

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kemajuan teknologi pada saat ini dapat memanfaatkan beberapa media yang bisa digunakan untuk membantu menarik minat anak untuk belajar, salah satunya yaitu ponsel (*smartphone*) yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran anak tersebut. Karena kemampuan ponsel (*smartphone*) yang mampu menampilkan sebuah gambar, mengeluarkan suara serta memainkan sebuah video yang menjadikan ponsel (*smartphone*) salah satu media yang baik untuk meningkatkan minat belajar anak. Dengan demikian anak bisa melihat secara langsung contoh-contoh materi yang dipelajari tanpa harus membayangkan seperti apa objek yang ada dimateri pelajarannya.

Seiring dengan perkembangan teknologi, salah satunya adalah *game* yang mana saat ini bukan hanya berupa hiburan semata, namun dapat berupa unsur pendidikan atau game edukasi. Dengan interface yang didukung dari sistem android *game* edukasi juga dapat membuat anak belajar dan bermain secara audio dan visual.

Game dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan saat bermain[1].

Dalam hal ini penyelenggara pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak pada usia dini. Pendidikan anak usia dini tanpa adanya bantuan visual dan audio kemampuan daya serap dan daya memahami terhadap pengenalan buah sangatlah kurang. Membiasakan dan memperkenalkan buah-buahan sejak usia dini pada anak yang nantinya mereka akan menambah pengetahuan tentang buah-buahan yang terkandung dalam buah tersebut ataupun ciri-ciri dari buah itu sendiri. Dan permasalahan yang ditemukan pada TK Taruna Sakinah adalah pemberian materi yang masih secara manual kepada anak-anak dengan menggunakan media gambar dan menggambar dipapan tulis, disisi lain juga guru mengalami kesulitan dalam mengajar dikarenakan sebagian anak yang kurang memerhatikan materi, sehingga proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang efektif, sistem ini dapat menurunkan semangat belajar anak, dan agar dapat menarik minat anak untuk belajar yaitu dengan menggunakan media digital supaya anak bisa belajar dan bermain secara audio dan visual maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran baru

yaitu sebuah game edukasi agar pemberian materi lebih menarik minat anak untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH BERBASIS ANDROID PADA TK TARUNA SAKINAH KOTA JAMBI”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan permasalahan pokoknya yaitu “Bagaimana cara membuat game pengenalan buah berbasis android pada TK TARUNA SAKINAH?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul tersebut, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan tema dan judul tersebut, adapun batasan masalahnya antara lain mencakup:

1. Game edukasi yang dirancang hanya membahas tentang buah-buahan untuk anak usia 4 sampai 6 tahun pada TK Taruna Sakinah Kota Jambi.
2. Pembahasan hanya tentang bentuk dan nama buah-buahan yang ada pada kurikulum TK Taruna Sakinah Kota Jambi.
3. Game ini dibuat untuk ponsel (*smartphone*) dengan System Operasi berbasis Android minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).

4. Game edukasi ini dibuat menggunakan *Software Unity*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

1.5 Berdasarkan pada masalah yang telah didefenisikan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat media pembelajaran baru untuk menarik minat anak agar lebih giat belajar.
2. Membantu para guru dalam proses pemberian materi agar menjadi lebih menarik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah didefenisikan diatas maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat meningkatkan kreatifitas anak dan pengetahuan mereka tentang buah-buahan.
2. Dapat meningkatkan semangat anak dalam proses belajar mengajar terutama pada topik pengenalan makanan sehat ditema pengenalan buah-buahan.
3. Dapat mengembangkan koordinasi tangan, mata dan keterampilan mereka dalam menyelesaikan sebuah permainan.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini menggambarkan secara umum tentang pembahasan yang penulis buat pada Tugas Akhir ini. Disini ada 6 (enam) bab, adapun susunannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini penulis membahas beberapa definisi dari beberapa teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti bersumber dari buku dan internet.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa system yang berjalan, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan system.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana mengimplementasikan sistem dan pengujian aplikasi yang dibangun. Setelah diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem dan melihat kekurangan-kekurangan yang ada pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian yang dilakukan dan merupakan penutup agar dapat bermanfaat untuk para pembaca dan pengembangan lebih lanjut.