

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pertumbuhan digital di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Datareportal [1] melaporkan pertumbuhan digital di Indonesia pada 2021 ini bertambah sebanyak 15,5% yang berarti sebanyak 73,7% populasi di Indonesia adalah pengguna internet aktif dengan rata-rata penggunaan perhari sebanyak 8 jam 52 menit. Digitalisasi merubah interaksi dan komunikasi dalam banyak sektor diantaranya pada sektor pendidikan [2] yang dalam penerapannya merupakan identitas ataupun hal positif paling utama dalam pendidikan sehingga setiap individu didalamnya dituntut untuk berpartisipasi dalam proses digitalisasi [3,4]. Sebagaimana disebutkan oleh Condie dkk, [5] bahwa penerapan secara maksimal terhadap penerapan teknologi pada institusi pendidikan sangat diperlukan jika teknologi tersebut terbukti dapat memberikan dampak terhadap performa dan efisiensi dalam proses lembaga pendidikan tersebut. Menanggapi hal tersebut Castells [6] menyatakan bahwa pihak yang melakukan pekerjaan vital pada proses pendidikan kini mendapat opsi yang lebih baik dengan cara menerapkan teknologi dikarenakan penerapan teknologi dapat membantu pekerjaan serta membuat jalannya pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien serta didalamnya mengikat dan melibatkan setiap peran untuk berinteraksi dan melakukan adaptasi secepatnya terhadap dampak digitalisasi yang merubah banyak hal ini [7].

Selain digitalisasi, pandemi yang terjadi sepanjang tahun dari 2020 hingga 2021 menjadikan Kemendikbud melakukan beberapa langkah dalam arahnya

kepada pendidik untuk pembelajaran seperti pembelajaran harus dilaksanakan seinteraktif mungkin dengan mediasi teknologi agar pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan efisien [8]. Sebagaimana dipaparkan oleh Shah [9] bahwa untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam melakukan proses pendidikan dapat diwujudkan dengan penerapan teknologi. TK Alam Al-Fath melalui wawancara kepada guru ditemukan bahwa pembelajaran selama ini menggunakan mediasi teknologi seperti menonton video bersama dan melakukan praktek sederhana dari materi video yang telah ditonton. Namun demikian guru merasa pemanfaatan teknologi masih belum efisien dikarenakan tidak adanya interaksi dan tema yang terbatas. Untuk itu dalam diskusi guru menyatakan bahwa jika tiap materi dapat dipresentasikan kepada murid dengan gambaran visual karakter yang bercerita dengan bentuk yang disukai anak-anak dilengkapi audio yang menyenangkan serta dapat berinteraksi kepada murid dengan *mini games* sederhana ataupun kuis, maka penerapan teknologi dalam pembelajaran dirasa lebih baik dan guru merasa membutuhkan hal tersebut untuk membantu proses pembelajaran sehingga peneliti bermaksud untuk membuat aplikasi game visual novel yang dapat mempresentasikan karakter visual dengan latar suara dan dapat menampilkan kuis ataupun game sederhana.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan di kaji oleh penulis dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana merancang game edukasi untuk TK Alam Al-Fath? ”.

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dalam perancangan aplikasi game pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya untuk pelajar TK Alam Al-Fath kota Jambi.
2. Game edukasi ini merupakan sarana pembelajaran interaktif yang dipandu oleh guru.
3. Game edukasi ini dijalankan pada OS Windows dan ditampilkan pada monitor atau proyektor pada saat pembelajaran

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mewujudkan pembelajaran interaktif sesuai arahan Kemendikbud
2. Membangun suasana baru dalam proses pendidikan dengan penerapan teknologi

1.4.2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Diharapkan aplikasi ini membuat proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan
2. Diharapkan game edukasi ini memudahkan guru maupun siswa dalam proses pembelajaran.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memudahkan dalam pemahaman isi laporan kerja praktek ini adapun sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori dan konsep yang mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan, bersumber dari berbagai buku, artikel dan jurnal penelitian sejenis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian Bab ini membahas tentang kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem dan alat bantu pembuatan program.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dari penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data lapangan yang diperoleh dan membahas masalah-masalah yang di ajukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap fungsi-fungsi aplikasi dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran yang terkait dengan pemanfaatan hasil penelitian dan pengembangan kearah yang lebih baik lagi.