

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, menurut pemaparan NAEYC (National Association for The Education of Young Children). Sedangkan menurut Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 60 Tahun 2013 Pasal 1, pengertian anak usia dini adalah anak sejak janin dalam kandungan sampai dengan usia 6 (enam) tahun.[1]

Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan.[30]

Pada usia ini anak memiliki perkembangan yang cukup pesat dan merupakan rentang waktu perkembangan manusia secara keseluruhan. Sebagaimana dinyatakan di dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[31]

Pendidikan anak usia dini adalah upaya untuk mendorong dan mendorong anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan mereka secara fisik dan mental. [38]

Untuk membantu pertumbuhan anak dalam pendidikan peneliti menggunakan media teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif untuk mengenalkan adat dan budaya suku Jawa pada anak usai dini. Salah satu media yang membantu mengenalkan adat dan budaya suku Jawa salah satunya dengan menggunakan game. Salah satu jenis game yang dapat memberikan

informasi seputar pembelajaran anak adalah game edukasi. Game edukasi menggunakan media yang unik dan menarik untuk meningkatkan pengetahuan pengguna [8].

Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap anak-anak usia dini, game edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik. Anak-anak akan cenderung memainkan terus menerus jika game tersebut menarik dimainkan.

Dengan demikian peneliti akan membuat game edukasi sederhana berbasis android mengenai Adat dan Budaya Suku Jawa yang diberi nama Sinau. Pada game Sinau terdapat beberapa informasi seputar adat dan budaya suku Jawa yang meliputi baju adat, rumah adat, tarian, makan dan minuman daerah. Informasi yang diberikan pada game Sinau berupa gambar animasi, text dan juga suara.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu ditemukannya suatu permasalahan yaitu:

1. Bagaimana membuat media *game* edukasi berbasis *mobile android* mengenai adat dan budaya jawa

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa batasan masalah yang di terapkan dalam mengerjakan penelitian ini agar tidak meluas adalah sebagai berikut:

1. Game Edukasi mengenai adat dan budaya jawa
2. Game Eduksi dibuat dan dirancang menggunakan corel draw, canva dan Smart Apps Creator
3. Game Edukasi yang dirancang dan dibuat menggunakan sistem android
4. Metode Perancangan menggunakan metode *Unified Modeling Language* (UML)
5. Metode Pengembangan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD)

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi android guna memfasilitasi capaian perkembangan anak dalam pembelajaran Pendidikan anak usia dini. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini di uraikan sebagai berikut:

1. Mengetahui media pembelajaran berbasis android berbasis game edukasi untuk anak usia 4-6 tahun pada saat ini.
2. Menghasilkan rancangan media pembelajaran berbasis android dalam bentuk game edukasi untuk memfasilitasi anak agar dapat mengenal dan mengetahui adat serta budaya jawa
3. Memperoleh kelayakan produk media pembelajaran berbasis android dalam bentuk game edukasi untuk mengenalkan budaya dan adat jawa.
4. Mengetahui refleksi media pembelajaran berbasis android dalam bentuk game edukasi untuk memfasilitasi anak mengenal dan mengetahui budaya dan adat jawa.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dispesifikasikan menjadi dua bagian yaitu :

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya dan sebagai kontribusi keilmuan. Kemudian dapat dijadikan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan perihal karya ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk memfasilitasi anak agar dapat melatih daya ingat dan pengetahuan anak mengenai adat dan kebudayaan suku jawa.

##### 2. Manfaat Praktisi

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan untuk anak usia dini dalam mengenal dan mengetahui adat serta kebudayaan suku jawa.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar

isi skripsi untuk tiap-tiap bab.

**BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan hal-hal yang mendasari penelitian yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II     TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu, sebagai referensi topik penelitian

**BAB III    METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan pembahasan mengenai objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan penelitian serta instrumen penelitian

**BAB IV    HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisikan perancangan game, prototype, hasil implementasi dan pengujian

**BAB V     PENUTUP**

Pada bab ini berisikan kesimpulan penelitian serta saran yang dapat digunakan oleh penelitian selanjutnya.