

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan permainan yang banyak diminati dari kalangan orang tua sampai anak-anak. Sehingga dampak negatif dari game tersebut menjadikan anak tidak disiplin dalam penggunaan waktu belajar, waktu bermain, waktu makan, dan waktu istirahat. Orang tua adalah guru pertama dan utama bagi anak. Hal ini sangat penting karena anak-anak pada taman kanak-kanak kesulitan dalam belajar, yang di sebabkan karena pola belajar anak yang suka bermain dan ingin tau hal-hal yang baru mereka dengar atau melihatnya.

Paud Nurul Huda adalah lembaga pendidikan yang didirikan untuk anak usia 2-4 tahun. Pada usia ini merupakan masa keemasan (the golden age) karena awal kehidupan merupakan masa yang paling tepat untuk memberikan dorongan dan upaya pengembangan berfikir anak agar berkembang secara optimal. Kurikulum pendidikan anak usia dini dilakukan melalui tahapan pengkajian, sosialisasi, advokasi dan perintisan oleh tim pengembangan kurikulum, pakar praktisi dan pembina serta penyelenggara pendidikan. Adanya kurikulum ini dapat menjadi standart acuan guru dalam pembelajaran serta tingkat satuan pendidikan. Tujuan didirikan Paud Nurul Huda ini adalah Menyediakan sarana pada masyarakat, memberikan fasilitas pendidikan anak dengan biaya terjangkau oleh masyarakat, membantu masyarakat dalam mencerdaskan anak melalui progam pendidikan, membntu program pemerintah dalam rangka pendidikan nasional.[1]

Dari penelitian sebelumnya membahas tentang perancangan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan daya berfikir anak usia dini berbasis android yang menggunakan metode waterfall yang menggambarkan sistem berurutan pada software. Banyak Game edukasi yang masih sangat sulit untuk dimainkan anak yang baru mengenal angka, huruf dan matematika sederhana, game tersebut seperti puzzel, tebak

gambar, pengenalan huruf, tebak logo dan game simple lainnya. Maka dari itu peneliti menciptakan game seperti tebak gambar, tebak sayur dan matematika sederhana. Untuk meningkatkan cara berfikir anak dengan mudah adalah mengulang kembali apa yang telah dia lihat dan di kenalkan oleh anak-anak seperti binatang yang sering mereka lihat, sayuran yang sering dia makan, perhitungan matematika seperti tambah dan kurang. Karena binatang, sayuran dan matematika sederhana yang mudah dikenali oleh anak-anak.[2]

Untuk meningkatkan minat berfikir anak pada usia dini, peneliti akan membuat game edukasi yang dapat membantu peran orang tua dalam minat belajar anak. Aplikasi game ini nantinya akan ada dua item, yaitu pengenalan dan permainan. Pengenalan nantinya akan berisi suara yang akan menjelaskan angka, huruf abjad, huruf hijaiyah, perhitungan sederhana, buah, dan hewan. Permainan dari aplikasi ini berisi soal angka, huruf abjad, huruf hijaiyah, perhitungan sederhana, buah, dan hewan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil judul di atas dengan harapan bahwa dengan adanya *game* ini anak-anak menjadi lebih mudah dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Kurangnya minat belajar pada anak usia dini!
2. Bagaimana pemanfaatan smartpone yang bisa meningkatkan minat belajar anak?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya menyediakan angka, huruf abjad, huruf hijaiyah, perhitungan sederhana, buah, dan hewan.
2. Aplikasi dirancang menggunakan adobe flash cs3.
3. Aplikasi ini khusus pada pengguna smartpone pada android.
4. Aplikasi game edukasi saat ini hanya untuk siswa Paud Nurul Huda saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam tugas akhir ini adalah

1. Menghasilkangame edukasi untukanak-anakusiadini yang dapat meningkatkan minat belajar anakusia dini di Paud Nurul Huda.
2. Membuat aplikasi game edukasi yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar anak -anak usia dini di Paud Nurul Huda.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah bagian dari tercapainya tujuan penelitian, Manfaat dari penelitian ini yaitu :

Bagi peneliti :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam membuat aplikasi game edukasi pada anak usia dini di Paud Nurul Huda.
2. Belajar bertanggung jawab agar game tersebut dapat bermanfaat bagi anak-anak usia dini di Paud Nurul Huda.
3. Belajar dalam memecahkan suatu masalah dengan baik.

Bagi anak-anak:

1. Alat bantu dalam pembelajaran anak-anak.
2. Meningkatkan daya berfikir anak melalui fungsismartphonesebagai mediapembelajaran.
3. Bersifat portable, pembelajaranbisa digunakandimanasajaselamasmartphone masihaktif.
4. Menambah minat belajar anak.

Bagi lembaga pendidikan:

1. Dapatmengambilmanfaatdariaplikasiyaituadanyapeningkatankemampuananakdalam proses pembelajaran.
2. Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan di lembaga pendidikan yang ada di jepara.

1.6 Sistematika penulisan

Untuk mempermudah penulis membuat skripsi ini, maka perlu adanya sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan tema dan digunakan sebagai landasan dari penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari pengumpulan data dan pengembangan sistem.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengemukakan hasil eksperimen penulis dalam penelitiannya, serta menyajikan data dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan penelitian yang telah dilakukan peneliti dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.