

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

TK merupakan sekolah Taman kanak-kanak sebagai pendidikan formal, berdiri pada tanggal 28 Juni 1840 di Thuringia-Jerman. Berdasarkan hasil penelitian tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar pada TK, metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih seperti yang ada di sekolah pada umumnya, yaitu guru mengajar di dalam kelas dengan fasilitas papan tulis dan buku pelajaran.

TK (Taman kanak-kanak) sudah memiliki beberapa proyektor yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, akan tetapi para guru hanya sebatas menggunakan teks dalam mengajar dan belum menggunakan audio visual. Dengan keterbatasan yang dimiliki, para guru tidak bisa membuat media pembelajaran yang lebih interaktif. Maka sebab itu guru menginginkan suatu aplikasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga mempermudah para anak – anak belajar.

Dari hasil wawancara ke guru – guru banyak para siswa yang mengeluh dalam belajar Bahasa Arab terutama para siswa yang dimana dulunya tidak pernah Belajar di Sekolah Taman Pembelajaran Al-Qur'an (TPA). Sehingga Membuat para siswa tersebut tertinggal dengan siswa lainnya

Berdasarkan uraian masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang dikemas dengan tema *game* edukasi "Baiti, Madrosati" Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. Dengan harapan setelah aplikasi media pembelajaran interaktif ini dibuat,

dapat memunculkan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran serta membantu para guru dalam hal penyampaian materi dan juga membantu murid menerima materi yang dijelaskan oleh guru.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana merancang bangun aplikasi *Game* edukasi sebagai media pembelajaran di pendidikan anak usia dini di TK (Taman Kanak – kanak )?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Game* edukasi sebagai media pembelajaran ini, untuk pendidikan anak usia dini khususnya di TK (Taman Kanak – kanak) Usia 4, 5 sampai 6 Tahun.
2. Aplikasi media pembelajaran ini hanya membahas tentang berupa pengenalan keluarga, lingkungan, dan sekitarnya dengan berbagai materi menu yang ditampilkan seperti Keluargaku, lingkunganku, hewan, tubuh dengan berbahasa Arab.
3. Aplikasi *Game* edukasi ini berupa *game* kuis dan bermain puzzle.
4. Aplikasi ini dapat digunakan pada Desktop dan Android SDK\_33.1.1.633.
5. Aplikasi ini berbasis multimedia yang mengandung unsur teks, gambar, audio, dan animasi.

6. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Audition.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun Maksud dari penulis yang akan disampaikan yaitu:

1. Membuat Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Bahasa Arab "Baiti, Madrosati" Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia dini di TK (Taman Kanak – kanak) yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengajar di kelas.
2. Dapat merancang media pembelajaran yang di butuhkan sebagai sarana pembelajaran untuk sekolah TK dan PAUD dengan perantara aplikasi mobile pada platform android.
3. Dasar Membuat aplikasi game edukasi Bahasa Arab ini "Baiti, Madrosati", Karena Banyaknya para anak – anak yang diusia dini sudah bisa mengoprasikan *smartphone*, Makah sebab itu saya merancang Sebuah aplikasi *Game* Pembelajaran. Agara Para anak – anak bisa belajar melalui Aplikasi *Game*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya penelitian ini, yaitu:

1. Membantu guru-guru di TK (Taman Kanak-kanak) mengajar materi pembelajaran kepada para siswa.
2. Membantu siswa di TK (Taman Kanak-kanak) dalam memahami materi pembelajaran dari guru.

3. Sebagai sarana bisnis untuk mendapatkan penghasilan dari playstore dalam rangka menangkap peluang usaha yang ada.

## 1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1. Metode Kepustakaan

Melakukan studi pustaka dengan membaca dan mempelajari pustaka yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Antara lain dengan membaca artikel atau buku tentang game edukasi dan media interaktif.

### 1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui apakah *game* edukasi yang dibuat sudah sesuai dengan apa yang diharapkan, agar *game* sesuai dengan rencana maka harus dilakukan analisis terhadap rancangan dan *game* edukasi tersebut, dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap *game* edukasi dan apa yang sebaiknya harus dilakukan. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis identifikasi masalah dan metode analisis data.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem adalah rincian secara menyeluruh dari siklus pengembangan sistem yang mencakup: merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.

#### **1.6.4 Metode Pengembangan**

Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran ini adalah menggunakan metode pengembangan sistem multimedia M.Suyanto (2003) yang terdiri dari 11 tahapan, yaitu mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, memelihara sistem.

#### **1.6.5 Metode Testing**

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau tidak.

#### **1.6.6 Metode Implementasi**

Implementasi hasil perancangan kedalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh, agar jelas dan mudah dipahami mengenai isi dari skripsi ini, secara singkat tentang isi dari tiap-tiap bab. Berikut sistematika penulisan skripsi, yaitu:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini diuraikan berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, pengertian *game* edukasi, pengertian media pembelajaran, materi dasar untuk anak usia dini, konsep dan teori multimedia serta software yang akan di gunakan dalam perancangan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai obyek penelitian, produser penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, kriteria keberhasilan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil penelitian dan langkah pembuatan *game* edukasi " Baiti, Madrosati" mulai dari sketsa, material collecting struktur navigasi hingga testing.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Menguraikan mengenai keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi in