

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Latar belakang game pembelajaran adalah sebagai respons terhadap perkembangan teknologi informasi dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Game pembelajaran menggabungkan unsur-unsur permainan dengan konten pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak.

Penggunaan game dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Pertama, game dapat memvisualisasikan permasalahan nyata dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini membantu mereka untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik.

Kedua, game pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan elemen permainan seperti tantangan, game dapat membuat anak-anak merasa tertantang dan termotivasi untuk terus belajar.

Selain itu, game pembelajaran juga dapat meningkatkan keterampilan kognitif, logika, kreativitas, dan pemecahan masalah. Dalam perkembangannya, game pembelajaran juga telah mengalami peningkatan kualitas dan variasi. Terdapat berbagai jenis game pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran dan tingkat kesulitan. Selain itu, game pembelajaran juga dapat diakses melalui platform perangkat mobile.

Dalam Game Pembelajaran juga menampilkan beberapa materi Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika. Di Game Pembelajaran juga memberikan mode Quis yang akan menampilkan soal-soal yang berada pada mode pembelajaran dan soal-soal tersebut akan dicampur dan hanya memberikan 10 soal dan diberi time atau waktu untuk menyelesaikannya. Jika

waktu telah selesai dan player belum menyelesaikan soal maka akan Game Over.

Dengan demikian, game pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak-anak. Dengan menggunakan game sebagai pendekatan pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan efektif.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam game pembelajaran dapat mencakup beberapa pertanyaan yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Berikut adalah beberapa rumusan masalah dalam perancangan game pembelajaran:

1. Desain game pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Fitur dan konten yang efektif dalam game pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman materi Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika.
3. Bagaimana cara membuat game dengan unity dan membuat tampilan yang menarik ?

Rumusan masalah tersebut dapat menjadi dasar dalam merancang game pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak-anak. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, dapat dikembangkan game pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam game pembelajaran dapat mencakup beberapa aspek yang relevan dengan tujuan dan implementasi game pembelajaran. Berikut adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian atau pengembangan game pembelajaran:

1. Game dibangun menggunakan Engine Unity

2. Game ini hanya bisa dimainkan dalam *mode 1 player* atau 1 pengguna saja.
3. Materi yang digunakan hanya Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan matematika.
4. Materi hanya ditujukan untuk siswa SMP kelas 3.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Game pembelajaran memiliki tujuan dan manfaat yang bervariasi, tergantung pada konteks dan desainnya. Berikut adalah beberapa tujuan dan manfaat dari game pembelajaran :

1.4.1 Tujuan Game Pembelajaran

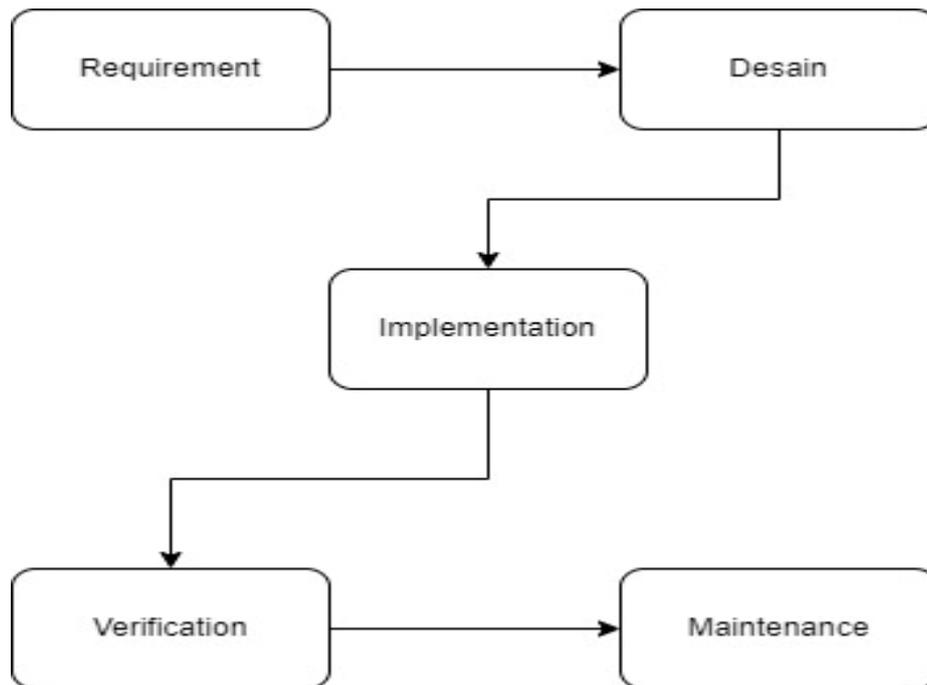
1. Peningkatan Pemahaman : Membantu pemain memahami konsep atau materi pelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik.
2. Motivasi dan Keterlibatan : Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa.
3. Pengembangan Kreativitas : Menginspirasi kreativitas dan inovasi melalui interaksi dengan permainan dan pemecahan masalah yang dihadapi.

1.4.2 Manfaat Game Pembelajaran:

1. Peningkatan Motivasi : Permainan sering kali memotivasi pemain untuk terus belajar dan mencapai tujuan tertentu dalam permainan.
2. Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah : Permainan sering kali menantang pemain dengan masalah yang harus mereka selesaikan, yang dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka.
3. Konteks Belajar yang Aman : Dalam game, pemain sering kali dapat mencoba dan gagal tanpa risiko nyata, yang menciptakan lingkungan belajar yang aman untuk bereksperimen dan belajar dari kesalahan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian game pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada tujuan, subjek penelitian, dan pendekatan yang diambil. Berikut adalah kerangka yang digunakan untuk merancang metodologi penelitian untuk game pembelajaran:



Gambar 1.1 Metode Penelitian

1. Requirement : Pengumpulan data pada siswa SMP Kelas 3 yang terdiri dari Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika yang nantinya akan digunakan menjadi pacuan dalam pembuatan Game pembelajaran.
2. Desain : Pembuatan desain Game Pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa SMP.
3. Implementation : Setelah pembuatan game Pembelajaran maka dilakukan pengujian terhadap siswa SMP
4. Verivication : Setelah melakukan pengujian maka akan dilakukan pengecekan apakah siswa tertarik dengan Game pembelajaran.
5. Maintenance : Melakukan pemeliharaan terhadap Game Pembelajaran