

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar, Belajar dalam pengertian aktivitas dari peserta didik (pelajar) dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dalam rangka menciptakan model-model pembelajaran yang inovatif, maka pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan animasi sangatlah berperan untuk peningkatan mutu peserta didik, Namun demikian perkembangan pembelajaran berbasis multimedia dengan menggunakan animasi dalam peningkatan mutu generasi muda haruslah seimbang dengan pendidikan dini generasi berkarakter.

Banyak yang sudah sadar, Pendidikan di Indonesia hanya mencetak pengangguran tanpa bisa berkompetisi atau menciptakan lapangan kerja. Ini sebuah kemubaziran dari kucuran trilyunan dana masyarakat dan pemerintah (Djati Indra 2003). Maka dari itu perkembangan ilmu pengetahuan apalagi perkembangan Teknologi Informasi perlu diimbangi dengan iman dan karakter generasi muda yang mencerminkan kepribadian yang mantab dan tangguh terhadap kemajuan apapun yang berkaitan dengan pembelajaran. Dalam rangka pengembangan ilmu pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, teknik, sikap, atau pengalaman itu semua perlu proses dan media pembelajaran yang berkembang pada anak usia dini sekarang ini.

Dengan mempelajari perkembangan ilmu yang sekarang ini berkembang apalagi ilmu yang berbasis multimedia dengan menggunakan animasi sangat berperan dalam belajar untuk meningkatkan kecerdasan antara lain Kecerdasan Linguistik: kecerdasan kata-kata Logika matematika, kecerdasan nomor dan sebab-akibat Spasial kecerdasan *image* dan gambar-gambar kecerdasan memahami sosial Intrapersonal, kecerdasan memahami diri sendiri.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasan batin. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran. *Game* edukasi dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, untuk belajar mengenal warna, mengenal huruf datau angka, matematika, sampai belajar bahasa asing.

Maka dari itu penulis ingin membuat *game* sebagai tempat untuk bermain dan belajar. Sehingga pengajar yang berada di lingkungan TK atau PAUD dapat dengan mudah mengajarkan dan mudah diterima oleh murid.

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi pendidikan karakter dengan metode pendekatan sentra untuk pendidikan anak usia dini menggunakan teknologi multimedia.

2. Bagaimana mengembangkan permainan edukatif dengan metode pendekatan sentra untuk pendidikan anak usia dini menggunakan media pembelajaran animasi berkarakter bagi anak usia dini.
3. Bagaimana anak usia dini dapat berinteraksi dengan permainan edukatif.
4. Bagaimana menciptakan suasana bermain sambil belajar bagi anak.
5. Bagaimana cara menciptakan karakter anak didik agar lebih kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam latar belakang pendidikan karakter anak usia dini ini adalah:

1. Materi pembelajaran pada permainan ini hanya dibatasi untuk anak usia 3 – 5 tahun. Pembatasan usia anak sesuai dengan pembagian kelas pada PAUD.
2. Permainan edukatif ini hanya menampilkan 3 jenis permainan, yang diadopsi dari cara belajar pendekatan Sentra pada Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu mengenal angka, mengenal huruf, dan mengenal warna.
3. Kategori permainan edukatif yang diterapkan pada *game* ini adalah pengenalan konsep dasar belajar angka, mengenal huruf dengan *audio* dan mengenal warna dengan cara mewarnai gambar.
4. *Game* yang dimainkan secara *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Tentang Pengetahuan Tentang Latar Belakang Pendidikan Karakter Anak Usia Dini adalah:

1. Mengembangkan teknologi komputer kedalam permainan edukatif untuk pendidikan anak usia dini.
2. Merancang desain untuk permainan anak yang edukatif dan interaktif.
3. Menambah Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan performa pendidik dalam mengajar.
4. Mengembangkan pengetahuan anak dengan game edukatif yang sesuai.
5. Membuat suasana belajar yang menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Dari Pengetahuan Tentang Latar Belakang Pendidikan Karakter Anak Usia Dini adalah

1. Anak usia dini akan mendapatkan pengalaman yang berbeda dengan permainan edukasi lainnya sehingga dapat meningkatkan kreatifitasnya.
2. Memperkenalkan teknologi komputer kepada anak sejak usia dini.
3. Memperkenalkan *internet* kepada anak sejak usia dini.

1.6 Sistematika Penelitian

Tugas Akhir ini terdiri atas lima bab dengan pokok bahasan tiap bab sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

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

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab II berisi telaah penelitian merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan yang dikerjakan dan juga landasan pustaka berisi teori-teori yang mendasari pembahasan. Teori-teori berisi tentang Sejarah *Game* dan *tools* yang digunakan untuk membuat *game*, dan hal lain yang mendasari penelitian.

BAB III Perancangan dan Pembuatan

Bab III berisi tentang metode penelitian Pembuatan *Game* dengan *Platform HTML5* yang meliputi waktu dan tempat, peralatan utama dan pendukung, alur perancangan sistem, perancangan desain *game*, dan data program.

BAB IV Hasil Perancangan dan Pembahasan

Bab IV berisi tentang hasil penelitian, analisis sistem dan pembahasan dari sistem yang dibuat.

BAB V Penutup

Bab V berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh selama pengerjaan penelitian.