

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mengubah model, pola dan media pembelajaran di dunia pendidikan. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi multimedia seperti penggunaan media audio, audio-visual, maupun software komputer merupakan peluang-peluang yang memungkinkan terjadinya proses peningkatan mutu pembelajaran di dunia pendidikan baik secara kuantitas maupun kualitas (Jasnanto, 2007).

Dalam dunia pendidikan sudah banyak aplikasi multimedia pembelajaran baik untuk anak-anak maupun orang dewasa baik itu dalam bentuk aplikasi ataupun *game* edukasi. Menurut Marsh dan Clark dalam penelitian Rachman dan Rusdiansyah (2012) menyatakan, telah dibuktikan *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan, dan *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang mampu menarik perhatian anak dalam mengenal suatu hal dan juga dapat meningkatkan daya ingat sehingga siswa atau peserta didik dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba membuat sebuah game yang mampu digunakan untuk anak usia dini dalam melatih daya ingatnya dan sambil mengenal angka, huruf, hewan, buah dan juga warna.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat judul Perancangan game edukasi untuk anak usia dini (4-6 tahun) berbasis android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas adalah “Bagaimana merancang dan membuat game yang mampu menarik perhatian anak dalam segi tampilan dan mampu digunakan sebagai media untuk melatih daya ingat, serta dapat digunakan sebagai pengenalan terhadap angka, huruf, hwan, buah dan warna”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dengan rumusan masalah tersebut, maka akan dibuat *game* edukasi dengan batasan yaitu :

1. Penilaian dilakukan pada anak usia TK yaitu 4 sampai 6 tahun.
2. Permainan yang diberikan mampu digunakan untuk melatih daya ingat anak usia dini, dan mampu memberikan pengenalan terhadap angka, huruf, hewan, buah, dan warna.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang dan membuat *game* edukasi yang mampu digunakan untuk melatih daya ingat pada anak dengan cara yang lebih menarik dengan sistem berbasis *Android*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi penulis**

- a. Untuk melatih penulis dalam mengembangkan dan menambah pengetahuan, khususnya pengetahuan dan permasalahan dalam perkembangan daya ingat anak menggunakan media *game* edukasi.
- b. Dalam Jangka pendek digunakan untuk penyusunan skripsi agar memperoleh data yang akurat.
- c. Dalam jangka panjang dapat di gunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat anak dalam bentuk *game*.

### **1.5.2 Bagi anak dan instansi pendidikan**

- a. Mengetahui tingkat kemampuan kompetensi dasar anak
- b. Mengetahui pertumbuhan dan perkembangan anak
- c. Mendorong anak untuk berlatih/belajar
- d. Mendorong pendidik untuk mengajar dan mendidik lebih baik.

### **1.5.3 Bagi Pembaca**

Hasil penelitian ini mudah-mudahan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dapat menambah khasanah keilmuannya serta sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama.

#### **1.5.4 Bagi masyarakat yang luas**

Memberi pandangan yang positif bagi masyarakat mengenai *game* edukasi untuk meningkatkan daya ingat anak.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan adalah uraian tentang penyusunan proposal tugas akhir secara singkat dan jelas. Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

#### **A. Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

#### **B. Bagian Utama Skripsi.**

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
2. Landasan Teori yang berisi tentang teori yang dijadikan landasan dalam penelitian dan pengertian program yang digunakan.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui berbagai metode.

Agar sistematis. Bab Metode Penelitian Meliputi :

1. Waktu dan Tempat Penelitian
2. Peralatan Utama dan Pendukung
3. Alur Penelitian

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi gambaran tahapan penelitian dari sistem informasi perhitungan penghasilan dan analisisnya sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

1. Hasil Penelitian
2. Analisa atau Pembahasan

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan dari sistem yang ada sebelumnya. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

### **C. Bagian Akhir Skripsi.**

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan lampiran.