

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Game* edukasi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga peserta didik menjadi aktif dalam belajar. Di dalam *game* edukasi terdapat unsur gabungan dari beberapa elemen seperti grafik yang menarik, animasi yang beragam, teks, audio dan video yang dapat merangsang ketertarikan peserta didik untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan (Wijayanto & Istianah 2017). Interaksi peserta didik dengan *game* digital melalui gambar, simbol, suara, gerakan, kata sederhana, avatar dan lingkungan virtual memungkinkan menumbuhkan ketertarikan dan mendukung untuk membangun konsep serta proses kognitif secara keberlanjutan (Nikiforidou 2018). Melalui *game* edukasi ini, peserta didik dapat langsung melihat, mendengar, mengamati, bahkan berinteraksi dengan menavigasikan tombol, alat, dan navigasi lainnya yang disediakan dalam program. Dalam dunia pendidikan *game* yang sesuai adalah *game* edukasi, karena dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan bagi anak-anak usia dini (usia 4 tahun sampai memasuki pendidikan sekolah dasar). Pendidikan anak usia dini sangat penting untuk membentuk karakteristik seorang anak, selain itu pendidikan anak usia dini juga untuk mengenalkan anak secara

langsung di lingkungan yang ada disekitarnya dan juga anak dapat mengenal satu sama lain. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Rima Kusumayuni, S.Pd. yang mengajar di TK Kartika Jaya Korem 043 Cabang 2 Sriwijaya menyampaikan bahwa selain menggunakan buku paket yang digunakan sebagai media pembelajaran, menyaksikan video edukasi dan belajar di alam sekitar juga dapat diterapkan kepada peserta didik. Hasil wawancara dengan Ibu Sa'diyah, S.Pd. Aud. yang mengajar di TK Miftahul Anwar Kibang Tri Jaya menyampaikan media pembelajaran yang diterapkan yaitu buku paket, alat peraga, dan permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi tidak semua dapat memahami pembelajaran tersebut karena pada dasarnya peserta didik masih suka bermain sehingga diperlukan media pembelajaran berupa *game* edukasi yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang disajikan dalam penelitian ini berupa *game* edukasi berbasis Android yang diharapkan dapat menarik minat dan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Aplikasi akan digunakan oleh peserta didik tentunya dengan pengawasan oleh guru dan orang tua. Aplikasi yang dikembangkan dibuat berbasis Android. Platform ini dipilih karena kebanyakan orang tua murid dan guru memakai *smartphone* Android.

Adapun sumber penelitian tentang media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis Android diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Hartati Ani 2021) dengan judul *Game Edukasi Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah perancangan dan pembangunan aplikasi. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Andini, Permana, and Salisah 2018) dengan judul *Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android untuk TK Islam*. Penelitian ini dilakukan sampai fase implementasi. Fase-fase tersebut dilaksanakan dengan pendekatan Waterfall. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah aplikasi. Berdasarkan dari kedua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini diharapkan dapat menarik minat dan antusias peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian yang berjudul *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka untuk Anak Usia Dini*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang sudah dijelaskan pada permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game* edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini ?
2. Bagaimana penerapan *game* edukasi sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini ?

### 1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dibatasi masalah dalam perancangan *game* edukasi berbasis Android sebagai berikut:

1. Menyediakan materi pembelajaran dasar meliputi pengenalan huruf, pengenalan angka, suara dan menulis.
2. Digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android.
3. Untuk anak usia dini.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang *game* edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini.
2. Menerapkan *game* edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini sebagai berikut:

#### a. Bagi Peneliti

1. Peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan.
2. Memberikan pengalaman dalam merancang dan membangun *game* edukasi berbasis Android sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini.

#### b. Bagi Instansi

1. Sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka untuk anak usia dini.

2. Menarik minat belajar peserta didik dalam belajar huruf dan angka.
3. Meningkatkan fungsi *mobile* Android sebagai media pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dan dapat dikembangkan menjadi lebih baik.
2. Dapat memberikan motivasi bagi peneliti selanjutnya agar dapat lebih baik dalam merancang dengan menggunakan dan mengembangkan pendekatan-pendekatan inovatif lainnya.