

1. PENDAHULUAN

Membaca adalah kegiatan untuk melihat dan memahami tulisan pada teks tertulis dan membaca adalah kegiatan yang penting untuk proses perkembangan anak. Berdasarkan pernyataan UNESCO mengatakan Indonesia berada pada urutan kedua dari bawah untuk literasi dibandingkan dengan negara lain. Bahkan menurut data UNESCO, minat baca yang dimiliki penduduk Indonesia sangat kecil, yaitu 0,001% (Wahab dan Amaliyah, 2021). Menanamkan minat membaca cukup penting dan berminat membaca sangat diperlukan, terutama anak-anak usia 0-11 tahun memiliki kemampuan belajar yang sangat baik.

Sekarang hampir semua anak memiliki smartphone android, hal seperti itu kalau orang tua tidak mengawasi dengan benar kemungkinan anak-anak tersebut menjadi generasi yang tergantung dengan gadget yang dimiliki, sehingga lebih suka memainkan game dari pada membaca buku (Irhandayaningsih, 2019) mereka tidak suka membaca buku karena kurang menarik dan kurang menyenangkan, padahal membaca sebagai salah satu dari empat keterampilan dalam bahasa pokok, serta merupakan komunikasi tulis (Pratiwi, 2020).

Maka perlu adanya pembelajaran yang inovatif dan menarik minat anak untuk membaca apalagi sekarang sudah memasuki era digital dimana teknologi semakin berkembang. Salah satu hal yang tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi yaitu game edukasi (Ding, Guan, dan Yu, 2017). Game edukasi adalah jenis game yang dibuat khusus kepada pengguna untuk belajar melalui video game yang membantu dan memudahkan pengguna untuk berlatih (Pelealu, Afirianto, dan Wardhono, 2019). Oleh karena itu, penggunaan game sebagai media belajar cukup penting untuk menumbuhkan minat anak agar senang membaca apalagi jika dalam game tersebut berisikan hal yang disenangi anak misalnya pengenalan hewan dan penjelasan yang menarik sehingga anak menjadi tambah semangat untuk memainkan game edukasi tersebut. Anak-anak yang berada diusia *golden age* yaitu usia yang tepat untuk ditanami dan diberikan pemahaman yang baik agar dapat tumbuh dewasa dengan baik (Irhandayaningsih, 2019).

Dengan adanya pandemi, membuat peran dari orang tua sangat penting dalam hal membimbing anak-anak mereka dengan memanfaatkan game edukasi yang sesuai agar belajar menjadi lebih menyenangkan. Game edukasi adalah jenis game yang memiliki isi pembelajaran didalamnya sehingga merupakan salah satu media pembelajaran terbaru yang dapat meningkatkan pemahaman saat bermain dengan cepat karena berisi permainan yang menarik (Yulianto dan Putri, 2020) dan juga game sebagai medianya dapat meningkatkan minat baca dan juga kedekatan orang tua kepada anaknya.

Penelitian rancang bangun media pembelajaran Bahasa Arab untuk anak usia dini berbasis android (Putri, 2019) dengan menggunakan game dapat membantu anak-anak belajar Bahasa Arab. Penelitian dalam pembuatan game edukasi tata surya dengan construct 2 berbasis android yang telah dilakukan (Nuqisari dan Sudarmilah, 2019) dalam penelitiannya telah membantu dalam mengenalkan planet dalam tata surya kepada anak-anak menggunakan media game. Penelitian Game Introduction

of Fruit Plants as Kindergarten Students Learning Media Based on Mobile Application (Zulfikar dan Rizky, 2021) dengan game membantu mengenalkan tanaman buah kepada anak-anak.

Penelitian dalam pembuatan game edukasi pengenalan buah buahan bervitamin c untuk anak usia dini (Yulianto, Utami dan Ahman, 2018) telah mengembangkan game anak-anak untuk belajar mengenal buah bervitamin C. Penelitian yang berfokus pada desain game edukasi sadar lingkungan berbasis android (Cahyono dan Karina, 2022) dengan desain gambar cara menjaga lingkungan kepada anak-anak. Penelitian pembuatan aplikasi mengenal aksara bali: balinese script game education based on mobile application (Saputra, dkk, 2019) dengan menggunakan game sebagai media untuk belajar aksara jawa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa game dapat membantu sebagai media untuk belajar maupun membaca untuk anak-anak karena game merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga anak-anak lebih berminat belajar menggunakan game. Oleh karena itu, penulis membuat Game Pengenalan Hewan Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Menggunakan Construct 2. Perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah game sebagai media untuk mengenalkan hewan dan meningkatkan minat membaca untuk anak dengan menyenangkan dengan unsur yang disukai anak salah satunya adalah nama hewan dengan dilengkapi penjelasan mengenai hewan tersebut yang dilengkapi dengan *audio* dan permainannya. Pembuatan game menggunakan construct 2 dan game dibuat berbasis android yang mudah dimainkan karena touch screen dan menyenangkan.

Construct 2 merupakan aplikasi untuk membuat game dengan basis HTML5 yang memang dikhususkan untuk platform 2D yang dikembangkan oleh pihak Scirra. *Software* Construct 2 merupakan *software* yang tidak menggunakan bahasa pemrograman khusus, karena di dalam aplikasi ini semua perintah yang digunakan untuk membuat game diatur dalam EvenSheet yang berisi Event dan Action (Yuniarso, dkk, 2022).

Game yang penulis rancang berbasis android dengan fitur permainan yang ada nilai pembelajarannya dan *audio* yang melengkapi penjelasan mengenalkan hewan dimana nanti anak-anak dapat lebih enjoy dan orang tua juga bisa menemani anaknya untuk bermain karena game yang bisa dimainkan di android dapat mempermudah anak untuk bermain dan belajar mengenai pengenalan hewan dengan permainannya yang diharapkan dapat menjadi media belajar yang menyenangkan.