BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah informasi atau ilmu yang tersimpan dalam otak memiliki jangka waktu penyimpanan berbeda, dimana akan ada informasi yang tersimpan dalam jangka waktu pendek dan juga jangka waktu yang panjang. Beberapa informasi mendasar dan tidak terpakai akan cenderung memiliki jangka waktu yang pendek saat tersimpan di dalam otak sehingga harus dilakukan *reminder* atau pengingatan kembali agar memacu otak mengingat informasi tersebut. Informasi atau ilmu dapat disampaikan melalui media apapun, salah satunya yaitu *game. Game* akan dapat memicu otak agar mengingat informasi tersebut, dan juga dapat memberikan informasi baru serta melakukan edukasi.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Menurut penelitian dari Massachus**se**ts Insitute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan. *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional[6].

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* pengetahuan dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini dalam hal ini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), di PAUD anak sudah diajarkan cara belajar dengan media bermain. Dengan latar belakang tersebut maka akan dilakukan penelitian untuk membuat *game mobile* yang berisi pembelajaran mengenal simbol, berhitung, mencocokkan gambar dan menyusun acak kata. Khusus *game* ini bisa digunakan sebagai media alternatif pembelajaran dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar tidak membosankan namun banyak ilmu pengetahuan yang didapat. Sehingga dapat mengembangkan pengetahuan anak dalam *game* edukasi yang memiliki unsur tantangan, ketepatan, daya nalar dan etika.

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari program ini adalah untuk membuat aplikasi *game* edukasi sebagai media alternatif pembelajaran mengenal sejarah Indonesia beserta dunia. Penelitian ini adalah dapat membantu pengetahuan orang umum dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media *game* edukasi berbasis teknologi.

1.4 Manfaat Kegunaan

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini agar masyarakat luas dapat mengukur pengetahuan yang telah didapat semasa sekolah ataupun dapat mengingatkan kembali atas ilmu yang telah dilupakan.