

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

COVID-19 (*coronavirus disease 2019*) adalah penyakit yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* baru yaitu Sars-CoV-2, COVID-19 dapat menimbulkan gejala gangguan pernafasan akut seperti demam di atas 38°C, batuk, dan sesak nafas bagi manusia. Selain itu dapat disertai dengan lemas, nyeri otot, dan diare. Pada penderita COVID-19 yang berat, dapat menimbulkan pneumonia, sindroma pernafasan akut, gagal ginjal bahkan kematian (padkkemkes, 2020). Epidemiolog dari Griffith University Dicky Budiman mengatakan, riset terakhir menunjukkan bahwa anak tidak kebal terhadap COVID-19, sehingga rawan terinfeksi dan menularkan (Rizal, 2020). Oleh karena itu, sangat penting memberikan pengetahuan pada anak usia dini tentang bahaya COVID-19 beserta pencegahannya dengan menerapkan protokol kesehatan.

Protokol kesehatan dibentuk dengan tujuan agar masyarakat tetap dapat beraktivitas secara aman dan tidak membahayakan keamanan atau kesehatan orang lain (Yurianto, 2020). Mengatur dan menerapkan protokol kesehatan pada tingkatan anak usia dini cukup sulit karena secara psikologis mereka memerlukan interaksi yang erat baik fisik, sosial dan emosional dengan orang-orang disekitarnya. Salah satu bentuk protokol kesehatan yaitu dengan melakukan 3M, mencuci tangan dengan sabun atau menggunakan handsanitizer, memakai masker saat diluar rumah, dan menghindari kerumunan ramai dengan menjaga jarak sejauh 1 meter. Tidak seperti orang dewasa mencuci tangan dan menggunakan masker menjadi hal yang sulit dan tidak nyaman bagi anak-anak untuk diterapkan begitu pula dengan menjaga jarak yang bertolak belakang dengan tahapan perkembangan anak, dimana anak usia dini adalah masa bermain bagi anak-anak, baik bersama teman-teman maupun orang tuanya sendiri. Anak-anak sangat

aktif bergerak dan senang terlibat dalam berbagai kegiatan. Oleh karena itu perlu alternatif dan inovasi baru yang dapat diterapkan sebagai media penyampaian dan pembelajaran yang mudah dipahami oleh anak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *game* edukasi.

Game edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang (Prensky, 2012). *Game* edukasi dapat diterapkan dengan karakteristik anak usia dini yang suka bermain dan belajar. Saat ini anak-anak cenderung lebih tertarik terhadap gambar, video, animasi dibandingkan teks dan masih suka bermain dibandingkan membaca atau belajar. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Samat, 2019), mengungkapkan bahwa ada metode yang dapat membuat pendidikan menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipelajari terutama untuk anak berusia dari 3 hingga 12 tahun yaitu dengan cara membuat *game* yang dinamakan *game of food block*. *Game of food block* merupakan kombinasi dari teka-teki dan pendidikan, metode ini digunakan karena anak-anak sangat tertarik pada gambar berwarna dan media bergerak permainan seperti *puzzle* karena dapat mengembangkan strategi tentang bagaimana memecahkan masalah.

Oleh karena itu, *game* edukasi merupakan salah satu media penyampaian yang tepat untuk membantu memberi pemahaman tentang penerapan protokol kesehatan secara santai dan menyenangkan kepada peserta didik TK Kusuma. Dengan sebuah permainan edukasi tersebut, diharapkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. Pada permainan penerapan protokol kesehatan dibuat 3 mini *game* yaitu yuk pakai masker, yuk mencuci tangan, dan yuk jaga jarak. *Game* edukasi dibuat dengan metode *waterfall*.

Penelitian ini berjudul **“GAME EDUKASI PENERAPAN PROTOKOL KESEHATAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 PADA ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID”** yang diharapkan dapat memberikan pendidikan, kemudahan dan hiburan yang lebih menarik, efektif dan efisien sehingga membuat anak lebih mudah paham dan sadar akan bahaya *virus* COVID-19 beserta pencegahannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan dan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat *game* yang menarik menggunakan *game engine construct 2* ?
2. Bagaimana membuat *game* edukasi yang menarik untuk anak usia dini tentang penerapan protokol kesehatan beserta pencegahannya pada masa pandemi COVID-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *game* edukasi tentang penerapan protokol kesehatan dimasa *pandemi* COVID-19 untuk-anak usia dini.
2. Memberikan pemahaman dalam menerapkan protokol kesehatan di masa pandemi COVID-19 melalui media *game* edukasi.
3. Memberi pengetahuan tentang bahayanya *virus* COVID-19 serta cara pencegahannya.
4. Memberikan hiburan yang edukatif dengan alur cerita dan pesan pesan tentang *virus* COVID-19.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dicapai antara lain:

Bagi Pengguna

1. *Game* berbasis *mobile* ini dapat digunakan sebagai salah satu cara untuk mempermudah anak memahami pentingnya penerapan protokol kesehatan dengan lebih menyenangkan dan interaktif.
2. Memberikan pengetahuan dan meningkatkan kepekaan anak untuk menjaga kebersihan diri dan waspada atas bahaya penyakit *virus* COVID-19 sehingga mencegah terjadinya penularan *virus*.
3. Mendisiplinkan anak dalam menerapkan protokol kesehatan pada masa pandemi COVID-19 sehingga anak dapat secara sadar

melakukan kebiasaan mencuci tangan, memakai masker serta menjaga jarak dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi Penulis

1. Untuk melatih penulis dalam mengembangkan dan menambah pengetahuan, khususnya pengetahuan tentang penerapan protokol kesehatan pada masa pandemi COVID-19.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam merancang suatu *game* dengan menggunakan *game engine* construct 2.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka akan dibuat *game* edukasi dengan batasan sebagai berikut:

1. Pada *game* ini disediakan 3 mini *game* yaitu memakai masker, mencuci tangan, dan jaga jarak.
2. Aplikasi *game* ini dirancang untuk dimainkan oleh 1 *player* saja.
3. Tampilan *user interface* dan karakter pemain dalam bentuk 2 (dua) dimensi.