

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, Bahasa, social emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Dengan upaya pengembangan seluruh potensi anak harus dibentuk sejak usia dini agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, dengan bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan memiliki peranan yang sangat penting karena merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran bagi anak-anak. Sebuah daftar yang diusulkan di NCCA dalam Pierce (2013),[1] menyatakan bahwa bermain dapat memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas, mengembangkan kemampuan untuk mengatur emosi, berkembang sebagai pemikir, berkembang secara jasmani, mengembangkan kemampuan bahasa, belajar untuk menjadi pengguna yang pandai berbagai urutan-urutan menggunakan logika, mengembangkan kemampuan sosial dan untuk mengembangkan diri secara moral dan spiritual. Sebelum anak-anak sampai pada tahap belajar, mereka terlebih dahulu mengenal kata bermain.

Usia 4-5 tahun disebut sebagai masa peka yaitu masa menerapkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain, dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan belajar secara menyenangkan (Depdiknas, 2003)[2]. Oleh karena itu diperlukan media permainan yang mendidik. Alternatif media tersebut diantaranya yaitu game edukasi

pada smartphone atau tablet dengan sistem operasi Android. Game edukasi merupakan salah satu media atau sarana fisik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna mencapai tujuan belajar.

Pengenalan buah-buahan merupakan bagian dari pembelajaran pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam pengembangan kognitif anak usia dini. Pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan pada anak karena anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan objek buah-buahan dimana usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Game Edukasi merupakan suatu jenis media yang digunakan dalam pembelajaran yang berupa permainan untuk merancang daya dan meningkatkan suatu konsentrasi melalui media yang sangat unik dan menarik [3].

Berdasarkan uraian diatas maka dikembangkan game edukasi Android pengenalan bilangan dengan menerapkan elemen-elemen game. Game edukasi Android tersebut diharapkan dapat digunakan sebagai fasilitas pembelajaran pengenalan bilangan yang dapat meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini. Dengan itu di ambillah judul yaitu "PERANCANGAN GAME PENGENALAN BUAH MENGGUNAKAN MDLC UNTUK EDUKASI ANAK USIA 4-5 TAHUN" dengan harapan adanya game ini dapat mempermudah serta cepat mengenalkan nama buah terhadap anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan masalah yang diangkat pada latar belakang masalah penggunaan game android sebagai media pembelajaran pengenalan buah-buahan pada anak usia dini maka di dapatkan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan game edukasi Android sebagai media pengenalan nama buah pada anak usia dini?
2. Bagaimana kelayakan game pengenalan edukasi nama buah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada anak usia dini?
3. Bagaimana tanggapan anak usia dini terhadap penggunaan game edukasi nama buah sebagai media pembelajaran?
4. Bagaimana merancang aplikasi game edukasi agar dapat memberikan pembelajaran sehingga anak usia dini agar dapat mudah di pahami?

1.3 Batasan Masalah

Memperhatikan rumusan masalah diatas di dapatkan Batasan masalah yang bertujuan agar penelitian lebih terarah dan dapat dikaji lebih dalam serta tidak terjadi penyimpangan pada tujuan penelitian. Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Game edukasi Android ini hanya terbatas pada pengenalan nama buah untuk anak usia dini.
2. Game edukasi ini merupakan aplikasi multimedia interaktif yang di kembangkan menggunakan software Adobe Flash CS6 dan Action Script 3
3. Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
4. Penelitian ini hanya bertujuan untuk merancang permainan dan tidak membahas dampak penggunaan aplikasi tersebut kepada anak usia dini.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang sebuah aplikasi permainan sebagai sarana pembelajaran mengenai nama buah sehingga memudahkan anak usia dini untuk memahami nama buah, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu :

1. Mengetahui hasil pengembangan dari game edukasi pengenalan nama buah pada anak usia dini.
2. Mengetahui kelayakan game pengenalan nama buah sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.
3. Mengetahui tanggapan anak usia dini terhadap penggunaan game edukasi nama buah.
4. Mengetahui perubahan hasil belajar pada anak usia dini dengan pembelajaran menggunakan media game edukasi pada anak usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2002:26)[4], yang menyatakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi anak usia dini

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam pengembangan game edukasi Android sebagai media pengenalan nama buah pada anak usia dini yang menyenangkan.

b) Bagi peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi sebagai media pembelajaran pada anak usia dini, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

c) Bagi Universitas

Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi baik teori maupun praktek yang telah diperoleh selama kuliah dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan pengambilan dan pengumpulan data dengan metode kualitatif sesuai dengan masalah yang akan di bahas. Beberapa metode penelitian berikut ini akan dipakai dalam menunjang aktifitas penyusunan skripsi ini, diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Zainal A. Hasibuan (2007). Data yang diambil dan digunakan dalam penelitian harus memenuhi syarat-syarat data yang baik, yaitu (1) data harus akurat; (2) data harus relevan; dan (3) data harus uptodate sesuai topik yang dihadapi. Metode kualitatif terdiri dari tiga cara pengumpulan data: (1) wawancara mendalam; (2) observasi langsung; dan

(3) pemanfaatan dokumen tertulis, termasuk sumber - sumber tertulis dari hasil wawancara terbuka pada kuesioner, buku harian seseorang, dan catatan program. [1]

1.6.1.1 Metode Observasi

“Observasi merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk memahami sebuah fenomena berdasarkan gagasan atau pengetahuan yang telah diketahui sebelumnya” (Zainal A. Hasibuan, 2007:157). Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung pada objek yang terkait dan fenomena disekitarnya, sehingga didapatkan data yang akurat, yang dibagi menjadi data internal dan eksternal. [1]

1.6.1.2 Metode Wawancara

“Wawancara, yaitu tanya jawab peneliti dengan narasumber, baik status narasumber sebagai informan maupun responden. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu” (Zainal A. Hasibuan, 2007:157). Metode ini dilakukan langsung dengan narasumber dari pihak masyarakat. [1]

1.6.2 Metode Produksi

Merupakan tahapan yang harus ditempuh sebelum memasuki proses selanjutnya. Metode ini memiliki beberapa tahapan diantaranya pra produksi, produksi dan pasca produksi. Metode produksi yang digunakan adalah metode pembuatan aplikasi pada adobe flash.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi pada dasarnya untuk memudahkan pengertian tentang isi skripsi secara garis besar. Adapun penulisan tersebut dibagi dalam 5 bab, sebagai berikut: