

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah landasan bagi perkembangan dan kemajuan bangsa kedepannya. Konsep pendidikan yang baik menjadi pilar untuk menciptakan generasi yang kuat dan hebat[1]. Dalam melaksanakan tujuan pendidikan, sistem pendidikan memerlukan pilar-pilar yang mendukung agar dapat berjalan efektif. Salah satu pilar tersebut adalah pendidikan spiritual dan Muhammadiyah menjadi salah satu penggerak pilar tersebut dalam pembelajaran *Kemuhammadiyah*[2]. Namun, tantangan yang dihadapi Muhammadiyah dalam menyampaikan pendidikan *Kemuhammadiyah* sangat banyak. Salah satu faktor adalah tantangan masalah strategi pembelajaran. Menurut Suyatno era globalisasi ini mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap pola pembelajaran yang mampu memberdayakan para peserta didik[3].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan metode pembelajaran yang cocok dengan era globalisasi sekarang. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran interaktif yang melibatkan permainan komputer, simulasi, dan aktivitas interaktif lainnya[4]. Konsep tersebut adalah *Game* edukasi adalah salah satu media pembelajaran untuk anak – anak. Permainan memiliki potensi sebagai alat pendidikan dengan menyajikan visualisasi dan konten yang berfokus pada tujuan pendidikan[16]. *Game* edukasi dirancang khusus dengan muatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai namun tetap efektif, dan menghindari kebosanan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran[5].

Game Edukasi yang dikembangkan diberi judul “Lail Adventure”. *Game* ini dirancang untuk mengajarkan nilai – nilai keislaman. Dengan konsep yang menarik dan menyenangkan bagi anak – anak. *Story* dan *Script* menjadi bagian penting dalam *Game* edukasi ini. *Story* dan *Script* yang bagus akan membuat *Game* tersebut menjadi menarik dan bisa jadi media pembelajaran terbaik untuk anak – anak[6]. Namun dibutuhkan metode penelitian yang cocok untuk penelitian ini. Metode yang cocok untuk penelitian ini adalah metode *Narrative Desain*. Metode *Narrative Desain* dianggap cocok digunakan dalam pengembangan karena memberikan pengalaman interaksi kepada pemain melalui cerita yang di berikan di dalam *Game*[7].

Dari latar belakang tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi *Script* dan *Story Game* edukasi bertema *Kemuhammadiyah* pada *Game "Lail Adventure"* yang dapat mengetahui bagaimana pengimplementasian *Script Game* ke dalam sebuah *Game "Lail Adventure"*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan dari penelitian yang menunjukkan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Langkah – langkah apa saja yang digunakan dalam pengembangan cerita *Game* menggunakan metode *Narrative Desain*.
2. Seberapa efektif penerapan *Narrative Design* dalam meningkatkan pengalaman pemain, keterlibatan emosional, dan kesinambungan cerita dalam game.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan permasalahan yang harus diselesaikan sebagai berikut:

1. Pengimplementasian metode *Narrative Desain* dalam perancangan *Script* dan *Story Game* edukatif "*Lail Adventure*" dengan tema *Kemuhammadiyah*.
2. Mengevaluasi apakah menerapkan metode *Narrative Desain* memberikan kemudahan dalam pengembangan *Script Game* dan *Story Game* pada *Game "Lail Adventure"*

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini agar tidak terjadi kerancuan dalam penulisan perancangan *Game* edukasi *Lail Adventure*:

1. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis dalam pengembangan *Game*, seperti pemrograman.
2. Penelitian ini akan difokuskan pada anak - anak dengan rentan usia 6-12 tahun.
3. Penelitian difokuskan pada penerapan metode *Narrative Desain*.