

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Game edukasi telah banyak diakui sebagai alat yang efektif untuk menarik minat dan memotivasi anak usia dini dalam proses belajar. Menurut kajian terbaru, game edukasi dirancang untuk mengintegrasikan unsur pendidikan dengan hiburan, yang memungkinkan anak-anak untuk memperoleh pengetahuan sambil bersenang-senang. Penelitian menunjukkan bahwa game edukasi dapat memperkuat motivasi belajar anak-anak melalui tampilan yang menarik, animasi interaktif, dan narasi yang memikat (Zhang & Zhang, 2021).

Dalam hal pengembangan keterampilan kognitif, game edukasi terbukti efektif dalam melatih berbagai aspek, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan memori. Game edukasi dengan mekanisme *puzzle*, misalnya, mendorong anak-anak untuk berpikir logis, sedangkan game memori meningkatkan kemampuan mereka dalam mengingat informasi (Smith, 2021).

Di sisi lain, game edukasi juga memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan bahasa dan komunikasi. Anak-anak yang terlibat dalam game edukasi sering terpapar kosakata baru dan struktur kalimat yang bervariasi, yang dapat memperkaya keterampilan bahasa mereka (Lee et al., 2021).

Selain itu, game edukasi yang dimainkan secara kelompok dapat memperkuat keterampilan sosial dan emosional anak-anak, seperti kerjasama, empati, dan komunikasi (Johnson & Johnson, 2021). Melalui interaksi sosial dalam konteks permainan, anak-anak belajar bekerja sama dan memahami perspektif orang lain.

Game edukasi tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga berfungsi sebagai alat yang menyenangkan untuk memperluas pengetahuan anak-anak tentang berbagai topik, seperti sains, sejarah, dan budaya. Dengan metode ini, anak-anak dapat mempelajari berbagai informasi secara interaktif dan menyenangkan (Nguyen & Ho, 2022).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa game edukasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak usia dini. Misalnya, Nguyen dan Ho (2022) dalam jurnal *Educational Technology Research* menyatakan bahwa game edukasi dapat memperluas pemahaman anak-anak tentang berbagai konsep akademis dan keterampilan praktis. Sementara itu,

Menurut Brown dan Smith (2021) dalam *Journal of Early Childhood Education* mengungkapkan bahwa game edukasi membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan. Selain itu, sebuah studi oleh Wilson dan Clark (2020) dalam *Journal of Language Development* menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan komunikasi anak usia dini.

Pentingnya game edukasi sebagai alat pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk anak usia dini semakin terlihat jelas. Oleh karena itu, para orang tua dan pendidik disarankan untuk memanfaatkan game edukasi sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan signifikan. Masa kanak-kanak merupakan waktu yang ideal untuk memperkenalkan berbagai pengetahuan baru, termasuk informasi tentang hewan.

Pengenalan terhadap hewan—dengan berbagai bentuk, warna, suara, dan perilaku uniknya—tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga membuka kesempatan bagi anak-anak untuk belajar tentang alam dan lingkungan sekitar. Dengan memahami habitat, interaksi antar hewan, dan peran penting hewan dalam ekosistem, anak-anak dapat memperoleh wawasan yang lebih dalam mengenai dunia alami

Meskipun pengenalan hewan merupakan aspek krusial dalam pendidikan anak usia dini, banyak anak yang belum memiliki pemahaman yang memadai tentang hewan. Beberapa penelitian mengidentifikasi faktor-faktor utama yang menyumbang pada masalah ini.

1. media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif merupakan salah satu penyebab utama. Media tradisional seperti buku teks dan poster sering kali tidak mampu mempertahankan perhatian anak-anak dan tidak cukup interaktif untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar tentang hewan (Harris & Meyer, 2020).
2. keterbatasan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi langsung dengan hewan juga berkontribusi pada kurangnya pemahaman mereka. Akses yang terbatas ke kebun binatang, peternakan, atau habitat alami seringkali mengakibatkan anak-anak hanya mengenal hewan melalui gambar dan video, yang dapat mengurangi kedalaman pemahaman mereka. Penelitian oleh Brown dan Johnson (2021) menunjukkan bahwa pengalaman langsung dengan hewan secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterampilan observasi anak dibandingkan dengan hanya mengandalkan media visual.
3. peran orang tua dalam mengenalkan hewan kepada anak-anak juga sangat penting. Kesibukan orang tua dan kekurangan pengetahuan tentang hewan sering menyebabkan kurangnya perhatian dalam proses pengenalan hewan kepada anak-anak. Davis dan Lee (2022) menegaskan bahwa keterlibatan aktif orang tua sangat penting untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu anak-anak terhadap lingkungan dan dunia hewan di sekitar mereka. Tanpa dukungan ini, anak-anak mungkin tidak mengembangkan rasa cinta dan kepedulian terhadap alam yang penting untuk perkembangan mereka.

Salah satu solusi kreatif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana et al. (2020) dalam jurnal *Computers & Education* menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang

huruf dan angka. Penelitian lain oleh Choi & Jung (2016) dalam jurnal *Early Childhood*

Education Journal menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan anak usia dini. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti game edukasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar tentang hewan. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat belajar tentang berbagai jenis hewan, habitatnya, dan perannya dalam ekosistem. Salah satu solusi kreatif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana et al. (2019) dalam jurnal *Computers & Education* menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang huruf dan angka. Penelitian lain oleh Choi & Jung (2022) dalam jurnal *Early Childhood Education Journal* menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan anak usia dini.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti game edukasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar tentang hewan. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat belajar tentang berbagai jenis hewan, habitatnya, dan perannya dalam ekosistem.

Salah satu solusi kreatif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi. Penelitian yang dilakukan oleh Yuliana et al. (2020) dalam jurnal *Computers & Education* menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang huruf dan angka. Penelitian lain oleh Choi & Jung (2022) dalam jurnal *Early Childhood*

Education Journal menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan anak usia dini. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti game edukasi dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar tentang hewan. Dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak dapat belajar tentang berbagai jenis hewan, habitatnya, dan perannya dalam ekosistem. Penelitian Terbaru Mengungkapkan Efektivitas Game Edukasi:

Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa game edukasi terbukti efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak usia dini, khususnya dalam hal pengenalan hewan. Berikut beberapa contohnya:

1. Yuliana et al. (2020) dalam jurnal *Computers & Education* menemukan bahwa game edukasi berbasis tablet dapat meningkatkan pengetahuan anak usia dini tentang hewan liar di Indonesia.

2. Choi & Jung (2022) dalam jurnal *Early Childhood Education Journal* menemukan bahwa game edukasi berbasis mobile dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan hewan.

3. Lee & Park (2021) dalam jurnal *Educational Technology Research & Development* menemukan bahwa game edukasi berbasis komputer dapat meningkatkan kosakata anak usia dini terkait dengan hewan.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa game edukasi memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan hewan pada anak usia dini. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memanfaatkan game edukasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak-anak dan Sesuai dengan teori kognitif konstruktivisme Jean Piaget, penelitian ini berfokus pada bagaimana anak usia dini secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung. Dengan menggunakan permainan edukatif sebagai media pembelajaran interaktif,

diharapkan anak-anak dapat membentuk pemahaman yang lebih baik tentang berbagai jenis hewan.

Proses bermain game memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menemukan konsep-konsep baru secara mandiri, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih bermakna dan tahan lama. Teori kognitif konstruktivisme menekankan pentingnya pengalaman belajar yang aktif dalam pembentukan pengetahuan. Penelitian ini sejalan dengan pandangan Piaget dengan merancang sebuah intervensi pembelajaran yang memungkinkan anak-anak belajar melalui eksplorasi dan interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan permainan edukatif yang dikembangkan dapat menjadi alat yang efektif untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan anak tentang hewan

Atas dasar permasalahan latar belakang yang peneliti gambarkan, dengan demikian akan disusun sebuah penelitian berjudul : “ PENERAPAN PEMBUATAN GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI “

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “ Bagaimana penerapan pembuatan game sebagai media pembelajaran interaktif dapat membantu anak usia dini dalam mengenal berbagai jenis hewan ? “

1.3. Batasan Masalah

Penelitian tentang game edukasi untuk pengenalan hewan pada anak usia dini membutuhkan batasan yang jelas untuk menghasilkan temuan yang terarah dan bermanfaat.

1. Fokus pada Usia Tertentu: Penelitian ini membatasi responden pada anak usia dini, khususnya dalam rentang usia 3-6 tahun. Hal ini dilakukan untuk lebih fokus pada karakteristik dan kebutuhan pembelajaran pada tahap perkembangan awal anak usia dini

2. Konteks Pendidikan Formal: Penelitian hanya akan meneliti penggunaan game edukasi dalam konteks pendidikan formal, seperti sekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang integrasi game edukasi dengan kurikulum formal.

3. Pemilihan Hewan Tertentu: Penelitian ini membatasi pengenalan hewan pada hewan-hewan yang umum dikenal dan relevan untuk anak usia dini. Pembatasan ini dilakukan untuk mempersempit cakupan materi pembelajaran dan fokus pada hewan yang familiar bagi anak-anak.

4. Pengukuran Efek Jangka Pendek: Penelitian ini akan memfokuskan pada pengukuran efek jangka pendek dari penggunaan game edukasi. Pengukuran ini meliputi peningkatan pengetahuan, keterlibatan, dan minat anak-anak dalam pengenalan hewan.

5. Keterlibatan Orang Tua: Penelitian ini tidak akan mendalami secara detail bagaimana keterlibatan orang tua memengaruhi penerimaan dan partisipasi anak-anak dalam penggunaan game edukasi.

batasan ini diharapkan dapat membantu peneliti untuk fokus pada aspek-aspek penting dalam penelitian dan menghasilkan temuan yang akurat dan bermanfaat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dapat dianggap baik untuk skripsi dengan judul "Pengembangan Game Interaktif sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Hewan untuk Anak Usia Dini":

1.4.1. Menilai Efektivitas Pembelajaran Memberikan wawasan kepada guru tentang bagaimana menggunakan game interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membantu anak-anak memahami konsep pengenalan hewan

1.4.2. Menganalisis Keterlibatan dan Minat Anak serta terhadap game interaktif sebagai media pembelajaran pengenalan hewan.

1.4.3. Mempermudah Guru Dalam Mengajar Game interaktif dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi pembelajaran, sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih sederhana dan menarik

Dengan menetapkan tujuan-tujuan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang keberhasilan game interaktif sebagai alat pembelajaran untuk anak usia dini dan memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian tentang pengembangan game interaktif sebagai media pembelajaran pengenalan hewan untuk anak usia dini memiliki potensi untuk memberikan manfaat yang signifikan, baik bagi dunia akademis maupun praktis.

1.5.1. Manfaat Teoretis

Pengembangan Teori Pembelajaran: Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang penggunaan media interaktif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya dalam konteks pengenalan hewan. Hal ini juga dapat menambah pemahaman tentang bagaimana teori kognitif konstruktivisme Jean Piaget dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran digital.

1.5.2. Manfaat Praktis

Peningkatan Pembelajaran Anak Usia Dini Game edukatif yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia dini mengenal berbagai jenis hewan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri atas lima bab, masing-masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan pendahuluan yang materinya Sebagian besar menyempurnakan usulan penelitian yang berisikan tentang latar belakang masalah ,perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara terperinci yang memuat tentang hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan tentang pengembangan metodologi yang terdiri dari kerangka pemikiran, sumber data dan jenis data serta metode analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan gambaran hasil penelitian dan analisis. Dalam bab ini diklasifikasikan dalam hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan skripsi berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saran-saran untuk disampaikan kepada obyek penelitian bagi penelitian selanjutnya.