

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), penyelenggaraan pendidikan perlu dilakukan sejak usia dini. Pendidikan prasekolah (usia dini) adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah (PP 27/1990). Rentangan anak usia dini menurut Pasal 28 UU Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 adalah 0-6 tahun. Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulasi terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 50% kapabilitas kecerdasan orang dewasa telah terjadi ketika anak berumur 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berumur 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi ketika anak berumur sekitar 18 tahun (Direktorat PAUD, 2004).

Menurut Jamaris (2006) Pendidikan harus sudah dimulai sejak usia dini supaya tidak terlambat dalam mengenal dunia pendidikan. Sehingga penting bagi anak untuk mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Peran orang tua pun juga sangat penting dalam hal mendidik anak, terlebih lagi pada era yang

sudah serba digital seperti sekarang ini orang tua justru dimudahkan dengan adanya media-media pembelajaran khusus untuk anak-anak usia dini yang dikemas dalam bentuk software atau aplikasi/game.

Menurut Wahyu Wibisono dan Lies Yulianto (2012) Sebelum memperkenalkan komputer pada anak usia dini, orang tua maupun guru seharusnya dapat memahami perkembangan dan pemahaman dari kehidupan sehari-harinya. Kebanyakan anak-anak merasa jenuh dan malas dengan pembelajaran konvensional dan merasa lebih menyukai bermain daripada belajar. Penulis berharap anak-anak memiliki semangat belajar dengan menerapkan pembelajaran di dalam game.

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*. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa game edukasi dapat menunjang proses pendidikan. Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional

Menurut Samuel Henry (2010) *Game* sering kali dituduh memberikan pengaruh negatif terhadap anak. Faktanya, *Game* mempunyai fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya, anak mengenal teknologi komputer, pelajaran untuk mengikuti pengarahan dan aturan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial, menjalin komunikasi anak-orangtua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan. Bahkan, bagi pasien tertentu, permainan game dapat digunakan sebagai terapi penyembuhan.

Menurut data yang dilansir *market research agency* (*GFK*) pada tahun 2013 kuartal I, sistem operasi *mobile phone* berbasis android menguasai sekitar **51%** dari total sistem operasi *mobile phone* yang dipakai di Indonesia dan menguasai **79%** pasar global *platform mobile* unggul atas *Apple* **13%** dan *Windows* **3,7%** . Kenapa penulis memilih menggunakan platform android karena merupakan platform lengkap mulai dari Sistem Operasi, Aplikasi, Tool Developing, Market Aplikasi, dukungan vendor industry mobile, bahkan dukungan dari komunitas Open System.

Selanjutnya dalam pembuatan *game* dapat dilakukan dengan berbagai *software* atau *gameengine* salah satunya adalah *Construct2*.

Menurut Rukmana (2014) *Construct2* merupakan sebuah *game engine* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis *HTML5*. Salah satu kelebihan *Construct2* yang utama yaitu mampu mengexport project *game* ke berbagai *platform* seperti *webbrowser*, *desktop*, dan *mobile*.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis mengajukan judul ***Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Gambar Menggunakan Construct 2***

Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. Pembelajaran yang akan dibahas di dalam aplikasi game ini bersifat dasar mengenai pengenalan Huruf, Angka, Warna dan Gambar dengan menggunakan 2 bahasa, bahasa indonesia dan bahasa inggris menggunakan Construct 2. Sebagai usulan penelitian untuk skripsi S-1 pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia Bandar Lampung. Tujuan dari penelitian ini yaitu mampu menghasilkan suatu *game edukasi* yang menghibur dan mengedukasi serta dapat membantu daya tangkap anak usia dini. Dan memberikan kontribusi terhadap institusi pendidikan sebagai media peningkatan mutu anak didik. Salah satu materi yang diberikan pada pendidikan usia dini adalah bersifat dasar tentang pengenalan huruf, angka, warna dan gambar melalui tampilan yang menarik. Dengan fasilitas android yang diberikan orang tua kepada anaknya. Diharapkan anak-anak dapat menangkap isi dari aplikasi yang dibangun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan maka, dapat disimpulkan dalam rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi *game* edukasi pengenalan huruf, angka, warna dan gambar untuk anak usia dini yang mampu menarik minat anak untuk belajar?
2. Apakah *aplikasi* yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak usia 3-6 tahun untuk mengenal Huruf, angka, warna dan gambar ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian dimaksudkan agar penelitian yang dilakukan akan terfokus pada pokok bahasan yang ditentukan saja. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi edukasi ini hanya mencakup pengenalan dasar huruf alphabet, angka, warna dan gambar.
2. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak usia 3-6 tahun.
3. Aplikasi ini hanya pengenalan dasar pada anak, bukan aplikasi yang menyajikan materi secara mendetail.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk Menghasilkan sebuah aplikasi *Game* edukasi pengenalan huruf, angka, warna dan gambar sebagai media pembelajar anak usia dini berbasis android. yang dapat memberikan pendidikan dasar anak usia dini.

2. Meningkatkan minat belajar anak usia dini agar tertarik untuk mengenal Huruf, angka, warna dan gambar.

1.5. Manfaat Penelitian

Untuk mendukung perkembangan kemampuan dasar anak, meningkatkan motivasi belajar, sebagai sarana pengulangan pembelajaran diluar lingkungan sekolah dan untuk memperkuat pemahaman terhadap materi belajar huruf, angka, warna dan bentuk bagi anak usia dini 3-6 tahun serta sebagai sarana penerapan belajar sambil bermain bagi anak usia dini agar anak mudah menyerap pembelajaran dan tidak mudah bosan.