unit terkecil dalam sistem tulisan yang memiliki makna fonetis tertentu. Setiap huruf dalam alfabet memiliki kemampuan untuk melambangkan bunyi tertentu, memungkinkan kata dan kalimat dibentuk untuk mengkomunikasikan ide dan informasi secara tertulis (Adjie, 2020).

Alfabet merupakan serangkaian simbol atau representasi visual dari suara yang digunakan sebagai sarana untuk merepresentasikan bahasa dalam bentuk tulisan (Setiawan et al., 2020). Pembelajaran alfabet adalah pembelajaran pengenalan huruf-huruf yang sangat dasar terutama bagi anak usia dini (Firmansyahputra & Cherid, 2020). Memahami alfabet adalah suatu kemampuan bahasa yang harus diperoleh oleh anak-anak, mengingat signifikansinya dalam membantu mereka berinteraksi secara sosial. Dalam rangka mendukung kemampuan anak untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya, penting untuk memperkenalkan pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun. Pada fase ini, perkembangan kognitif anak akan berkembang sesuai dengan tahap usianya, termasuk dalam aspek berpikir simbolik. Pengenalan alfabet pada anak perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka, menjadi langkah awal dalam perkembangan berbahasa, di mana anak mulai memahami hubungan antara bentuk dan bunyi huruf. Oleh karena itu, mengenali huruf menjadi kunci bagi anak-anak untuk mengenali bentuk huruf dan memberikan makna pada mereka (Mitula, 2023).

Berdasarkan paragraf diatas dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara huruf dan alfabet yaitu huruf merupakan sebuah tanda aksara, huruf juga merupakan unit terkecil dalam sistem tulisan yang memiliki makna fonetis tertentu. Setiap huruf dalam alfabet memiliki kemampuan untuk melambangkan bunyi tertentu, memungkinkan kata dan kalimat dibentuk untuk mengkomunikasikan ide dan informasi secara tertulis sedangkan alfabet merupakan serangkaian simbol atau representasi visual dari suara yang digunakan sebagai sarana untuk merepresentasikan bahasa dalam bentuk tulisan.

TK Rasyidu Jannah merupakan sebuah taman kanak-kanak yang beralamatkan di Jalan. Letko Endro Suratmin Gang Bintara 2, Sukarame, Kota Bandar Lampung. Berdasarkan hasil dari observasi dan juga wawancara di TK Rasyidu Jannah dengan Narasumber Ibu Dr. Hj. Dharlinda Suri Damiri selaku Kepala TK Rasyidu Jannah, Menurutnya, kesulitan yang dihadapi oleh siswa/i dalam mempelajari alfabet yaitu siswa/i kebanyakan hanya hafal dimulut tetapi tidak tahu bentuk alfabet dan sering keliru dengan bentuk alfabet.

Dengan perkembangan teknologi yang makin pesat, maka terdapat sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis *game*, salah satunya adalah *game* edukasi. Dengan adanya pembuatan sebuah aplikasi *game* edukasi memiliki tujuan antara lain yaitu *education* (mendidik). *Game* edukasi juga sebagai media alternatif pembelajaran dan telah banyak diimplementasikan untuk berbagai mata pelajaran sekolah contohnya seperti *game* edukasi tentang mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan beberapa mata pelajaran lainnya. Maka itu *game* edukasi ini akan lebih mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar (Adha et al., 2017).

Game Edukasi merupakan suatu bentuk permainan yang dirancang khusus atau dibuat dengan tujuan memberikan lebih terhadap pemahaman atau dalam pembelajaran dengan bentuk yang menyenangkan sehingga penggunanya tidak membosankan dalam proses pembelajaran (Mufida et al. 2021). *Game* edukasi biasanya terdapat elemen-elemen yang digunakan seperti *Game Rule*, *Character*, *Object*, *Text*, *Graphic*, *Sound*, *User Interface*, *Score Model*.

Unity Game Engine merupakan *software* yang digunakan untuk membuat *video game* berbasis dua atau tiga dimensi dan dapat digunakan secara gratis. Selain untuk membuat *game*, *Unity 3D* juga dapat digunakan untuk membuat konten yang interaktif lainnya seperti, visual arsitektur, *real-time 3D animasi*, *augmented reality* dan *virtual reality*. *Unity Game Engine* juga dapat digunakan secara gratis dengan cara mengunduh *Unity Hub* terlebih dahulu pada laman situs <https://unity.com/download> kemudian dengan memasang *Unity Long Term Support* yang dapat diunduh dalam *Unity Hub* sesuai versi yang dibutuhkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas menjadi pertimbangan untuk penulis membuat sebuah *game* edukasi pengenalan alfabet berbasis Android. Dalam pembuatan *game* ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Penggunaan *Game Development Life Cycle (GDLC)* merupakan metodologi untuk pengembangan aplikasi berbasis *game* dengan pendekatan iteratif yang terdiri dari 5 fase/langkah pengembangan, dimulai pada fase *Initialitations* atau pembentukan konsep *game*, pra-produksi (*pre-production*), produksi *game* (*production*), *testing* (uji coba), *release* (rilis).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil beberapa rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat *game* edukasi pengenalan alfabet menggunakan *tool Unity 2D*?
2. Bagaimana implementasi *game* edukasi pengenalan alfabet menggunakan *tool Unity 2D* bagi anak usia dini?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas apa yang penulis sampaikan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dibahas, maka penulis memberikan batasan masalah yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Game* edukasi dibangun dengan *tool Unity 2D*.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang alfabet.
3. *Game* edukasi yang dibangun hanya dapat digunakan oleh satu pemain.
4. *Game* edukasi hanya dapat dijalankan di *platform* berbasis *android*.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat beberapa tujuan yang didapat dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Membuat *game* edukasi pengenalan alfabet menggunakan *tool Unity 2D*.
2. Implementasi *game* edukasi pengenalan alfabet menggunakan *tool Unity 2D* bagi anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang serta tujuan yang telah dipaparkan, penulis berharap setelah tujuan tersebut tercapai dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi tentang alfabet yang diajarkan kepada siswa/siswi.
- b. Membuat siswa/siswi memanfaatkan waktu mereka dengan memanfaatkan *game* edukasi.
- c. Membuat siswa/siswi memahami apa saja huruf-huruf alfabet yang digunakan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan juga tidak membosankan.