

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Dia belum memiliki kemampuan untuk bersosialisasi dan berhubungan dengan orang lain. Masa usia dini merupakan masa bagi anak untuk belajar berkomunikasi dengan orang lain dan memahaminya. Anak usia dini membutuhkan suatu tempat yang nyaman, aman dan menyenangkan untuk mengakomodasi semua kebutuhan mereka dengan tidak meninggalkan hak dasar mereka sebagai anak yang tetap dalam suasana bermain yang dialami pada masa keemasan sesuai dengan umurnya.

Tempat yang paling tepat untuk memenuhi kebutuhan anak-anak tersebut adalah Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang dewasa ini tumbuh dan berkembang. Seiring berjalannya waktu, masyarakat sangat membutuhkan pelayanan untuk anak-anak usia dini dan perhatian pemerintah juga semakin baik terhadap tumbuh dan berkembangnya lembaga pendidikan PAUD di Indonesia. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya lembaga PAUD yang siap melayani masyarakat. Program-program pembelajaran di lembaga PAUD dikemas secara menarik dengan harapan anak-anak dapat mengikuti materi yang disampaikan dengan menyenangkan dan tidak ada unsur paksaan. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan dan memberi bekal kepada anak-anak baik dari segi IQ (*intelligence quotient*), EQ (*emotional quotient*), dan SQ (*spiritual quotient*) yang

sangat berguna bagi mereka untuk menjadi generasi penerus bangsa yang jujur, tangguh dan bermartabat.

Lembaga PAUD merupakan salah satu lembaga yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, karena dalam lembaga PAUD anak diberikan berbagai stimulasi terhadap semua aspek perkembangan. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, pendidik dituntut untuk mampu memfasilitasi perkembangan anak sehingga anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami tentang karakteristik anak, materi pembelajaran yang sesuai dengan taraf perkembangan anak, strategi pembelajaran yang tepat, dan sebagainya.

Pembelajaran di PAUD meliputi beberapa bidang pengembangan antara lain, pengembangan agama, motorik halus dan kasar, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan budaya. Lingkup pengembangan yang harus ditempuh anak usia dini dijabarkan dalam struktur dan muatan kurikulum yang telah ditentukan secara nasional dan dikembangkan sesuai dengan keadaan lembaga PAUD dan usia anak tersebut. Salah satu bidang pengembangan yang sangat diperlukan dan membutuhkan perhatian para pendidik di PAUD adalah perkembangan kognitif. Kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah, dan menemukan sebab akibat. Kemampuan kognitif ini dapat dicapai secara baik apabila anak dilatih sejak usia dini (DIKSPORA, 2011:9).

Pengembangan kognitif dilakukan dengan tujuan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancaindranya. Dengan

pengetahuan yang telah didapatkannya, anak tersebut dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan, sehingga dapat memperdayakan apa yang ada di dunia ini agar bermanfaat untuk dirinya dan lingkungan sekitarnya.

Pada hakikatnya, semua pembelajaran tidak terlepas dari peran aktif antara pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran dan anak didik yang menerima materi tersebut. Pada tahun ajaran tahun 2016/2017, KB Star Kids memiliki 45 siswa dengan perincian 10 anak berusia 2-3 tahun, 20 anak berusia 3-4 tahun, dan 15 anak berusia 4-5 tahun. Penelitian ini difokuskan pada anak yang berusia 3-4 tahun. Pada kenyataannya, ditemukan 15 anak yang masih belum mengenal warna dengan tepat. Hal tersebut ditandai dengan kondisi sebagai berikut.

1. Anak belum bisa menyebutkan warna dengan benar secara acak.
2. Ketika belajar tentang warna, anak cepat bosan dan tidak antusias mengikuti pembelajaran tersebut.
3. Anak menjawab pertanyaan hanya asal-asalan.
4. Pembelajaran monoton dan tidak menarik sehingga sering menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif.
5. Media pembelajaran yang dirasakan tidak menarik.

Dengan ditemukannya keadaan tersebut, penulis merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dan mencari metode/sistem pembelajaran supaya anak-anak tertarik mempelajari tentang warna dengan situasi yang menyenangkan. Seiring perkembangan teknologi anak-anak sekarang menggemari dan mengenal

dunia IT sejak usia dini. Dalam hal ini, penulis mengambil inovasi baru yang bisa menyenangkan dunia anak-anak, yaitu Pembelajaran Warna Pada Anak Usia Dini dengan *Adobe Flash*.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi dua dimensi yang andal dan ringan, sehingga *Flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya (id.wikipedia.org). Berkaitan dengan penelitian ini, anak-anak diharapkan lebih tertarik dan bisa memahami pembelajaran tentang warna melalui penggunaan *Adobe Flash*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan kemampuan pembelajaran warna untuk anak usia dini dengan metode yang lebih menarik berbasis animasi?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai. Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut.

1. Ruang lingkup penelitian :
 - a. *Game* ini terdiri dari satu tingkat kesulitan.
 - b. *Game* ini dirancang untuk dimainkan satu orang.
 - c. *Input* navigasi berupa *mouse* tetap dalam pengawasan guru
 - d. *Game* dimainkan secara *offline*.
 - e. *Game* yang dibuat adalah *game* berbasis *Flash* yang dapat berjalan pada *desktop*.
2. *Software* yang digunakan meliputi *Adobe Flash CS3*, *Adobe Photoshop CS3*, *CorelDraWX4*, dan *Adobe Audition 3.0*.
3. Menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini selain sebagai syarat kelulusan dalam program S1 (Strata-1) jurusan informatika “Universitas AMIKOM” Yogyakarta, adalah sebagai sarana hiburan berupa *game*. Alasan menggunakan *Flash* karena popularitas *flash game* itu sendiri dan pembuatan yang mudah. Selain itu, *game* yang dihasilkan ringan, sehingga tidak memerlukan komputer dengan spesifikasi tinggi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat bagi beberapa pihak, yaitu penulis, institusi atau perguruan tinggi, dan institusi KB Star Kids. Beberapa manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat memperdalam dan menambah wawasan pengetahuan dalam pembuatan sebuah permainan.
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan studi Strata 1 Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana(S.Kom).
2. Manfaat Institusi atau Perguruan Tinggi
 - a. Menambah referensi tentang teknologi bagi mahasiswa Teknik Informatika tentang pembuatan dan pengembangan game.
 - b. Mengembangkan teknik yang ada dalam developer game.
 - c. Ikut mencerdaskan dan mensukseskan pendidikan anak usia dini.
3. Manfaat Institusi KB Star Kids
 - a. Menambah materi pembelajaran berbasis animasi.
 - b. Mengembangkan institusi dalam perkembangan teknologi.

1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, diperlukan adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode dalam penelitian ini.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pada penyusunan skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan. Beberapa metode tersebut adalah sebagai berikut.

1. Metode Studi Literatur

Metode studi literatur merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia *game*.

2. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode kepustakaan digunakan untuk mendapatkan konsep-konsep teoretis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

3. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihak terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing.

1.6.2. Merancang Konsep

Langkah awal yang dilakukan dalam pembuatan *game* sebelum hasil akhir didapatkan adalah merancang konsep. Berikut disajikan rancangan konsep yang dibuat oleh peneliti.

1. Ide.
2. Tema.
3. Aturan.
4. Karakter.

1.6.3. Praproduksi

Setelah proses perancangan konsep dilakukan, selanjutnya adalah proses praproduksi. Berikut disajikan proses praproduksi yang dilakukan oleh peneliti.

1. Menentukan *genre game*.
2. Menentukan *tool*.
3. Menentukan *game play*.
4. Menentukan grafis.
5. Menentukan suara.

1.6.4. Produksi

Setelah proses praproduksi telah ditentukan, proses selanjutnya adalah melalui proses produksi. Proses produksi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan *asset game*.
2. Pembuatan *game*.

1.6.5. Pascaproduksi

Setelah proses perancangan konsep, praproduksi dan produksi dilakukan, proses terakhir yang dilakukan dalam pembuatan *game* adalah pascaproduksi. Proses tersebut mencakup dua hal, yaitu sebagai berikut.

1. Pengujian *game*.
2. *Publishing*.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini terdiri dari lima bab. Setiap bab memiliki poin-poin tersendiri. Berikut disajikan pemaparan singkat mengenai poin-poin yang terdapat pada setiap bab dalam penelitian ini.

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab I terdiri dari delapan sub bab, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi tinjauan pustaka yang diperlukan dalam pembuatan *flash game* yang didapat dari buku, jurnal di internet, dan modul-modul kuliah, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

c. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

BAB III berisi analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan *game* pembelajaran warna.

d. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi cara pembuatan *game* dan implementasi pada perangkat *desktop*. Selain itu, bab ini juga berisi hasil analisis secara fungsional dan *testing game* aplikasi apakah sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran untuk perbaikan serta pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

