

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, penggunaan teknologi menjadi semakin penting dalam pendidikan anak-anak. Salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh anak-anak adalah kemampuan membaca. Membaca adalah dasar penting untuk memahami informasi, memperluas kosakata, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang menarik dan efektif untuk membantu anak-anak belajar membaca menjadi suatu kebutuhan.

Selain itu, perangkat berbasis Android saat ini menjadi salah satu platform yang paling populer dan mudah diakses oleh anak-anak. Android memiliki beragam perangkat, mulai dari ponsel pintar hingga tablet, yang digunakan oleh anak-anak untuk bermain dan belajar. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi Android untuk mengembangkan *game* edukasi dapat menjadi sarana yang efektif dalam membantu anak-anak belajar membaca dengan cara yang menyenangkan.

Pada zaman sekarang anak-anak yang umurnya 5-7 tahun tingkat belajar yang digunakan di sekolah masih tergolong manual atau konvensional, dengan penggunaan media buku dan papan tulis. Keterbatasan dalam penggunaan media ini mengakibatkan guru harus menjelaskan berulang-ulang dan menggunakan alat peraga untuk memahamkan materi kepada anak-anak. Namun, jika dilihat dari jenis media yang digunakan, yaitu buku dan papan tulis, maka gambar yang disampaikan kurang menarik minat anak-anak untuk lebih tertarik mempelajari gambar tersebut. Hal ini terjadi karena anak-anak masih mengalami kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf, mengidentifikasi huruf awal yang terlihat, dan menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai [1].

Perkembangan inovasi dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia, telah menjadi fokus utama untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa. Multimedia dapat menggambarkan mengenai mata pelajaran bahasa Indonesia yang di dalamnya menjelaskan bentuk-bentuk huruf dan cara membaca huruf yang baik dan benar. Pemanfaatan multimedia dapat dilakukan dengan cara menggabungkan antara gambar, audio, maupun video menjadi satu.

Namun inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara lain yaitu menggunakan *game*, pengguna dapat menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, suara, dan animasi untuk membuat pengalaman interaktif yang menarik saat bermain *game*. Dalam *game* ini tidak hanya terfokus dalam bermain-main saja, tetapi pengguna juga diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motoriknya, sehingga dapat mengekspresikan emosional dan nalar dari pengguna. Dengan ini pengguna dapat menumbuhkan imajinasi dalam dirinya dan meningkatkan daya ingat pada pengguna [2]. *Game* edukasi juga dapat meningkatkan daya belajar pada anak.

Sempoa Fonem merupakan salah satu tempat les membaca yang terletak di daerah Mayang di Kota Jambi. Dalam proses pembelajaran penggabungan 2 kosa kata di sana masih diajarkan dengan teknik tradisional yaitu menggunakan buku, papan tulis, atau dengan cara guru menjelaskan dengan alat peraga. Banyak anak yang kesulitan untuk melakukan proses pembelajaran, karena anak-anak di sana lebih suka berimajinasi dan bermain. Meskipun guru telah melakukan pendekatan yaitu belajar sambil bermain, namun tetap dirasa kurang untuk anak-anak usia 5-7 tahun sehingga diperlukan media pembelajaran yang lain agar dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran.

Dengan permasalahan yang terjadi di Sempoa Fonem Mayang, maka penulis memutuskan untuk merancang sebuah *game* edukasi untuk anak-anak usia 5-7 tahun. *Game* edukasi memberikan cara pendekatan yang menarik bagi siswa dalam belajar dengan cara

bermain. Game edukasi merupakan salah satu bentuk teknologi pembelajaran, tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan tetapi juga memberikan pembelajaran bagi para pemainnya [3]. Aplikasi *game* yang dirancang akan didesain sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia 5-7 tahun, aplikasi ini menyertakan beragam kegiatan yang mencakup indikator membaca yang sesuai untuk anak-anak pada rentang usia tersebut. Aplikasi *game* edukasi yang akan diciptakan memiliki perbedaan pada aplikasi yang sudah ada sebelumnya. *Game* edukasi yang sudah ada rata-rata menggunakan tema hewan atau buah pada aplikasinya. Sedangkan *game* edukasi ini dirancang dengan tema yang unik, yaitu dengan karakter yang unik, pemilihan warna yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, serta memberikan tampilan yang menarik. *Game* edukasi ini terdiri dari dua bagian utama, yaitu menu belajar dan bermain. Setiap menu menyediakan berbagai kegiatan yang dirancang khusus untuk anak-anak dalam rangka membantu mereka belajar membaca dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mempunyai gagasan untuk merancang aplikasi yang dapat mengatasi semua masalah tersebut dan dipaparkan pada penulisan Tugas Akhir dengan judul “**PERANCANGAN GAME EDUKASI UNTUK ANAK BELAJAR MEMBACA MENGGUNAKAN CONSTRUCT 3 BERBASIS ANDROID**” (Studi Kasus : Sempoa Fonem Mayang).

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Dengan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka diketahui bahwa masalah dari penelitian ini yaitu: “Bagaimana merancang *game* edukasi untuk membaca menggunakan construct 3 berbasis android?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Supaya pembahasan lebih terencana dan konsisten dengan tujuan, maka diperlukan pembatasan masalah pada suatu bahasan. Oleh sebab itu, batasan masalah yang dilakukan penulis sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh berasal dari para siswa Sekolah Dasar (SD) yang mengikuti pembelajaran di Fonem Mayang.
2. *Game* ini akan difokuskan pada anak-anak usia sekolah dasar, khususnya direntang 5 – 7 tahun.
3. *Game* yang dirancang akan terbatas pada platform Android, sehingga akan diakses melalui perangkat berbasis Android, seperti ponsel pintar dan tablet.
4. *Game* ini akan difokuskan pada pengajaran dan pembelajaran membaca, dengan penekanan pada pengenalan huruf, kata-kata, dan keterampilan membaca dasar.
5. Hanya dapat diakses oleh 1 pemain.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada masalah yang sudah dikemukakan, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Menganalisis kebutuhan dari *game* edukasi yang akan dikembangkan.
2. Merancang dan mengembangkan *game* edukasi yang interaktif dan menarik bagi anak-anak dalam rangka membantu mereka memahami dan menguasai keterampilan membaca dengan lebih efektif.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan didapatkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Membantu anak-anak dalam mengenal huruf dan membaca.

2. Mempermudah anak-anak dalam meningkatkan kosakata mereka dengan lebih cepat dan interaktif.
3. Membantu anak-anak dalam mengenali kata-kata dan memahami artinya.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk menyusun Laporan Tugas Akhir ini, pembahasan ini akan berpusat pada masalah utama dan tidak meluas pada masalah yang lain, oleh karena itu penulis membuat sistematika penulisan Laporan Tugas Akhir sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada pendahuluan, penulis mengulas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini menyajikan sebuah landasan teori utama terkait dengan pengoperasian sistem atau perangkat yang digunakan dalam pelaksanaan desain Tugas Akhir. Sumber landasan teori bisa berupa sebuah teks buku, ensiklopedia, skripsi, tesis, disertasi, jurnal, makalah. Dan menjelaskan pandangan terhadap suatu penelitian yang pernah ada serta berhubungan dengan sesuatu yang akan dirancang dan diimplementasikan pada Tugas Akhir.

### **BAB III      METODOLOGI PENELITIAN**

Bagian ini menjabarkan secara sederhana namun terperinci akan suatu proses yang akan dilakukan guna mewujudkan rancangan yang telah dibuat, termasuk cara pengumpulan data dan jenisnya.

### **BAB IV      ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bagian ini menjabarkan tentang analisis *game*, analisis kebutuhan *game*, rancangan mengenai tampilan *output* dan *input*, struktur program yang telah dirancang, serta perancangan algoritma program.

### **BAB V      IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAAN SISTEM**

Bagian ini berisi implementasi dan pengujian tentang hasil dari pengimplementasian dari objek penelitian serta pengujian sistem.

### **BAB VI      PENUTUP**

Pada bagian penutup ini, ada kesimpulan dan saran yang saling berhubungan dengan hasil penelitian yang penulis teliti.