

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 yang menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang diperuntukkan bagi anak mulai dari usia nol tahun sampai dengan usia enam tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk menunjang kemajuan dan kemajuan anak yang tegak akhlaknya, maupun jasmaninya, agar anak siap untuk pendidikan selanjutnya (Farhurohman, 2017) (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021).

Bermain dapat memotivasi anak-anak untuk mencapai berbagai tujuan perkembangan dan meletakkan dasar yang kuat untuk kemampuan memecahkan masalah. Pendampingan dan penciptaan lingkungan bermain yang menyenangkan perlu dilakukan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua harus menciptakan suasana yang nyaman ketika di rumah, dan guru harus melakukan hal yang sama ketika di sekolah (Elfiandi 2016) dalam (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021).

Ada beberapa teori yang berkaitan dengan bermain, sejak abad ke-19 yang dikemukakan oleh para ahli dari berbagai disiplin ilmu, salah satunya, Teori Psikoanalitik yang dikembangkan oleh Sigmund Freud dan Erik Erikson memandang bermain sebagai alat penting bagi anak untuk mengeluarkan emosi yang ada dan mengembangkannya. Serta rasa harga diri seorang anak ketika dia dapat menguasai tubuhnya dan beberapa keterampilan sosial (Latif, 2016) dalam (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021).

Para orang tua dengan tingkat mobilitas pekerjaan yang sangat tinggi kini menawarkan kemudahan bagi anak-anak mereka mulai dari balita hingga remaja, dengan tujuan memfasilitasi perjalanan pendidikan anak-anak mereka. Banyak aplikasi yang benar-benar membantu pembelajaran untuk anak usia dini, terutama bagi anak yang baru mulai mengenal angka dan huruf, yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk dapat bisa membaca dan memahami pada tingkat yang lebih tinggi. Namun, kenyataannya jauh dari harapan orang tua, karena banyak remaja di kalangan masyarakat cenderung terlibat dalam penggunaan media sosial,

sementara anak-anak yang lebih muda memilih aplikasi game yang murni berfokus pada hiburan saja. Akibatnya, kurangnya fokus pada pengajaran pendidikan ini tidak berkontribusi pada proses belajar anak. (Fithri & Setiawan, 2017).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyu, Putra dkk, game edukasi berbasis smartphone untuk anak usia dini semakin digemari dalam kehidupan sehari-hari dan dimanfaatkan oleh individu untuk berbagai keperluan. Faktor utama di balik popularitas ini adalah portabilitas, kenyamanan, dan efisiensinya. Selain itu, tersedia berbagai macam permainan yang tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan daya pikir dan logika, khususnya pada anak usia dini (Putra et al., 2016). Berdasarkan observasi yang dilakukan di PAUD/RA AMALIA, media pembelajaran yang digunakan umumnya masih menggunakan poster, buku bergambar dan beberapa mainan fisik untuk menambah pengetahuan anak serta melatih kognitif dan motorik untuk anak.

Aplikasi berbasis android dapat meningkatkan kognitif pada anak usia dini jika pengguna aplikasi berbasis android digunakan dengan intensitas waktu yang baik dengan mengatur seberapa lamanya bermain android serta pemilihan aplikasi yang disesuaikan oleh usia anak dan mengandung unsur edukasi bagi anak. Selain itu peran orangtua sangatlah penting dalam memberikan pengawasan kepada anaknya ketika sedang bermain aplikasi pada smartphone agar teknologi gadget tidak berdampak negatif bagi perkembangan anak, pengenalan dan penggunaan smartphone untuk anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain smartphone pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan smartphonenya, tapi fungsi atau peran orangtua. sebab smartphone hanya sebagai salah satu sarana untuk mengedukasi anak (Ayuningrum & Afif, 2021).

Dengan permasalahan tersebut maka disini penulis ingin menerapkan strategi untuk memajukan tingkat pembelajaran pada anak usia dini dengan membuat game edukasi berbasis android dengan menggunakan aplikasi *unity* yang memiliki *multi-platform support*, Sehingga game ini dapat dimainkan melalui *smartphone/android* untuk anak usia dini pada usia 3-5 tahun. Game edukasi dibuat untuk memberikan kesan yang positif, didesain dengan tampilan yang menarik

sebagai proses pembelajaran pada anak untuk mengenal macam-macam huruf dan angka sebagai penunjang pembelajaran agar nantinya anak bisa membaca dan berhitung pada tingkat lanjut pendidikan. Maka dari permasalahan ini saya ingin membuat penelitian tentang “RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI MENGENAL HURUF DAN ANGKA UNTUK PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS: PAUD/RA AMALIA BINONG KABUPATEN TANGERANG)”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam latar belakang penelitian ini dirumuskan beberapa identifikasi masalah yang menjadi landasan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran game edukasi berbasis android?
2. Bagaimana merancang game edukasi sebagai penunjang pembelajaran anak usia dini?
3. Bagaimana merancang game edukasi sebagai media pembelajaran dengan mengenal huruf dan angka?

## **1.3 Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup pembahasan diutamakan pada masalah-masalah dalam lingkup penelitian ini, antara lain:

1. Game ini ditujukan untuk anak usia dini pada paud RA/AMALIA.
2. Game ini berisi pembelajaran pengenalan huruf dan angka.
3. Game ini menampilkan tampilan yang menarik untuk menunjang pembelajaran pada anak usia dini.
4. Game ini dibuat dan disediakan di handphone orang tua untuk anak sebagai media pembelajaran.
5. Game ini hanya bisa digunakan pada sistem operasi Android.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari identifikasi masalah diatas, maka didalam penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran game edukasi berbasis android.

2. Membuat game edukasi yang dapat menunjang pembelajaran anak usia dini.
3. Mengimplementasikan game edukasi pengenalan huruf dan angka.

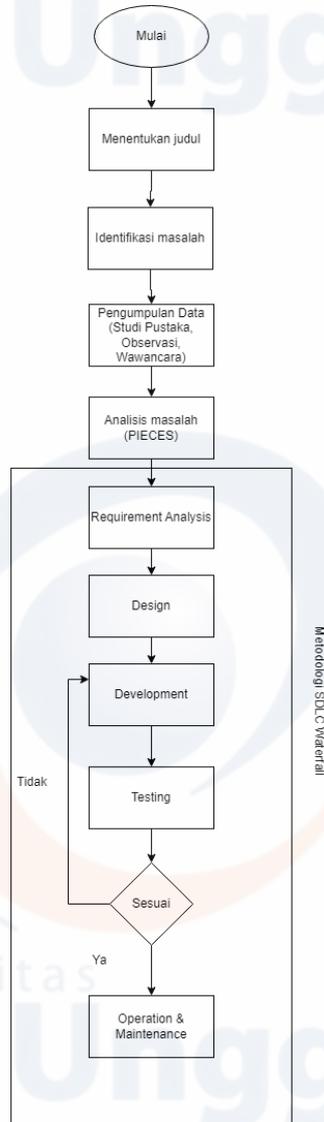
### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu para orang tua untuk mendapatkan media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran pada anak yang baru ingin belajar mengenal huruf dan angka.
2. Membuat anak memiliki pengalaman baru dan memberikan motivasi dalam meningkatkan kualitas belajar dengan menggunakan media game edukasi ini.
3. Aplikasi game edukasi ini dapat melatih anak belajar sendiri ketika dirumah kapan saja, sehingga proses mengenal huruf dan angka akan lebih cepat.

1.6 Kerangka Penelitian

Adapun kerangka Penelitian sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Penulis)

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan dalam 5 bab dan isinya akan diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan di bahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini akan dibahas teori-teori pendukung Tugas Akhir berdasarkan tinjauan kepustakaan yang dilakukan terhadap beberapa buku, jurnal atau karya ilmiah, yang berhubungan dengan perancangan game edukasi.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini akan di bahas rencana objek penelitian, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, Teknik pengumpulan data dan rancangan sistem yang diusulkan

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan membahas analisis terhadap masalah yang sedang diteliti yaitu berupa aliran data dan informasi.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan menjabarkan kesimpulan dari perancangan dan pembuatan aplikasi game, disertai dengan saran dari penelitian yang dilakukan.