

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu teknologi yang sangat cepat sudah dapat dirasakan oleh sebagian besar manusia di era modern seperti saat ini, dimana teknologi sudah sangat sering ditemui dengan tujuan meringankan beban manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Kehadiran teknologi mendorong proses pembelajaran untuk lebih aplikatif dan menarik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan program yang dilakukan untuk membina dan membimbing anak usia dini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya dalam meningkatkan potensi-potensi yang dimilikinya. Anak usia dini belajar melalui bermain, anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus menikmatinya dimanapun mereka memiliki kesempatan. Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

Menurut Froebel [1] “belajar dalam bermain sangat penting, karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan anak”.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan langkah awal yang penting bagi anak untuk mempersiapkan dirinya memasuki dunia pendidikan. Orang tua

pun perlu terlibat penuh dalam setiap prosesnya, terutama ketika anak harus belajar dari rumah karena kondisi pandemi *Coronavirus Disease (Covid-19)* seperti saat ini. Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan Kepala Sekolah Raudhatul Athfal (RA) Abrar, didapatkan hasil bahwa metode pembelajaran yang diberikan guru kepada anak murid masih menggunakan metode konvensional yaitu dengan melihat buku atau poster-poster pengenalan nama hewan dan buah-buahan. Metode ini dirasakan tidak terlalu efektif karena anak murid ternyata tidak terlalu tertarik dengan pembelajaran yang diberikan dan lebih cepat merasa bosan.

Penjelasan diatas sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Purwoto [2] bahwa “kekurangan model pembelajaran konvensional adalah proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan dan pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan”.

Rahmawati [3] menyatakan bahwa “keberhasilan mengajar anak khususnya anak usia dini (AUD) tidak dapat terlepas dari metode yang tepat dan penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat pula. Salah satu media yang terbukti dapat membuat suatu pembelajaran AUD lebih efektif yaitu dengan menggunakan game edukatif”.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Veronica [4] bahwa aspek kognitif anak usia 5-6 Tahun meningkat sebesar 94,73% melalui permainan tebak namaku yang didalam permainan tersebut merupakan permainan menyusun *puzzle*.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak terlalu efektif terutama untuk anak usia dini yang dimana proses pembelajaran untuk anak usia dini menganut prinsip belajar sambil bermain. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat menarik minat anak untuk belajar. Salah satu media pembelajaran sambil bermain yang dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran anak usia dini adalah game edukasi.

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Pada sebuah game, biasanya terdapat berbagai implementasi dari algoritma untuk mendukung *gameplay* pada game tersebut. Salah satunya adalah algoritma pengacak atau *shuffling algorithms* untuk memberikan teknik pengacakan pada soal.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi seperti yang telah diuraikan diatas, oleh karena itu penulis merasa perlu diangkatnya penelitian dengan judul **“PERANCANGAN GAME TEBAK GAMBAR UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di teliti adalah “Bagaimana merancang game tebak gambar untuk anak usia dini berbasis android”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan diluar topik penelitian serta agar penelitian terarah maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Game ini hanya dapat digunakan oleh perangkat android.
2. Game ini ditujukan untuk anak usia dini 5-6 tahun dengan bimbingan orang tua.
3. Game ini mengusung tema puzzle mencocokkan gambar hewan dan buah.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis sistem pembelajaran yang sedang berjalan yang diterapkan pada anak usia dini.
2. Untuk merancang game tebak gambar untuk anak usia dini berbasis android sebagai media pembelajaran alternatif yang menyenangkan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya aplikasi game ini diharapkan dapat menarik minat anak usia dini untuk belajar dengan cara bermain.
2. Dapat mempermudah anak usia dini untuk memahi materi pembelajaran pengenalan buah-buahan dan hewan.
3. Dapat melatih daya ingat dan cara berpikir cepat anak usia dini dalam mengenali objek yang mereka lihat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar - dasar teori oleh para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan, bersumber dari buku, jurnal penelitian ataupun artikael - artikel yang ada di internet dengan tujuan untuk memperkuat isi penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan sistem serta gambaran umum dari rancangan sistem yang akan dibuat.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini berisikan tentang hasil implementasi dari rancangan sistem yang dibangun, pengujian atas sistem yang telah dibangun, serta hasil yang dicapai dari pembangunan sistem tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran - saran yang berguna untuk pengembangan sistem lebih lanjut.