

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Massachusetts Institute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai Scratch.

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* simulasi 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 dan strategi saat bermain. *Game* edukasi adalah salah satu bagian dari permainan yang serius.

Menurut Derek (2003) Program memasak dapat secara positif mempengaruhi preferensi, sikap, dan perilaku terkait makanan anak-anak.

Kurangnya dukungan orang tua padahal orang tua memiliki pengaruh psikologis yang besar terhadap kegiatan belajar anak.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis tertarik untuk mengangakat judul “**Aplikasi Pembelajaran Memasak Untuk Usia Dini Berbasis Android**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana merancang desain suatu pengembangan konsep game edukasi yang aman dan mengurangi resiko anak terluka saat memasak?
2. Bagaimana menyampaikan pembelajaran memasak yang mudah dicerna bagi anak usia dini ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas penulis membatasi masalah yaitu:

1. Hanya membahas pada proses memasak dan mengenalkan alat untuk memasak.
2. Menggunakan *Construct 2* sebagai *Game Engine*.
3. Game diperuntukkan untuk usia dini atau 1 - 9 tahun.
4. Game yang dibangun menggunakan grafis 2D.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjadikan *game* sebagai media edukasi memasak yang interaktif.

2. Mampu menarik perhatian serta minat belajar bagi pengguna 10 tahun ke bawah.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan dalam memasak untuk usia dini.

2. Anak Usia Dini

Pada Anak usia dini manfaat yang didapat adalah terbantunya proses pembelajaran dan pengenalan memasak yang akan menambahkan pengetahuan dan informasi dengan berbasis android agar dapat lebih mudah digunakan untuk usia dini.

3. Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan dapat menjadi bahan referensi dalam bidang pendidikan khususnya bidang studi informatika dan bermanfaat dalam menambah terapan ilmu di perpustakaan Fakultas Teknik & Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia.

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang aplikasi pembelajaran memasak untuk usia dini berbasis android, sepengetahuan penulis belum pernah dilakukan. Sebagai pendukung pernyataan maka peneliti menguraikan hasil dari berbagai penelitian terkait berdasarkan jurnal penelitian.