

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengenalan konsep pemrograman dasar pada usia dini adalah langkah penting dalam mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tantangan teknologi. Pembelajaran pemrograman dasar merupakan kegiatan yang dapat memberikan stimulasi kepada anak sejak dini untuk mengembangkan pola pikir kreatif, kemampuan berkolaborasi, dan kemampuan berkomunikasi (Hasbi et al., 2020)

Dalam sistem pembelajaran ada beberapa komponen pendukung, salah satu komponennya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu tempat untuk menyampaikan informasi dan pesan pada konteks pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022). Dari berbagai jenis media pembelajaran interaktif, penggunaan *game* atau permainan sebagai alat pembelajaran merupakan salah satu yang memiliki keunggulan tersendiri, karena pada dasarnya *game* bersifat menghibur dan ketika digunakan sebagai media pembelajaran dapat membuat anak-anak menjadi lebih gembira dalam belajar, sebab mereka bisa bermain sambil belajar dalam waktu yang bersamaan (Sulistyowati et al., 2022).

Pembelajaran melalui *game* menawarkan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna bagi anak-anak untuk memahami konsep-konsep pemrograman dasar. Dengan belajar pemrograman anak dapat memperoleh pemahaman tentang dasar-dasar algoritma dan keterampilan pemecahan masalah yang sederhana. Ini membekali anak-anak untuk mengembangkan potensi mereka di masa mendatang (Wahyuningsih, 2022).

Berbagai pola pembelajaran pemrograman dasar melalui *game* telah tersedia. Contohnya adalah *game* milik Google yang mengusung tema kelinci, yang dapat diakses melalui tautan <https://doodles.google/doodle/celebrating-50-years-of-kids-coding/> (*Game "Celebrating 50 Years of Kids Coding,"* n.d.); *Game* milik Code.org dengan tema zombie yang dapat diakses melalui tautan

<https://studio.code.org/s/course3/lessons/2/levels/1> (Game “Course 3 – Lesson 2: Maze,” n.d.); Game milik Microsoft dan Code.org dengan tema Minecraft yang dapat diakses melalui tautan <https://code.org/minecraft> (Game “Minecraft: Hero’s Journey,” n.d.). Keuntungan dari penggunaan tema yang umum adalah memudahkan pemahaman serta meningkatkan daya tarik bagi pemain dari latar belakang yang beragam.

Meskipun saat ini terdapat banyak *game* yang berkualitas bagus, namun perlu diperhatikan bahwa sebagian besar dari mereka tidak memanfaatkan tema-tema yang menggali kekayaan budaya lokal. Padahal penggunaan tema lokal mampu membangkitkan rasa kebanggaan dan berperan dalam menyebarkan serta melestarikan warisan budaya lokal. Dengan mengadopsi tema budaya lokal dalam *game* edukatif ini, anak-anak tidak hanya akan memahami konsep pembelajaran pemrograman dasar, tetapi juga akan diperkenalkan pada nilai-nilai warisan budaya lokal yang penting. Penggabungan nilai-nilai budaya dalam proses pendidikan memiliki signifikansi besar dalam pembentukan karakter peserta didik (Syarif et al., 2016). Sehingga, pembelajaran pemrograman dasar tidak hanya menjadi pengalaman akademis semata, tetapi juga menjadi sarana untuk memperkuat identitas dan kebanggaan terhadap budaya mereka.

Indonesia sebagai negara dengan kekayaan budaya yang melimpah, menawarkan beragam adat istiadat, tradisi, bahasa, makanan khas, seni, dan arsitektur yang mencerminkan keberagaman yang luar biasa. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khasnya sendiri, dengan warisan budaya yang unik dan berbeda-beda. Salah satu dari daerah-daerah tersebut adalah Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam upaya untuk meningkatkan daya tarik dan relevansi, keputusan diambil untuk menjadikan Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai tema utama. Langkah ini diambil karena Yogyakarta dikenal luas dan sering menjadi topik pembicaraan di kalangan masyarakat.

Dalam proses pengembangan *game*, salah satu tahapannya adalah pembuatan aset visual yang mencakup grafis, efek visual, tipografi, dan antarmuka pengguna.

Tahapan ini memegang peranan penting dalam perancangan sebuah *game*, karena merupakan faktor penentu utama kesuksesannya (Wibawanto, 2015).

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis akan membuat aset 2D untuk *game* edukatif pembelajaran pemrograman dasar dan melakukan pengujian terhadap aset tersebut. Diharapkan dengan adanya aset 2D ini nantinya dapat digunakan *developer* dalam pengembangan *game* edukatif pembelajaran pemrograman dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, masalah yang diidentifikasi adalah belum tersedianya aset grafis pada *game* edukatif pembelajaran pemrograman dasar yang mengusung tema kearifan lokal.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, dapat ditentukan batasan sebagai berikut:

1. Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai pilihan tema kearifan lokal.
2. Aset yang dibuat akan digunakan untuk anak-anak kelas 1-2 Sekolah Dasar. Karena pada usia ini, pembelajaran pemrograman dasar berbasis *game* lebih sesuai dan menarik (Rompies, 2022).
3. Aset akan diujikan menggunakan *Expert Review* dan *Image Testing*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu pembuatan aset 2D untuk *game* edukatif pembelajaran pemrograman dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya dapat dimanfaatkan sebagai aset 2D pada *game* edukatif pembelajaran pemrograman dasar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab II memuat tinjauan pustaka serta teori-teori yang menjadi dasar pendukung bagi penelitian ini.

BAB III : METODE TUGAS AKHIR

Bab III memuat tentang perancangan dan metodologi yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan hasil dari penelitian yang dilakukan serta pembahasannya. Pada bagian ini juga dilakukan pengujian terhadap aset 2D.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan kesimpulan dari penelitian dan saran yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan lebih lanjut.