

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa keemasan atau bisa disebut dengan *Golden Age* merupakan sebutan untuk anak usia dini. Dimasa ini adalah masa dimana mereka ingin mengeksplorasi segalanya untuk melawan rasa keingintahuan yang besar dalam hidup mereka dan melakukan hal-hal yang menyenangkan seperti bermain. Ketika bermain anak-anak akan menggunakan imajinasi mereka dengan melalui alat permainan bersama dengan teman-teman mereka. Dimanapun waktu dan tempat mereka tidak akan lepas dari aktivitas bermain.

Dalam pendidikan pertama sang anak, mereka diajari sedikit demi sedikit untuk menggabungkan antara bermain dengan belajar dan diajari cara untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka tanpa membedakan apapun. Dalam pembelajaran, guru akan memikirkan cara belajar dan mengajar melalui sebuah permainan. Dengan strategi ini akan mendorong anak untuk menerima secara tidak langsung waktu pembelajaran di sela-sela bermain, karena memang dunia anak adalah dunia bermain.

Pada proses pembelajaran guru akan membuat strategi dalam penggunaan media alat sebagai pembelajaran agar mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Media pembelajaran biasanya sudah disediakan oleh pihak sekolah, Terkadang guru pengajar kesulitan menemukan ide baru dalam menggunakan media pembelajaran yang hanya itu-itu saja. Guru pengajar memang harus kreatif karena mereka bertugas agar anak yang diajarinya tidak jenuh dan bosan.

Proses pembelajaran yang dilakukan masih sebatas menggunakan papan tulis dan buku catatan yang disediakan guru pengajar. Karena faktor tersebut tidak semua murid memahami apa yang diajarkan dan terkadang membuat murid berisik serta bermain kesana-kesini dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Karena di zaman yang sudah modern ini guru bisa saja menggunakan kreatifitasnya ke dalam sebuah game edukasi. Dengan melalui media game edukasi ini diharapkan guru mampu mengajarkan anak dengan efisien dan membuat sang anak selalu mengerti dengan cara yang disampaikannya. Karena pada tahap ini anak akan cenderung tertarik dengan gambar dan warna-warna yang cerah ditambah lagi dengan tampilan animasi yang menarik.

Dengan metode pembelajaran interaktif ini maka guru tidak akan terpaku pada buku catatannya saja, melainkan terdapat media baru yang lebih lengkap dan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat murid menjadi tertib dan terus memperhatikan guru ketika mengajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan pelajaran-pelajaran yang berdasarkan kurikulum sekolah. Oleh karena itu, dibuatlah metode pembelajaran game edukasi anak usia dini. Selain itu, metode ini dianggap lebih efektif dan mempermudah pemahaman murid serta membuat para murid tertib dengan apa yang disampaikan oleh guru. Dengan ini penulis mengambil judul **“Rancang Bangun Game Edukasi Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Animate (Studi Kasus: TKIT Granada)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Mencermati kondisi yang telah dijelaskan di atas, didalam penelitian ini merumuskan beberapa identifikasi masalah yang menjadi landasan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi game edukasi usia dini pada TKIT Granada?
2. Bagaimana pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan semangat belajar anak?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Dari identifikasi masalah di atas, maka didalam penelitian ini ingin melakukan penelitian dengan tujuan:

1. Membuat game edukasi anak usia dini menggunakan Adobe Animate.
2. Mengimplementasikan game edukasi pengenalan huruf, angka, nama hari dan bulan dalam tiga bahasa berbeda bahasa Indonesia, bahasa Arab dan bahasa Inggris berbasis Adobe Animate.
3. Meningkatkan motivasi belajar

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat atau kegunaan untuk anak usia dini yang baru belajar bersosialisasi.

1. Membantu guru untuk mendapatkan ide kreatif dengan memanfaatkan game edukasi ini dan dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran.
2. Membuat anak mempelajari metode pembelajaran yang baru dengan menggunakan game edukasi.

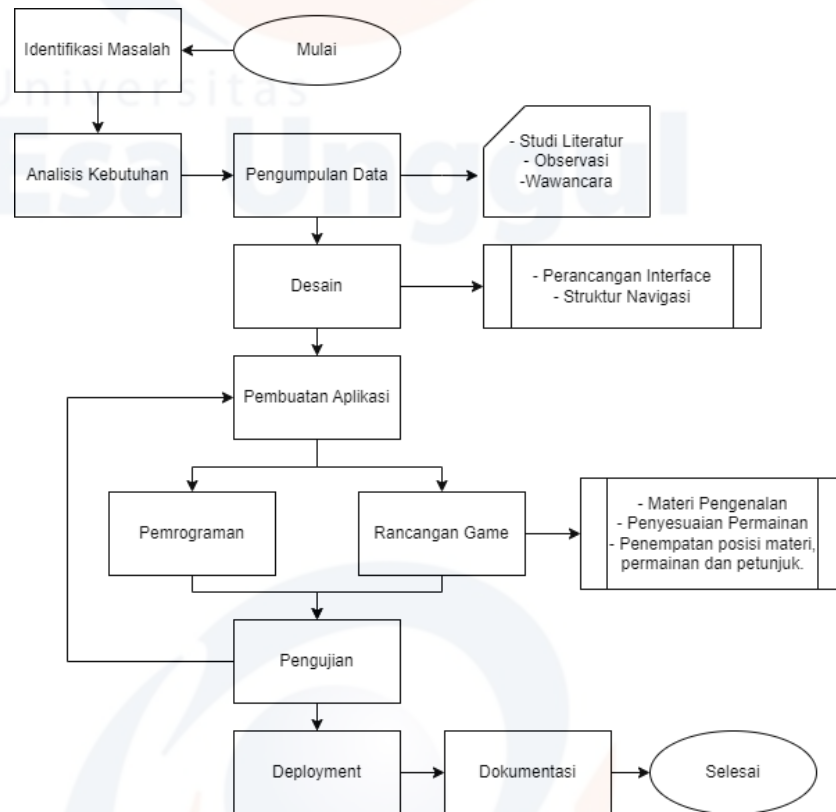
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Berdasarkan batasan masalah diatas telah ditemukan permasalahan dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan pembuatan aplikasi game edukasi anak usia dini pada TKIT Granada.
2. Dalam merancang aplikasi game edukasi anak usia dini digunakan *software* adobe animate.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sebuah rangkaian bagan-bagan alur yang didapatkan dari proses penelitian dalam pembuatan game edukasi ini, berikut ini merupakan kerangka berpikir yang digambarkan pada penelitian ini:



Gambar1. 1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam penyusunan seminar proposal ini agar lebih mudah dipahami maka dibuatkan sistematika dalam penulisan ini, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang definisi dan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, pada bab ini juga dijelaskan mengenai *software* yang digunakan dalam pembuatan program.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis perancangan aplikasi yang akan dibuat, dan menjelaskan mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai pembuatan game edukasi anak usia dini menggunakan adobe animate.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil pembangunan game edukasi anak usia dini menggunakan adobe animate yang berguna untuk perbaikan yang akan dilakukan pada masa mendatang.