

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi masa depan seseorang, hal ini disadari oleh setiap orang, oleh karena itu perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah anak usia dini (paud) dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah paud, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Adapun alasan peneliti mengambil judul pengenalan hewan laut yaitu saat ini anak-anak sekolah paud akasia kurangnya pengetahuan tentang hewan-hewan laut dikarenakan pada lingkungan sekitar jauh dari akses menuju laut, sehingga anak-anak sulit untuk melihat ataupun mengenalkan hewan laut secara langsung, selain itu juga anak-anak kurang memahami tentang jenis hewan-laut laut.

Pengenalan Hewan pada anak-anak saat ini umumnya dilakukan dengan cara menggunakan media buku, gambar poster atau dengan cara melihatkan hewan laut secara langsung. Namun media tersebut dinilai masih memiliki kekurangan. Anak-anak cenderung cepat merasa bosan dan kurang tertarik dengan pola pembelajaran tersebut, karena kurangnya interaktifitas dari media pembelajaran yang ada. Selain itu pola belajar anak yang suka bermain juga

sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara konvensional kurang menarik dan optimal.

Agar tidak keluar dari konteks dunia anak-anak maka dibutuhkan metode pembelajaran yang mengacu kepada tiga aspek yakni kemudahan, menyenangkan dan visual. Mudah agar anak cepat memahami, menyenangkan agar anak dapat menikmati pelajarannya seolah dirinya sedang bermain, dan visual agar anak dapat menangkap gambaran bentuk objek yang diajarkan. Oleh karena itu dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kemajuan teknologi informasi saat ini dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan tersebut, seperti dengan memanfaatkan aplikasi berbasis multimedia yang dapat beroperasi pada *platform android* sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam melakukan proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran elektronik berbasis *game* edukasi *android*. Dengan menghadirkan hewan untuk si kecil dirumah, imajinasi dan rasa kasih sayang anak-anak terhadap binatang juga dapat terbina dengan baik. Anak bisa belajar banyak hal yakni mengembangkan kemampuan berfikir mereka. (Martono, 2015)

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan *Game* edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan

sekitarnya (Handriyantini, 2009). Salah satunya pengenalan terhadap binatang-binatang, karena dengan pengenalan ini anak-anak diajarkan untuk lebih mengenal berbagai macam binatang dan habitatnya.

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile device* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan merupakan *platform* terbuka *opensource* (Komputer, 2013). Pada saat ini sistem operasi *android* sangat populer, banyak masyarakat yang menggunakannya. Berdasarkan data yang dirilis menristekdikti menyebutkan bahwa angka pengguna *smartphone* di Indonesia kini mencapai sekitar 25% dari total penduduk atau sekitar 65 juta orang (Menristekdikti, 2017).

Terdapat beberapa masalah dalam penyampaian materi pelajaran pada usia dini salah satunya seperti kebosanan anak dalam belajar serta dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Oleh karena itu dengan adanya *Game* edukasi ini yang bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar anak-anak di usia dini. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian *Game* edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar. Sehubungan dari uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “***Game* Edukasi Pengenalan Hewan Laut Untuk Anak Paud**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil sebuah rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana mengenalkan hewan laut pada anak usia dini?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa?
3. Bagaimana membangun *game* edukasi pengenalan hewan laut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan pada penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah pada *game* edukasi pengenalan 20 hewan laut yaitu seperti : (Ikan Kerapu, Ikan Layaran, Lumba-lumba, Cumi-cumi, Ikan Buntal, Ikan Hiu, Bintang Laut, Ikan Paus, Kepiting, Udang, Pinguin, Kerang, Ubur-ubur, Ikan Pari, Kuda Laut, Ikan Kakap, Penyu, Belut Laut, Ikan Kembung, Gurita), Yang berbentuk permainan seperti, Pengenalan Hewan, Mewarnai hewan, Tebak hewan, Bermain *Fuzzle*, Tebak bentuk, dan Demam Laut untuk siswa sebagai pendukung belajar sesuai dengan standar kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membangun *game* edukasi pengenalan hewan laut untuk anak usia dini yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Membuat *game* media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

3. Membangun *game* edukasi pengenalan hewan laut sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Memudahkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan menghafal dan mengingat jenis hewan laut melalui aplikasi *android*.
2. Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran pada pengenalan hewan laut.
3. Sebagai pendukung proses belajar anak-anak menjadi lebih interaktif dan menarik dengan menggunakan *game* berbasis *android*.
4. Pengenalan hewan laut dapat dipelajari dengan mudah menggunakan aplikasi berbasis *android*.

4.1 Keaslian Penelitian

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang telah melakukan penelitian terkait dengan *game* edukasi pengenalan hewan laut dan diantaranya seperti yang dijelaskan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Daftar Penelitian Sebelumnya

No	Penulis	Judul	Hasil	Kekurangan
1	Dodi Hamzah Junianto, (2015)	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Hewan di Paud Kenanga Cianjur.	Aplikasi interaktif untuk belajar hewan air tawar untuk anak-anak.	Aplikasi hanya membahas tentang keunikan lobster.
2	Adam Saputra, dkk., (2014)	Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris (Studi Kasus : SDN.58/VII Teluk Rendah Sarolangun).	Aplikasi edukasai untuk pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris.	Aplikasi kurang interaktif. Desain animasi kurang menarik.
3	Francisco, dkk., (2018).	Pembuatan Aplikasi Pengenalan Suara dan Objek Hewan Sebagai Media Pengenalan Bagi Anak Usia Dini Dengan Metode <i>Computer Based Instruduction (CBI)</i> .	Aplikasi pengenalan suara dan objek hewan. Aplikasi dilengkapi dengan suara dan video tentang hewan	Aplikasi ini belum dilengkapi gambar animasi. Dan kurang berbagai macam <i>game</i>
4	Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati, (2016)	Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	Aplikasi edukasi dilengkapi dengan 3 bahasa serta berbagai <i>game</i> di dalamnya	Desain animasi masih kurang menarik dan kurang interaktif. Pada tiap gambar pembelajarannya

5	Sugianto, dkk. (2015)	Perancangan <i>Game</i> Edukasi Pengenalan Binatang dan Habitatnya Berbasis <i>Android</i> (Studi Kasus : Tk Ar Ridho Kel.Eka Jaya Jambi)	Aplikasi dilengkapi dengan suara binatang dan dilengkapi dengan <i>game</i>	Animasi binatang kurang interaktif
---	--------------------------	---	--	---

Dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan diatas belum ada yang membahas khsus pengenalan hewan laut dengan lengkap dan interaktif yang menyediakan banyak pilihan *game-game* yang menarik untuk anak-anak. Dengan demikian yang diusulkan dalam penelitian ini adalah aplikasi edukasi pengenalan hewan laut, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.