

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edukasi yang diajarkan guru terhadap anak usia TK pada umumnya dilakukan secara konvensional, tetapi anak usia TK biasanya lebih suka bermain. Sehingga metode pendidikan konvensional harus diubah menjadi pembelajaran yang terintegrasi dalam permainan. Sangat penting untuk membuat permainan yang lebih menarik, karena permainan biasanya memiliki karakter yang sama dan tidak menarik. Selain itu, permainan harus terus dikembangkan dari segi grafis dan jalan cerita. Saat ini, pembelajaran juga dilakukan melalui media elektronik, seperti CD interaktif untuk anak-anak. Karena anak-anak saat ini lebih tertarik untuk bermain daripada belajar, minat mereka dalam belajar harus terus meningkat. Oleh karena itu, perlu dikembangkan metode pembelajaran yang memungkinkan anak-anak belajar kapan saja dan di mana saja tanpa harus membawa buku. Metode ini juga harus lebih menarik untuk menarik minat anak untuk membaca dan belajar[1].

Buah-buahan adalah salah satu jenis makanan yang penting untuk diperkenalkan sejak dini kepada anak-anak. Ketika anak-anak tahu nama dan jenis buah, mereka tidak hanya memperluas kosakata mereka, tetapi mereka juga belajar tentang pentingnya menjaga pola makan sehat yang mengandung nutrisi penting. Karena keterbatasan visual dan sedikit interaksi, pembelajaran konvensional melalui buku atau teknik verbal sering kali gagal menarik minat anak-anak. Game edukasi yang dibuat untuk Anak TK ini merupakan sebuah aplikasi yang diterapkan pada smartphone android sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, memberi mereka pemahaman baru, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar yang dimana mengkombinasi materi pendidikan, metode pembelajaran, dan game komputer. Game-game ini juga membantu guru dan wali murid melakukan kegiatan belajar siswa dengan baik. Oleh karena itu, game edukasi pengenalan nama buah berbasis Android mungkin menjadi alat kreatif untuk membantu proses pembelajaran.

Android dipilih sebagai platform karena perangkat berbasis Android, seperti smartphone dan tablet, mudah diakses dan digunakan oleh banyak orang, termasuk

anak-anak. Aplikasi ini diharapkan dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan Android. Anak-anak dapat belajar mengenal berbagai jenis buah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan aplikasi ini. Selain itu, penggunaan gambar, suara, dan fitur interaktif dalam game edukasi dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat buah.

Oleh karena itu, berdasarkan masalah tersebut, penelitian yang akan dilakukan berjudul "pembuatan game edukasi tentang menyusun huruf nama buah-buahan menggunakan construct 2". Tujuan dari game ini adalah untuk menjadi sumber pembelajaran yang interaktif, sehingga diharapkan bisa menjadikan siswa lebih mudah mengingat nama buah karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah diatas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis Android untuk memperkenalkan nama buah-buahan pada anak usia TK?
- b. Bagaimana menerapkan fitur interaktif yang menarik dalam game agar dapat meningkatkan minat belajar anak-anak?
- c. Bagaimana menguji keandalan dan fungsi sistem game edukasi ini menggunakan metode black-box dan white-box testing?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Pengembangan game hanya ditujukan untuk perangkat berbasis Android, tidak tersedia untuk platform lain seperti iOS.
2. Fitur dalam game terbatas pada aktivitas drag and drop huruf untuk menyusun nama buah-buahan dan interaksi tombol sederhana.
3. Pengujian sistem dilakukan dengan metode black-box dan white-box, namun penelitian ini tidak melanjutkan hingga tahap implementasi di dunia

nyata atau pengujian langsung terhadap pengguna anak usia TK.

4. Penggunaan software Construct 2 membatasi fitur yang dapat diimplementasikan, sehingga permainan dibuat dengan fitur dasar tanpa animasi atau interaksi yang kompleks.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi game edukasi berbasis Android yang interaktif untuk anak usia TK guna memperkenalkan nama dan bentuk buah-buahan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar anak-anak melalui metode pembelajaran yang terintegrasi dalam permainan yang mudah diakses dan digunakan. Penelitian ini juga bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi dalam membantu anak-anak mengenal dan mengingat nama buah-buahan secara lebih mudah, serta untuk memvalidasi keefektifan fitur-fitur visual, audio, dan interaksi dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat anak-anak terhadap materi yang disampaikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi beberapa pihak terkait dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

- a. Bagi Anak-Anak. Memperkenalkan nama buah-buahan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat memperluas kosakata dan meningkatkan kesadaran mereka akan pentingnya makanan sehat.
- b. Bagi Guru dan Orang Tua. Membantu dalam proses pengajaran dengan menyediakan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lebih optimal dan terarah.
- c. Bagi Pengembangan Pendidikan. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi untuk anak usia dini, khususnya dalam pengenalan materi-materi dasar dengan konsep yang menyenangkan dan mudah diakses kapan saja.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai usulan peneliti tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini membahas mengenai landasan teori dari berbagai penelitian yang terkait sebelumnya untuk digunakan sebagai dasar melakukan penelitian agar dapat memahami konsep dan teori terhadap permasalahan yang akan diteliti. Bagian ini meliputi studi literatur dan dasar teori dari penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini membahas komponen alat dan bahan apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian serta langkah-langkah yang dijelaskan pada alur penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas mengenai hasil uji coba terhadap metode yang diimplementasikan serta pembahasan mengenai analisis hasil dari temuan penelitian setelah melakukan uji coba.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini membahas mengenai hasil dari penafsiran seluruh penelitian dan juga membahas mengenai saran bagi penelitian yang akan datang tentang kekurangan dari penelitian ini yang nantinya bisa dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisikan daftar Pustaka yang dipakai sebagai acuan referensi literatur dalam penelitian ini.