

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang pengungsi yang belum diakui statusnya disebut sebagai pencari suaka, namun seorang pencari suaka belum tentu seorang pengungsi, karena permintaan mereka akan perlindungan belum selesai diproses. (Pangestu et al., 2021). Sebelum pengungsi dan pencari suaka diterima UNHCR di negara ketiga, tidak jarang pengungsi dan pencari suaka singgah dulu di negara transit, termasuk Indonesia. Kesulitan lain bagi pengungsi dan pencari suaka adalah mereka harus menunggu lama sebelum ditahan di negara ketiga atau dipulangkan ke negara asalnya. Oleh karena itu, Indonesia perlu melindungi pengungsi dan pencari suaka selama masa transit di negara transit seperti Indonesia. Hal ini mensyaratkan bahwa semua pengungsi harus dilindungi baik oleh negara tujuan maupun negara transit pengungsi internasional (Pangestu et al., 2021) dalam Konvensi 1951 dan Protokol 1967. : 280).

Terdapat 13.100 orang terdaftar di UNHCR Indonesia pada bulan Mei 2022, yang mana berada di beberapa kota di Indonesia, termasuk - 73% dewasa dan 27% anak-anak. Salah satu kota tempat tinggal sementara adalah kota Batam, lokasinya adalah di hotel Kolekta Batam. Data bulan Mei 2022 yang bersumber dari pihak Manajemen Hotel Kolekta Batam, jumlah para pencari suaka yang ada di hotel Kolekta Batam berjumlah 243 orang, terdiri dari 7 negara berbeda, Afganistan berjumlah 133 orang, Sudan 62 orang, Somalia berjumlah 19 orang, Ethiopia berjumlah 3 orang, Iraq berjumlah 15 orang, Palestina berjumlah 9 orang, dan Iran

berjumlah 2 orang, dari keseluruhan total para pencari suaka di hotel kolekta laki laki berjumlah 120 dan perempuan berjumlah 123.

Selama dalam proses menunggu keberangkatan ke negara ketiga, tentu saja para pencari suaka ada suatu kegiatan sehari hari, baik itu dilingkungan sekitar tempat tinggal ataupun ditempat lainnya. Memiliki Bahasa yang berbeda dengan masyarakat Indonesia tentu saja menjadi suatu hal penghambat suatu komunikasi yang baik dengan masyarakat, khususnya bagi anak anak pencari suaka yang masih kesulitan dalam melakukan atau mengikuti kegiatan yang komunikasinya menggunakan Bahasa indonesia. Hal ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan pencari suaka tentang kosa kata Bahasa Indonesia khususnya bagi anak-anak. Dan hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang masih menggunakan media papan tulis dan buku menjadi hal yang kurang menarik minat anak-anak pencari suaka dalam belajar kosa kata Bahasa Indonesia.

Sehingga dengan adanya suatu permasalahan yang dijumpai peneliti tentang pencari suaka tersebut, maka peneliti mencoba merancang sebuah aplikasi game edukasi yang mana hasil akhir dari game edukasi tersebut adalah berupa translation dari Bahasa Afganistan ke Bahasa indonesia tentang kosa kata Bahasa Indonesia khususnya untuk anak anak pencari suaka di Hotel Kolekta Batam, sehingga agar nantinya memudahkan mereka menguasai kosa kata Bahasa Indonesia

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat judul “***GAME EDUKASI PENGENALAN BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID UNTUK PENCARI SUAKA DI BATAM***”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber dari latar belakang tersebut, maka peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu:

1. Minimnya pengetahuan pencari suaka tentang kosa kata Bahasa Indonesia khususnya bagi anak-anak
2. Para pencari suaka khususnya Anak anak masih kesulitan untuk melakukan suatu kegiatan yang apabila kegiatan tersebut menggunakan Bahasa Indonesia.
3. Metode pembelajaran yang masih menggunakan media papan kurang menarik minat anak-anak pencari suaka dalam belajar kosa kata Bahasa Indonesia

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak meluasnya masalah dalam penelitian ini, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Game ini hanya belajar kosa kata Bahasa Indonesia dasar
2. Game Edukasi ini berupa translation dari Bahasa Afganistan ke Bahasa Indonesia.
3. Game ini hanya bisa digunakan di Smarphone berbasis android versi 5.0 ke atas
4. Game ini memiliki enam materi belajar yaitu belajar kosa kata tentang angka, nama buah, nama hewan, warna, benda di dalam kelas dan benda di dalam rumah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang game edukasi Pengenalan Bahasa Indonesia berbasis android untuk pencari suaka di Batam
2. Bagaimana mengimplementasikan game edukasi Pengenalan Bahasa Indonesia berbasis android untuk pencari suaka di Batam

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut::

1. Untuk merancang game edukasi Pengenalan Bahasa Indonesia berbasis android untuk pencari suaka di Batam
2. Untuk mengimplementasikan game edukasi Pengenalan Bahasa Indonesia berbasis android untuk pencari suaka di Batam

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dalam mengembangkan aplikasi game edukasi ini adalah:.

1.6.1 Secara Teoritis

1. Meningkatkan ilmu pengetahuan pengguna tentang Bahasa Indonesia
2. Memperkenalkan suatu media pembelajaran yang menarik serta menyenangkan kepada para pengguna yaitu berupa sebuah game edukasi.

1.6.2 Secara Praktis

Manfaat praktis yang bisa dihasilkan dari penelitian ini berupa:

1. Bagi peneliti, Sebagai referensi dan dapat lebih mengembangkan Game edukasi dalam bentuk yang lebih sempurna.
2. Bagi pengguna, bisa dijadikan sebagai media belajar yang lebih mudah dan menarik
3. Bagi akademis, bisa dipergunakan untuk panduan ataupun referensi untuk melakukan suatu penelitian selanjutnya.