BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan dan berkembang pesatnya teknologi komunikasi sekarang ini banyak sekali kemudahan-kemudahan dan fasilitas teknologi yang di gunakan untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Dengan tersedianya aplikasi-aplikasi teknologi informasi tersebut akan mempermudah para *user* untuk mengetahui informasi yang ada di suatu tempat. Oleh karena itu informasi merupakan suatu bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sehingga informasi tersebut diharapkan bisa didapat dengan lebih cepat.

Perkembangan teknologi ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di Tingkat dasar, taman kanak-kanak(TK), Sekolah dasar, Sekolah Menegah Pertama, SMA/SMK serta jenjang Tingkat tinggi seperti Universitas. Hal ini berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah tingkat dasar taman kanak-kanak , murid atau siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di tk cendana pekanbaru. Seperti pada pembelajaran cara membaca, berhitung, seperti yang ada di kurikulum tk cendana tersebut. Murid atau siswa diajarkan pelajaran dasar cara membaca

dengan interaktif sambil bermain,dengan materi dasar pembelajaran interkatif dan pengenalan hewan yang ada dan sesuai dengan kompetensi dasar mengenal jenis dan nama-nama hewan.

Game merupakan salah satu hiburan yang diminati banyak orang, tidak melihat umur ataupun profesinya seseorang senang untuk memainkan *game*. Bahkan kesenangan tersebut menjadi sebuah hobi yang tidak bisa ditinggalkan, sehingga seseorang menghabiskan waktunya untuk bermain game tersebut. Dampak psikologis dari *game* itu sendiri bisa berakibat kepada orang yang memainkannya, apalagi kepada anak-anak yang masih mengalami masa perkembangan dan pertumbuhan. Oleh karena itu dampak yang negatif seharusnya dihindari, misalnya kebiasaan bermain game menjadikan seseorang malas mengerjakan aktifitas lain yang lebih bermanfaat, sifat keras yang ditimbulkan seseorang karena terbiasa bermain dengan game peperangan atau pertarungan, dan sebagaimya.

Dampak dari *game* tersebut salah satunya disebabkan dari penyajian game yang dimainkan. Jika game yang disajikan itu adalah game yang bersifat keras, maka sedikit atau banyak dampaknya akan berakibat kepada pengguna game itu sendiri.

Oleh karena itu, game bisa bermanfa'at jika *game* tersebut mengandung nilai pendidikan atau pengetahun yang juga menarik untuk dimainkan. Bentuk *game computer* tersebut bermacam-macam, misalnya game petualangan, *game* logika, *game* olahraga, dan lain-lain. Orang tua harus melakukan pengontrolan kepada anak untuk memilihkan hiburan yang mengandung nilai-nilai pendidikan, agar anak bisa mendapatkan hal yang positif dari *game*.

Dengan perkembangan *game* komputer yang sangat pesat dan diminati masyarakat, maka dibuat game pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak dengan umur tiga sampai tujuh tahun.

Game ini mempunyai unsur pendidikan dan pengetahuan tentang Ilmu untuk membantu keluar kecerdasan pada anak-anak untuk mengetahui apa yang sangat dibutuhkan anak-anak.

Sebagian besar *game* publisher besar di Indonesia, seperti Lyto, lebih memilih *game* popular yang hanya bersifat sebagai sarana hiburan. Hal ini membuat *game* edukasi menjadi tipe *game* yang jarang diperhatikan di kalangan pemain *game* di Indonesia. Apabila dikembangkan dengan benar, baik dari segi grafis, cerita dan interaktifitas, *game* dengan unsur edukasi bisa menjadi sebuah game yang tidak kalah menariknya dengan game-game lainnya.

Game edukasi memberikan kesempatan yang baik untuk merangsang pemikiran anak-anak. *Game* edukasi dapat meningkatkan motivasi karena beberapa karakteristik, seperti pertualangan, tantangan. Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan fitur kemudahan penggunaan dan kegunaan dari *game* edukasi pada kegiatan pembelajaran.

Misalnya, Terrel dan Rendulic (1996) menyatakan bahwa menggunakan game computer untuk belajar di sekolah dasar dapat meningkatkan motivasi internal dan prestasi belajar siswa. Game edukasi yang dibuat, harus bisa merangsang motivasi belajar siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan termasuk untuk anak-anak berusia produktif 4-7 tahun (Yien, 2011).

Dengan media pembelajaran *game* pengenalan hewan da berhitung ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam *game* edukasi pengenalan nama hewan ini, siswa akan barmain dengan cara mengurutkan huruf hingga membentuk suatu kata, dengan mengurutkan huruf dan memasukkan ke dalam kotak yang disediakan secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat susunan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian berupa "**Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan dan Perkenalan Angka Terhadap**

Anak Taman Kanak Kanak Cendana Pekanbaru ” yang ber-genre pendidikan dan strategi pada *smartphone.*

Harapan proyek akhir ini adalah bisa memberikan hiburan dan pendidikan kepada anak-anak terutama untuk anak taman kanak-kanak. Sehingga anak-anak lebih senang mempelajari dan memahaminya dengan baik. Sehingga bisa memberikan motivasi yang lebih lagi terhadap proses mengajar yang ada di taman kanak-kanak cendana pekanbaru ini.

Jadi disini peneliti berharap dengan di kembangkannya media pembelajaran interkatif ini dapat memberikan alternatif tambahan media pembelajaran yang lain.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat diidentifikasikan masalah, yaitu :

1. Media Pembelajaran yang ada di taman kank-kanak cendana pekanbaru pada saat ini belum memfasilitasi pendidikan yang metode pembelajaran interaktif dengan *smartphone.* Sedangkan pendiidkan karakter pembelajaran interaktif dengan kemajuan teknologi media *smartphone* sedang di galangkan sesuai intruksi menteri pendidikan indonesia dan menteri keminfo indonesia.
2. Belum di kembangkannya game edukasi pembelajaran interaktif cara membaca dan pengenalan hewan terhadap anak taman kanak-kanak cendan pekanbaru untuk mempermudah proses belajar mengajar.
3. Banyak anak-anak yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan urutan huruf pada saat membentuk suatu kata dalam menyebutkan nama hewan tertentu.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian diatas maka dapat ditentukan masalah yang ada, maka dengan adanya penelitian ini maka permasalahan tersebut dapat di rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sebuah game yang menarik dan interaktif agar minat belajar terutama anak taman kanak-kanak di cendana pekanbaru yang menyenangkan.
2. Bagaimana perancangan game edukasi kreatif dengan bermain dalam pembelajaran interaktif yang bergame edukasi terhadap anak-anak pada tk cendana pekanbaru yang menarik.
3. Bagaimana kualitas dari *mobile game* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian guru kepada anak-anak taman kanak-kanak ini.
4. Bagaimana membuat sebuah *game* yang menarik dan interaktif agar minat belajar anak-anak taman kanak-kanak cendana pekanbaru untuk menyenangkan proses belajar cara membaca.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun program aplikasi game edukasi ini untuk meningkatkan beberapa pilihan belajar mengajar di tk cendana pekanbaru.

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui hasil perkembangan dari *game* edukasi dengan pembelajaran interaktif pengenalan hewan dan berhitung terhadap anak taman kanak-kanak di cendana pekanbaru ini untuk menarik minat anak dalam belajar untuk terbiasa berfikir.

2. Mengetahui hasil respon anak taman kanak-kanak cendana pekanbaru terhadap media pembelajaran ini yang membuat menarik dan menghibur.
3. Mengatahui hasil kualitas *mobile game* ini sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian guru terhadap anak-anak taman kanak-kanak cendana pekanbaru tersebut, dan untuk menunjukan bahwa modul ajaran yang diberikan pada *game* edukasi ini mudah di mengerti dan di pahami oleh anak.
4. Dengan adanya *game* ini, diharapkan anak mendapat hiburan serta manfaat dari permainan ini, serta untuk melahirkan suasana yang menyenangkan dalam peroses pembelajaran.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan/manfaat penelitian umumnya dipilah menjadi dua kategori, yaitu teoritis(akademis) dan praktis(fragmatis).

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun jika dilihat dari kegunaan secara praktis nya dari penelitian yang dilakukan penulis ini diharapakan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Dapat memberikan masukan kepada sekolah tk dalam meningkatkan pengembangan anak dalam memfasilitasi totalitas pemahaman di kehidupan sehari-hari di taman kanak-kanak maupun di lingkungan luar yang lebih luas.
2. Dapat meningkatkan jenis *game* pembelajaran yang lainnya untuk anak.
3. Untuk meningkatkan kualitas sekolah tk untuk lebih maju dan berkembang.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan dari segi akademis dari penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan 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. Tentunya yang dapat membantu melatih ketangkasan, kecerdasan, dan imajinasi para pemainnya.

3. Bagi Anak

   Supaya meningkatkan minat belajar anak serta kemampuan anak-anak dapat mengasah keterampilan, kecerdasan, dan imajinasi.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini dibangun batasan masalah dimana penulis akan menjelaskan secara detail tentang Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan dan Angka Terhadap Anak Taman Kanak-kanak Cendana Pekanbaru" dengan membatasi cakupan masalah nya sebagai berikut:

1. Pengembangan game edukasi ini di mainkan pada SmartPhone berbasis IOS dan Android.
2. Teknologi perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash CS6.
3. *Game* yang disajikan berupa game 2D.
4. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pembelajaran interaktif pengenalan hewan dan angka menggunakan adobe flash sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku.

5. Pengujian produk yang dibuat hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa atau anak-anak.
6. *Game* ini bersifat offline.
7. *Game* yang khusus dimainkan untuk anak taman kanak-kanak.
8. *Game* ini harus di dampingi atau bimbingan orang tua.
9. *Game* edukasi ini mempunyai 2-3 buah karakter hewan yaitu, Anjing, Sapi, dan Singa, dengan mengenalkan berbagai huruf untuk belajar yang di tampilkan dari pengenalan hewan.
10. *Game* ini memeiliki fitur pengenalan angka dan berhitung, sehingga bantuan orang tua sangat di ajurkan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan di Taman kanak-kanak yang terletak di JL Komplek Palem PT Chevron Pacific Indonesia, Lembah Damai, Rumbai Pesisir, Riau 28271, Indonesia.

1.6.1 Waktu Penelitian

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Jadwal Waktu Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2014/2015															
		November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	a.Observasi																
	b.Wawancara																
	c.Studi Pustaka																
2	Membangun prototying																
	a. Mempelajari Data																
	b.Membangun Prototyping																
3	Evaluasi Prototyping																
	a.Uji Desain Oleh user																
4	Pemrograman																
	a.Pembuatan Program																
	b.Menerapkan Aplikasi																
5	Menguji Sistem																
	a.Uji Coba aplikasi																
	b.Uji Coba desain																
6	Evaluasi Sistem																