

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagian tubuh manusia adalah hal dasar yang harus di pelajari oleh anak. Pada jenjang ini, anak akan dikenalkan dengan bagian-bagian fisiologi anggota tubuh dari bagian atas sampai bawah. Pengenalan anatomi tubuh memudahkan anak mengenal anggota tubuh serta memberikan informasi tentang fungsi anggota tubuh (Sularsih, dkk 2013).

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih menggunakan alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar (Winata, 2013). Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Bovee, 1997).

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar (Dewi, 2012). Ranah media *game* sebagai media pembelajaran di Indonesia belum memiliki tradisi yang panjang. Citra *game* di mata masyarakat lebih sebagai media yang menghibur dibandingkan media pembelajaran. Anak tumbuh di dunia yang sangat dinamis dan berkembang cepat. Akibatnya makin tinggi standar kegiatan pembelajaran pada anak. Hal ini mengakibatkan makin berkurangnya waktu dan kesempatan anak untuk bermain. Padahal, anak belajar melalui seluruh aktivitas yang dilakukan, terutama saat bermain. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk langsung berperan dalam proses belajarnya dan sekaligus anak merasa kompeten tentang kemampuan mereka untuk belajar. Pakar pendidikan dari Universitas Negeri Jakarta Prof. Dr. Soegeng

Santoso mengingatkan mendidik anak cerdas, kreatif dan berketrampilan harus dimulai sejak usia dini. Usia pra sekolah (4-6 tahun) merupakan usia yang paling peka bagi anak. Karena itu, ia menjadi titik tolak paling strategis untuk mengukur kualitas seorang anak di masa depan. Setiap anak mempunyai kreativitas. Dengan kreativitas anak dapat berkreasi dan mewujudkan dirinya pada perwujudan diri termasuk salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia, kreativitas perlu dipupuk dan dikembangkan, khususnya kreativitas anak yang dirangsang melalui permainan. (Markhamah, 2010).

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *Linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Safaat H 2012, H. 1). Di Indonesia sendiri sistem operasi *Android* telah menjadi sistem operasi paling populer dengan presentase pengguna Android sekitar 52% (Kurniawati, S., Calvin, dan Yustina, M, 2012). Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk membuat *game edukasi* berbasis *Android*, yang dapat dimainkan diberbagai *gadget* bersistem operasi *Android*.

Berdasarkan masalah diatas peneliti mencoba untuk membuat sebuah game edukasi pengenalan bagian tubuh manusia sebagai media pembelajaran anak usia dini berbasis android. Dan diharapkan dengan *game edukasi* tersebut dapat digunakan sebagai media alat bantu belajar anak dalam mengenal bagian tubuh manusia yang dapat digunakan sebagai media alat bantu belajar anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi game edukasi untuk belajar dan bermain anak usia dini menggunakan media smartphone android?
2. Bagaimana respon pengguna terhadap game edukasi pengenalan bagian tubuh manusia?

1.3 Batasan Masalah

Berhubung dengan luasnya tema, ruang lingkup masalah yang akan dibahas pada proyek ini sebagai berikut:

1. *Game* ini diperuntukan bagi anak-anak usia dini (umur 4-6).
2. Aplikasi ini dirancang sederhana dalam artian memiliki tampilan antar muka yang familiar dan aturan penggunaan yang tidak rumit.
3. Aplikasi ini hanya pengenalan dasar pada anak, bukan aplikasi yang menyajikan materi secara mendetail.
4. Aplikasi ini hanya membahas tentang pengenalan anggota tubuh manusia bagian luar saja untuk media pembelajaran (kepala,badan,tangan,kaki) dan juga pengenalan panca indra (lidah,mata,telinga,kulit,hidung).
5. *Game* beroperasi pada *mobile* dengan sistem operasi Android versi minimum *4.0 Ice Cream Sandwich*.
6. Perhitungan presentasenya dihitung menggunakan SPSS

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan suatu media pembelajaran menggunakan sistem operasi *Android* yang dapat membantu guru dan orangtua sebagai media belajar dan bermain anak.
2. Mengetahui respon dari masyarakat tentang game edukasi pengenalan bagian tubuh manusia.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
Dapat mengaplikasikan ilmu dan keterampilan yang telah diperoleh pada masa kuliah.
2. Bagi Pengguna
 1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu orangtua dan guru sebagai media alat bantu dalam pembelajaran pengenalan bagian tubuh manusia
 2. Dapat menjadi pertimbangan masyarakat tentang game edukasi ini