BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengembangan software edukatif di indonesia saat ini sangat tampak semakin banyak dilakukan berbagai kalangan, baik oleh instusi-instusi pendidikan untuk kepentingan proses belajar mengajarnya. Dalam upaya meningkatkan efisien penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam tumbuh kembang anak. Pemanfaatan dan penggunaan game edukasi puzzle dapat menunjang proses pembelajaran terhadap anak. Dengan adanya game edukasi puzzle, diharapkan dapat memicu anak untuk semangat dalam belajar dan game edukasi puzzle juga dapat diterapkan terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan menggunakan game edukasi puzzle dapat mempermudah anak untuk berpikir, serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek kognitif yang membutuhkan pemikiran yang lebih besar dapat diasah. Permainan yang membuat anak senang dengan alat peraga dapat meningkatkan kreatifitas anak dalam belajar merangkai/ mencocokan gambar.

Informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku atau pembelajaran konvesional terkadang membuat seseorang anak kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku hanya berupa teks dan

pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya menonton (tidak gerak, hitam putih), hal ini dapat menyebabkan seorang siswa merasa jenuh dan minat belajar pun akhirnya berkurang.

Multimedia merupakan salah satu media penyampaian yang dapat meningkatkan nilai pembelajaran bagi anak. Sehingga sangat dibutuhkan adanya perankat multimedia yang mampu menarik minat belajar serta meningkatkan nilai kecerdasan anak. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik minat belajar siswa adalah dengan menyampaikan pelajaran yang sudah diaplikasikan kedalam perangkat multimedia berupa game edukasi yang dapat melahirkan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar anak. Fakta menyampaikan bahawa menyampaikan informasi dengan multimedia dapat menigkatkan ingatan dalam belajar karena materi dalam bentuk audio visual akan lebih mudah ditangkap dan secara visiologis manusia akan lebih peka menggunakan inderanya. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan akan dapat menambah minat belajar siswa.

Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak usia dini karena anak usia dini pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu merangkai gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka mungkin mencoba untuk merangkai gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika

Masuknya game edukasi dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar anak. Gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak merasa bosan, karena sifat anak suka cepat jenuh apabila seorang guru cuma hanya menerangkan dalam bentuk tulisan. Hal ini dikarenakan pada usia dini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Ini diyakini akan berhasil memacu anak untuk mempelajari sesuatu dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Dari uraian diatas maka penyususn merasa tertarik untuk untuk membuat dan membahas lebih lanjut tentang game edukasi, dan merancangnya dalam sebuah aplikasi, untuk mempermudah proses pembuatan game edukasi yang akan digunakan untuk sarana pembelajaran pada anak taman kanak-kanak, oleh karena itu penyusun membuat sarana tersebut melalui judul **Perancangan Game Edukasi Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Studi Kasus Di TK Pertiwi Gebang-Cirebon.**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan dapat di identifikasikan beberapa masalah :

1. Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak.

2. Perlunya pembelajaran, khususnya seperti merangkai/mencocokan gambar (puzzle) untuk meningkatkan daya ingat anak sejak dini pada siswa taman kanak-kanak.
3. Belum adanya fasilitas multimedia yang disediakan sekolah sebagai alat bantu dalam proses kegiatan pembelajaran di sekolah.

1.2.2 Rumusan Msalah

1. Bagaimana perancangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar minat belajar anak meningkat.
2. Bagaimana pengujian pembelajaran yang menarik dan interaktif agar minat belajar anak meningkat.
3. Bagaimana implementasi Perancangan Game Edukasi Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Studi Kasus di TK.Pertiwi Gebang-Cirebon.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membantu anak dalam pengenalan warna-warna, gambar dan objek benda pada usia dini.
2. Untuk membuat game edukasi merangkai/mencocokan gambar (puzzle) agar melatih kreativitas anak.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat perancangan media pembelajaran merangkai/ mencocokan gambar (puzzle) yang menarik dan interaktif agar minat belajar siswa meningkat.
2. Untuk menguji media pembelajaran merangkai/ mencocokan gambar (puzzle) yang menarik dan interaktif agar minat belajar siswa meningkat.
3. Untuk mengimplementasi Perancangan Game Edukasi Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Studi Kasus di TK.Pertiwi Gebang-Cirebon.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu perancangan pembuatan game edukasi matematika menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3, agar proses pembelajaran lebih mudah dan efisien

Secara peraktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Dapat meningkatkan jenis game pembelajaran yang lainnya untuk taman kanak-kanak.
2. Untuk mendukung proses belajar di kelas.
3. Untuk mempermudah proses pembelajaran siswa, guru, dan orang tua.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Penelitian ini dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung sarana pendidikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Penyusun

   Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat dan merancang game edukasi menggunakan Adobe Flash CS3. Tentunya yang dapat membantu melatih ketangkasan, kecerdasan, dan imajinasi para pemainnya.

3. Bagi Anak TK

   Dapat menigkatkan minat belajar siswa serta kemampuan dalam belajar merangkai/ mencocokan gambar (puzzle), anak dapat mengasah keterampilan, kecerdasan, dan imajinasi.

1.5 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam pembuatan game edukasi matematika ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Game yang disajikan merupakan game pembelajaran merangkai/ mencocokan gambar (puzzle) untuk anak TK
2. Materi pokok yang terdiri dari bahasan
   a. Aplikasi game edukasi ini mencakup pengajaran cara merangkai/ mencocokan gambar.
   b. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak-anak dengan usia 4-6 tahun.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian dilakukan di TK PERTIWI Jl. Raya Gebang Kulon Kec. Gebang Kab. Cirebon 45194

Dibawah ini merupakan tabel jadwal kegiatan penelitian yang dilaksanakan dumlai dari bulan september sampai dengan desember 2012.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

no	**Uraian kegiatan**	**waktu**																
1	**Rekayasa sistem**	**september**				**oktober**				**november**				**desember**				**ket**
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	Menentukan topik permasalahan																	
	Pengumpulan kebutuhan data yang dibutuhkan																	
	Analisis kebutuhan perangkat lunak																	
	Analisis																	

	permasalahan																	
	Study kelayakan																	
2	**Perancangan (design)**																	
	Desain arsitektur perangkat lunak																	
	Desain struktur data																	
	Desain interface																	
3	**Pemograman (coding)**																	
	Pembuatan program																	
4	**Pengujian (testing)**																	
	Uji coba program																	