

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada dasarnya aplikasi yang disebut *game* dirancang untuk menghibur atau menghilangkan stres. Untuk membuat anak-anak tertarik untuk belajar hal-hal baru, seperti mengenal benda-benda di sekitarnya, alfabet, angka, warna, dan bentuk, pendidikan yang membantu pertumbuhan anak harus menarik perhatian mereka.[1]. Pendidikan yang baik membentuk individu yang unggul secara sosial dan moral. Oleh karena itu, pendidikan merupakan bagian penting bagi setiap orang untuk memperbaiki diri dan menjadi lebih baik[2]. Game edukasi merupakan salah satu metode pendidikan yang memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain. Pembelajaran melalui game edukasi juga dapat dilakukan di luar sekolah atau di rumah karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) mengungkapkan bahwa kecanduan game online dapat membuat anak menjadi lebih agresif dan individualis. "Ini adalah hal yang sering tidak disadari oleh para orang tua," ujar Asisten Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak atas Kesehatan dan Pendidikan KemenPPPA, Amurwani Dwi Lestariningsih, dalam acara Media Talk di Jakarta.[3]. *Game online* memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku dan moral anak, dengan dampak positif maupun negatif. Dalam hal positif, bermain game online memungkinkan anak menjadi lebih rajin belajar, lebih sopan, menimbulkan radiasi pada mata karena cahaya *smartphone* yang terlalu terang, dan mengurangi interaksi.

Berdasarkan Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah game online, dengan persentase sebesar 16,5%. Angka ini diperkirakan akan meningkat menjadi 21,6% pada tahun 2025[4]. Dengan meningkatnya jumlah pengguna game

online tidak menutup kemungkinan banyak pengguna yang kecanduan bermain game dan disisi lain ada banyak yang tak pantas atau kurang mendidik. *Game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk pendidikan di negara ini, meskipun ada kekurangannya. Dengan menggunakan game sebagai media pembelajaran, kita dapat menyelesaikan masalah anak sekolah dasar yang masih sulit diajak belajar karena anak-anak lebih suka bermain daripada belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan menulis skripsi dengan judul “**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE GDLC**”.

Dilihat dari judul yang diangkat peneliti, ada beberapa perbedaan dari penelitian sebelumnya. pada judul Visual Novel Edukasi *Game* Mata Pelajaran Budi Pekerti di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan oleh Leona Lovita dan Theresia Herlina Rochadiani dan berfokus pada siswa kelas 4 saja. Namun, sebagai peneliti, saya ingin melakukan penelitian ini untuk seluruh siswa sekolah dasar menggunakan metode pengembangan GDLC

1.2. Ruang Lingkup

Objektif penelitian ini adalah SDN 2 Pesawahan Bandar Lampung. Penelitian ini tidak memiliki waktu yang cukup banyak, jadi ruang lingkungnya akan dibatasi agar diskusi dapat berjalan lebih cepat dan penelitian dapat selesai tepat waktu:

- 1) *Game* ini ditujukan untuk anak TK siswa/siswi sekolah dasar dan mengajarkan tentang moralitas.
- 2) *Game* ini juga disajikan dalam bentuk sebuah dialog box percakapan yang berkaitan dengan budi pekerti.
- 3) *Game* ini dibuat menggunakan perangkat lunak Ren'py.
- 4) Tampilan *user interface* dan karakter didalam game dengan bentuk 2 (dua) dimensi.

- 5) *Game* ini akan dibuat dengan metode pengembangan *Game Development Life Cycle* (GDLC).
- 6) *Game* ini akan dirancang meliputi teks, gambar dan suara.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui Bagaimana menerapkan metode GDLC dalam mengembangkan media pembelajaran budi pekerti yang menarik dan menyenangkan dengan basis visual novel?

1.4. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian kali ini memiliki beberapa batasan masalah. Batasan masalah yang ada pada penelitian ini adalah;

- 1) *Game* edukasi yang dibuat bersifat 2 dimensi.
- 2) Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat *game* edukasi ini menggunakan *Ren'py*.
- 3) Materi cerita yang disampaikan budi pekerti melalui sebuah kisah fiksi anak-anak agar dapat dimengerti anak pada pendidikan tingkat sekolah dasar.
- 4) *Game* edukasi difokuskan untuk anak TK hingga siswa sekolah dasar kelas 1 dan 2.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran budi pekerti yang menarik dan menyenangkan menggunakan metode GDLC dengan memanfaatkan model *game* visual novel yang dirancang khusus untuk memudahkan pemahaman budi pekerti bagi anak TK hingga siswa sekolah dasar kelas 1 dan 2.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat, yaitu;

- 1) Memudahkan pemahaman budi pekerti dari alur cerita menggunakan model game visual novel
- 2) Mempermudah guru dalam pengajaran budi pekerti melalui skenario cerita pada game visual novel
- 3) Belajar sambil bermain dengan konten permainan budi pekerti melalui cara yang menarik.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

BAB I Pendahuluan

Bab ini mengulas latar belakang, ruang lingkup, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat dari penelitian ini

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi beberapa teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti..

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menyajikan informasi mengenai metodologi penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menggambarkan desain animasi serta menjelaskan temuan penelitian dan diskusi terkait landasan teori yang relevan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini mencakup ringkasan dari temuan penelitian dan rekomendasi bermanfaat untuk pengembangan penelitian lanjutan.