

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Masa anak-anak merupakan awal dari kreatifitas anak. Kreatifitas anak berawal dari aktifitas bermain. Melakukan kegiatan yang menyenangkan akan menyebabkan kreatifitas anak semakin berkembang. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sangatlah penting untuk mengembangkan kreatifitas dan mengetahui minat dan bakat untuk menentukan jenjang pendidikan selanjutnya dan perkembangan anak itu sendiri. Pendidikan anak usia dini dilakukan sebagai dasar pembentukan kepribadian manusia yang berbudi luhur, cerdas, ceria, dan terampil. (Suryani, 2011)

Pendidikan seni pada siswa PAUD yang terlihat seperti hanya bermain-main saja. Tetapi perlu diketahui bahwa melalui pendidikan seni dapat meningkatkan kreatifitas anak, karena anak akan berekspresi dan bereksplorasi mengenai hal-hal baru maupun hal-hal yang sudah diketahui yang kemudian akan dikembangkan, khususnya pendidikan seni menggambar. Melalui kegiatan menggambar, siswa dapat mengekspresikan berbagai imajinasi yang ada dalam pikirannya. Dari gambar-gambar yang dihasilkan juga dapat menunjukkan tingkat kreatifitas dan suasana hati siswa PAUD.

Pembelajaran menggambar biasa didapat melalui kegiatan belajar disekolah ataupun diajarkan sesekali oleh orang tua ataupun pendidik. Dalam

pembelajaran seperti itu, tidak semua siswa bisa mengingat secara baik atas apa yang diajarkan karena pembelajaran terekam di memori anak secara singkat dan pada waktu itu saja. Padahal untuk mengetahui minat dan bakat siswa perlu mengajarkan berbagai macam gambar. Jika terjadi hal seperti itu, maka orang tua atau pendidik perlu mengajarkan kembali cara menggambar secara berulang dan itu akan menyita banyak waktu dan kesabaran.

Banyak buku panduan cara menggambar dan mewarnai yang menarik, tetapi buku tersebut dapat digunakan hanya sekali pakai saja. Jika isi buku telah di praktikkan, maka untuk mengulang cara menggambar dan mewarnai tidak dapat dilakukan lagi secara benar dan maksimal. Untuk mempermudah dalam mempelajari cara menggambar yang dapat dilakukan secara berulang, maka perlu adanya teknologi untuk merekam kegiatan pembelajaran tersebut, agar siswa dapat belajar secara maksimal dan menyenangkan karena dilakukan dengan multimedia. Selain itu juga dapat bermanfaat bagi orang tua atau pendidik karena dapat menyingkat waktu dan memberikan pembelajaran yang lebih baik dan menarik sehingga siswa akan lebih rajin dalam belajar dan mengasah kreatifitasnya.

Oleh karena itu, penulis akan mencoba menciptakan media pembelajaran tentang cara menggambar yang interaktif, inovatif, dan menarik bagi siswa PAUD maupun untuk masyarakat luas yang ingin belajar menggambar. Penulis akan membuat sebuah aplikasi yang dibangun menggunakan *game engine* Construct 2

yang dipadukan dengan Corel Draw dan Audacity yang berisi tentang panduan cara menggambar bagi siswa PAUD maupun bagi masyarakat luas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka rumusan masalahnya adalah :

- a. Bagaimana menggunakan *game engine* Construct 2 secara maksimal untuk membuat aplikasi edukatif yang menarik mengenai pembelajaran cara menggambar bagi siswa PAUD?
- b. Bagaimana menerapkan objek dan konten yang dibuat menggunakan *tools* Corel Draw dan Audacity dalam *game engine* Construct 2?

## **1.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penelitian dan agar tetap berjalan sesuai tujuan, maka penulis memberikan beberapa batasan masalah :

- a. Media pembelajaran ditujukan untuk siswa PAUD (Playgroup dan Taman Kanak-Kanak).
- b. Media pembelajaran berupa aplikasi berbasis desktop.
- c. Isi dari aplikasi pembelajaran ini adalah mengenai cara menggambar beberapa hewan, bunga, buah-buahan, dan sayuran sampai tahap mewarnai tanpa menggunakan database.

- d. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *game engine* Construct 2 dengan *tools* pendukung yaitu Corel Draw dan Audacity untuk membuat konten program.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa bertujuan yaitu :

1. Membuat aplikasi yang edukatif dan interaktif sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa PAUD belajar cara-cara menggambar bunga, buah, dan binatang.
2. Menerapkan objek dan konten yang dibuat menggunakan *tools* Corel Draw dan Audacity dalam *game engine* Construct 2 secara maksimal.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Pengguna
  - 1) Sebagai media pembelajaran untuk mengekspresikan diri, mengenal warna, mengembangkan kemampuan motorik, meningkatkan konsentrasi, dan mengasah kreatifitas siswa PAUD.
  - 2) Ikut serta membantu dan memudahkan orang tua atau pendidik dalam mengajarkan pembelajaran menggambar.

b. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mempraktikkan kembali ilmu yang diperoleh dari perkuliahan dan mengetahui penggunaan *game engine* baru yaitu Construct 2 yang berbasis HTML5 dalam pembuatan aplikasi pembelajaran.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan laporan penelitian dibagi atas beberapa bagian yaitu :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I berisi deskripsi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab II terdiri atas dua poin yaitu telaah penelitian dan landasan teori. Telaah penelitian berisi teori-teori dari hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini. Landasan teori berisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab III berisi penjelasan mengenai metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan sistem dan analisis masalah yang muncul serta penyelesaiannya.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab IV berisi tentang hasil penelitian dan pengujian berupa analisa pengujian sampai implementasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab V berisi kesimpulan dari penelitian dan saran atas analisis penelitian yang telah dilakukan.