

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi awal bagi pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan seseorang. Hal ini sejalan dengan pernyataan dalam artikel (Edu.or.id, 2024) Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia, dan pendidikan dasar memiliki peran yang krusial dalam membentuk pondasi masa depan siswa. Pendidikan dasar tidak hanya mengajarkan keterampilan akademik seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga membantu dalam pengembangan sosial, emosional, serta keterampilan hidup yang diperlukan bagi setiap individu untuk berkembang dan berkontribusi dalam masyarakat. pada jenjang Sekolah Dasar menurut (Rahmawati, 2025) Masa usia dini adalah masa emas perkembangan siswa dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. dengan rentang usia 0-8 tahun merupakan masa *Golden Age* yang sangat menentukan perkembangan fisik, fikiran, emosional dan social siswa yang sedang berada dalam masa perkembangan (Bahri & Wahdian, 2021) yang menjadikan proses pembelajaran di sekolah dasar sangat berpengaruh.

Namun, dalam praktiknya menurut (Jurnalpost.com, 2025) permasalahan pendidikan di tingkat Sekolah Dasar yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan individu. Siswa-siswa di tingkat ini menghadapi tantangan dalam proses belajar, seperti rendahnya minat belajar dan kesulitan dalam memahami materi. Masalah pembelajaran di sekolah dasar berasal dari faktor internal dan eksternal yang saling mempengaruhi. Salah satunya Pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat dengan kebutuhan siswa bisa menjadi penghalang dalam proses pembelajaran.

Dengan berkembangnya teknologi digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis game interaktif menjadi salah satu solusi. Menurut Sari, Budiyo, dan Febriani (2024), game edukasi mampu menyampaikan materi dengan cara yang

menarik dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa. Media ini menghadirkan elemen visual dan audio yang interaktif, yang sesuai dengan karakteristik belajar siswa usia dini. Hal senada juga disampaikan oleh Kurniawan, Paramesvari, dan Purnomo (2021), bahwa media pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SD karena mampu memadukan unsur hiburan dan edukasi secara seimbang. Untuk mendukung pengembangan game edukasi yang efektif, salah satu pendekatan yang banyak digunakan pada pembuatan game adalah metode *Game Development Live Cycle* (GLDC).

GDLC merupakan metode pada alur penelitian yang menangani pengembangan game mulai dari fase perancangan proyek, pengujian, sampai hasil uji dan rilis ke publik pada akhirnya. GDLC merupakan metode pengembangan yang berfungsi untuk membantu pengarahannya dalam proses pembangunan sebuah aplikasi game (Anas Aklani, 2022). Penelitian serupa (Rizqullah, 2023) GDLC merupakan metode pengembangan gim yang menerapkan pendekatan iteratif, dengan enam fase pengembangan yang meliputi initiation, pre-production, production, beta testing, alpha testing, dan release. GDLC merupakan metode untuk mengembangkan gim dengan standar kualitas yang baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan game edukasi interaktif yang berjudul "*Senang Belajar*" sebagai media pengenalan buah dan hewan bagi siswa Sekolah Dasar Kelas 1. Game ini dirancang dengan dua menu utama, yaitu menu hewan dan menu buah. Pada menu hewan, siswa diajak untuk mencocokkan suara hewan, menyusun puzzle, dan menentukan habitat hewan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang karakteristik hewan dengan cara yang menyenangkan. Sedangkan pada menu buah, siswa dapat menebak siluet buah, menyusun puzzle, serta mengetahui manfaat buah, guna membantu meningkatkan pengetahuan siswa tentang buah-buahan secara interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka disusun beberapa rumusan masalah sebagai acuan bagaimana untuk menyelesaikan tugas akhir ini berikut:

1. Proses perancangan dan implementasikan game edukasi *senang belajar* sebagai media pengenalan buah dan hewan bagi siswa Sekolah Dasar kelas 1
2. Efektifitas game edukasi interaktif *Senang Belajar* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa Sekolah Dasar kelas 1 terhadap pengenalan buah dan hewan
3. Fitur apa saja yang efektif dalam mengenalkan hewan dan buah melalui game edukasi interaktif untuk siswa sekolah dasar kelas 1

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari “Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Interaktif *Senang Belajar* Dalam Pengenalan Buah Dan Hewan Untuk Siswa SD” ini adalah:

1. Game edukasi yang dikembangkan ditujukan khusus untuk siswa sekolah dasar pada usia 6-8 tahun yaitu siswa sekolah dasar kelas 1, sebagai target pengguna utama.
2. Materi pembelajaran dalam game dibatasi pada pengenalan manfaat buah dan habitat hewan, tanpa mencakup aspek lain seperti klasifikasi ilmiah atau proses biologis.
3. Pengembangan dan implementasi game edukasi ini dibatasi pada perangkat berbasis sistem operasi android (mobile).
4. Pada menu hewan dibatasi sebanyak 30 jenis hewan yang dibagi menjadi 3 kategori, yaitu hewan darat, hewan laut, dan hewan udara. Sementara pada menu buah di batasi 20 jenis buah.
5. Materi pembelajaran dibatasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka terbaru, yaitu hanya mencakup materi yang sesuai untuk siswa sekolah dasar kelas 1

1.4 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya “Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Interaktif Senang Belajar Dalam Pengenalan Buah Dan Hewan Untuk Siswa SD” ini adalah:

1. Merancang dan mengimplementasikan game edukasi interaktif Senang Belajar sebagai media pembelajaran pengenalan buah dan hewan bagi siswa Sekolah Dasar kelas 1.
2. Mengetahui efektifitas game edukasi interaktif Senang Belajar dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa Sekolah Dasar kelas 1 terhadap materi pengenalan buah dan hewan.
3. Menyediakan serta mengevaluasi fitur pembelajaran interaktif, seperti mencocokkan suara hewan, menyusun puzzle, mengenal habitat hewan, dan mengenal manfaat buah, yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 Manfaat

Melalui “Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Interaktif Senang Belajar Dalam Pengenalan Buah Dan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 1” diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Pembaca, sebagai inspirasi dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pemanfaatan game edukasi untuk mengenalkan buah dan hewan kepada siswa usia Sekolah Dasar Kelas 1.
2. Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 1, sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat memudahkan pemahaman terhadap manfaat buah, jenis jenis hewan dan habitatnya melalui pendekatan yang menyenangkan.
3. Bagi Penulis, sebagai sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama studi, serta sebagai pengalaman langsung dalam menganalisis kebutuhan pengguna, merancang antarmuka, dan mengembangkan aplikasi berbasis teknologi pendidikan.