

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pentingnya pendidikan dalam membantu manusia menggali potensinya melalui proses pembelajaran, terutama dalam memberikan edukasi kepada anak-anak sejak usia dini. Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) atau Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah tingkat pendidikan yang ditujukan untuk anak-anak berusia 4 hingga 6. Pada rentang usia ini, anak-anak belajar dan mengembangkan keterampilan serta pengetahuan melalui kombinasi pembelajaran dan bermain (Ningsih, 2022).

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan dampak signifikan pada semua generasi, termasuk anak-anak usia dini. Penting untuk menyadari bahwa masa awal kehidupan anak merupakan periode yang sangat krusial dan mendasar bagi perkembangan mereka di masa mendatang. Masa usia dini, khususnya dari (0 hingga 6 tahun), dianggap sebagai masa keemasan di mana anak-anak belajar banyak dari lingkungan sekitar mereka. Pada periode ini, pertumbuhan otak anak mengalami perkembangan yang luar biasa dan signifikan. Oleh karena itu, pengetahuan dan pendidikan yang diterima oleh anak selama masa ini memiliki dampak yang besar terhadap perkembangan masa depan mereka. Melalui proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak hanya siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan lebih tinggi, tetapi juga mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya, baik secara fisik-motorik, kognitif, sosial,

maupun emosional. Para ahli berpendapat bahwa stimulasi yang bermakna sangat penting agar anak dapat berkembang secara optimal. Oleh karena itu, peran pendidik, termasuk orang tua, guru, pengasuh, dan orang dewasa lain di sekitar anak, sangat penting dalam menyediakan lingkungan yang kondusif untuk memberikan rangsangan yang sesuai dengan perkembangan anak (Informatika et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi di PAUD Kasih Ibu Desa Sungai Lakum, metode pembelajaran di tingkat PAUD umumnya masih melibatkan penggunaan video (DVD), gambar, dan beberapa mainan fisik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak serta melatih kognitif dan motorik mereka. Selain itu, beberapa pendekatan juga mencakup pengamatan langsung untuk mengenalkan anak-anak pada lingkungan sekitar.

Pendekatan pengamatan secara langsung memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengenal lebih dekat beberapa jenis hewan, angka, huruf, dan buah-buahan, serta objek di sekitar mereka. Dengan demikian, anak-anak dapat benar-benar memahami dan mengenali elemen-elemen ini secara lebih nyata. Penggunaan beragam materi, mulai dari media digital hingga pengamatan langsung, menunjukkan upaya yang holistik dalam memberikan pengalaman belajar yang beragam dan mendalam bagi anak-anak di tingkat PAUD.

Di sisi lain, berbagai produk Teknologi Informasi (TI), seperti perangkat lunak pembelajaran, telah mengintegrasikan fungsi audio-visual. Hal ini menjadikan media TI sebagai alternatif untuk media pembelajaran

konvensional. Sebagai contoh, terdapat *game* edukasi anak "*All in One*" berbasis *android*. Selain itu, terdapat pula media pembelajaran berbasis web, seperti *Kidsclick.com*, *Starfall.com*, *Kids.nationalgeographic.com*, dan lainnya, yang khusus dirancang untuk anak-anak usia dini (Informatika et al., 2017).

Media pembelajaran ini memberikan kemudahan bagi guru dan orang tua dalam menjalankan tugas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), sebagaimana diamanatkan oleh UU No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14. Pendekatan TI dalam pembelajaran memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar, sementara *game* edukasi dan situs web pendidikan menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Dengan demikian, teknologi informasi membuka peluang baru dalam memberikan pendidikan yang inovatif dan menarik bagi anak-anak usia dini (Strata et al., 2022).

Aplikasi *game* ini dapat dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak baik yang gratis, dengan berbagai fitur yang memudahkan dalam proses pembuatan. Dalam mengembangkan *game*, seorang pengembang harus merancang dan memilih target audiens yang sesuai dengan karakteristik *game* tersebut. Salah satu faktor penting dalam keberhasilan sebuah *game* adalah keunikan dari segi *gameplay*, alur cerita, atau karakter.

Construct 2 menjadi salah satu alat yang efektif untuk membuat *game* tanpa memerlukan penulisan kode pemrograman secara langsung, karena sebagian besar logika untuk *game* dapat dibuat menggunakan menu-menu

yang telah disediakan. Keunggulan lain dari *Construct 2* adalah adanya fungsi bawaan yang dapat mempercepat proses pembuatan *game*. Dengan demikian, pembuatan *game* ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi anak usia dini (Afif Arif Wijaya et al., 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah aplikasi *game* edukasi media pembelajaran mengenal hewan, angka, huruf, buah, serta fitur permainan pada aplikasi MainYukk terhadap anak didik di PAUD Kasih Ibu bisa diterapkan dalam pembelajaran.”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang disajikan, cakupan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *Construct 2*. Fokus pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Construct 2* sebagai alat pembuatan aplikasi edukasi tersebut.
2. Konten pembelajaran untuk menstimulus kognitif dan motorik halus untuk anak usia 4-6 tahun. Menitikberatkan pada konten pembelajaran yang dirancang untuk merangsang perkembangan kognitif dan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun.
3. Objek penelitian adalah anak berusia 4-6 tahun.
Menyelidiki respons dan dampak media pembelajaran pada anak-anak berusia 4-6 tahun. Konten pembelajaran melibatkan pengenalan hewan,

angka (0-9), huruf abjad (A, B, C-Z), dan buah, serta fitur permainan.

4. Tidak membahas segmen PAUD untuk anak dengan gangguan perkembangan atau anak berkebutuhan khusus. Menyisihkan pembahasan terkait segmen PAUD yang melibatkan anak-anak dengan gangguan perkembangan atau kebutuhan khusus.

Dengan batasan masalah ini, tugas akhir diarahkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan mendukung perkembangan anak usia dini, khususnya pada rentang usia 4-6 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah *game* sebagai media pembelajaran pengenalan bagi anak usia dini, dengan menggunakan *Construct 2* dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik bagi anak didik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka secara efektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini mencakup:

1. Alternatif media pembelajaran untuk guru PAUD:

Media pembelajaran ini dapat menjadi opsi yang inovatif dan efektif bagi guru PAUD dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini .

2. Pengenalan hewan, angka, huruf, dan buah-buahan, sejak dini:

Anak didik dapat memperoleh manfaat dalam pembelajaran pengenalan hewan, angka, huruf, dan buah-buahan, sejak usia dini, memberikan dasar pengetahuan yang penting untuk perkembangan mereka.

3. Pembelajaran interaktif dan menarik:

Melalui *game* pembelajaran ini, anak-anak dapat mengalami proses belajar yang baru, interaktif, dan menarik. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar mereka.

4. Kontribusi sebagai bahan penelitian di masa depan:

Game yang dihasilkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi dan bahan penelitian untuk penelitian selanjutnya di bidang pembelajaran anak usia dini.

Dengan manfaat-manfaat ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran dan pendidikan anak usia dini melalui pemanfaatan teknologi.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun ke dalam beberapa bab, dan berikut adalah penjelasan singkat mengenai setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini memberikan penjelasan tentang alasan pemilihan judul skripsi "Pembuatan Aplikasi *Game* Edukasi Media Pengenalan Hewan, Angka, Huruf Dan Buah-Buahan Berbasis *Android* Pada Anak Usia PAUD Menggunakan *Construct 2* Studi Kasus PAUD Kasih Ibu". Selain itu, bab ini juga membahas rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pengujian testing yang dilakukan pada anak-anak PAUD Kasih Ibu adalah MainYukk sebagai aplikasi edukasi media pembelajaran anak usia PAUD sudah cukup bagus dan memenuhi beberapa standar pengajaran untuk anak usia dini. Selain itu MainYukk juga sudah lebih baik daripada DVD, gambar, dan beberapa mainan fisik di PAUD. Untuk tampilan dari aplikasi *game* edukasi ini sudah sangat menarik dan cocok diterapkan untuk anak usia dini. Tampilan aplikasi *game* edukasi sudah menggunakan materi yang cukup bagus dan menarik untuk anak.

5.2 Saran

Berdasarkan kekurangan – kekurangan yang didapati selama proses pembuatan dan pengujian, dengan ini saran yang diperoleh yaitu:

1. Menambahkan jumlah materi hewan, angka dan buah agar memberi pengetahuan lebih banyak lagi bagi pengguna.
2. Fitur permainan menyusun huruf yang digunakan tidak bisa diajarkan kepada semua anak, karena untuk siswa kelas 1 masih belum bisa menggunakan fitur tersebut. Tetapi, untuk siswa kelas 2 sudah bisa menggunakan fitur *game drag and drop* menyusun huruf.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afif Arif Wijaya, 123040015, Sandhika Galih Amalga, ds, & Handoko Supeno, D. (2019). *Pembangunan Game My Kalimba Sound Menggunakan Construct 2. September.*
2. Alfazillah, M. (2021). *Penerapan Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Moral pada Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus : Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Padang Kemangi Natuna).*
3. Arcade, P. G., Man, G. O. G. O., & Construct, M. (2019). *Pembuatan game arcade “go go man” menggunakan construct 2.*
4. Hidayati, S. N. (2018). Implementasi Web-Vr (Virtual Reality Berbasis Browser Web) Pada Media Pembelajaran Biologi Tingkat Sma. *Skripsi, 95*, 1–114.
5. Ilmiah, P. (2022). *Malik Muhammad.*
6. Informatika, J. T., Industri, F. T., & Indonesia, U. I. (2017). *Pengembangan Website Media Pembelajaran.*
7. Iqbal, M. Y., & Junianto, E. (2022). Pengenalan Suara Hewan Berbasis Construct 2 untuk Peserta Didik PAUD Riyadul Falah. *E-Prosiding Teknik Informatika, 3(2)*, 32–41.
8. Janata, R., Priandika, A. T., & Gunawan, R. D. (2022). Pengembangan Game Petualangan Edukasi Pengenalan Satwa Dilindungi Di Indonesia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak, 3(3)*, 286–294. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2035>

9. Kurniawan Y I, & Rivaldi M F. (2021). Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA) Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(1), 47–59. <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1>
10. Muhtasyam, A., Matematika, J. P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERUPA GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID DENGAN BANTUAN SOFTWARE CONSTRUCT 2*.
11. Ningsih, T. W. (2022). Game Pengenalan Jenis Hewan Herbivora, Karnivora, Omnivora Berbasis HTML5. *Universitas Islam Riau Pekanbaru*, 5, 1–59.
12. Novianto, A., & Siahaan, M. (2021). Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka, Warna Dan Gambar Menggunakan Construct 2 Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Data*, 1(1), 2021–2022.
13. Pratama, E. B., Hendini, A., & Melda, A. (2020). Game Edukasi Interaktif Smart Kids Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 4(2), 132–140. <https://doi.org/10.59697/jik.v4i2.324>
14. Rais, N. A. R., Pakarti, M. B., & Iswara, W. B. (2023). Pembuatan Dan Pelatihan Game Edukasi Untuk Usia Dini Di Tk Al- Firdaus Berbasis Smartphone. *Jurnal BUDIMAS*, 05(01), 1–7.
15. Strata, P. S., Pendidikan, J., Informatika, T., Keguruan, F., & Oleh, I. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI DENGAN CONSTRUCT 2 MATA PELAJARAN IPA KELAS 5 SD*.

16. Supriyadi, F. Y. A. I. (2019). *Game edukasi pengenalan hewan laut untuk anak berkebutuhan khusus (abk) tunagrahita tingkat sekolah dasar kelas v sekolah luar biasa (slb-c) negeri sukoharjo.*