

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone dibuat untuk menggantikan fungsi komputer dalam bentuk yang lebih kecil. *Smartphone* memiliki banyak sekali fungsi seperti sebagai alat komunikasi, bertukar informasi, hiburan dan masih banyak lagi. Semakin berkembangnya teknologi memungkinkan penggunanya untuk mengakses informasi yang lebih luas dengan dukungan internet. *Smartphone* sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, bahkan anak-anak pun saat ini memiliki *smartphone* sendiri. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media proses belajar mengajar cukup banyak ditemui pada instansi pendidikan di berbagai daerah saat ini. Penggunaan *smartphone* bagi anak-anak tidak terlepas dari kegiatan belajar *online* dan bermain *game*. Komisi Perlindungan Anak Indonesia merilis hasil survei mengenai pemenuhan hak dan perlindungan anak pada masa pandemi virus *Covid-19* pada tahun 2020. Survei dilakukan untuk melihat seberapa banyak anak yang memanfaatkan *gadget* untuk keperluan belajar di rumah selama sekolah ditutup. Hasilnya, sebanyak 79 persen orang tua memberi izin ke anak memakai *gadget* untuk kegiatan selain belajar *online*. Sementara itu, hanya 21 persen orang tua yang melarang anak memakai *gadget* selain untuk belajar *online*. Dari hasil survei tersebut bahwa kebanyakan anak-anak memakai *smartphone* hanya untuk bermain *game* saja.

Menurut Kartiyani, T., Kusumawati, D.D dan Budiarti, T. (2020) lama waktu yang digunakan anak untuk bermain *smartphone* dalam kategori wajar yaitu sekitar kurang lebih 1-2 jam. Penggunaan *smartphone* pada anak selain memiliki dampak positif juga ada dampak negatif jika penggunaannya melebihi batas normal yaitu 3-8 jam sehari. Tidak hanya dampak negatif terhadap mata namun juga perilaku, karena terlalu fokus dengan *smartphone* dalam waktu yang lama. Orang tua membiarkan begitu saja ketika anak memainkan *gadget* dengan alasan yang penting anak diam dan tenang. Dalam penggunaan *smartphone* harus diselingi waktu istirahat. Penggunaan *smartphone* hanya sebatas untuk melihat

film kartun atau sekedar bermain *game* dengan pengawasan orang tua karena usia anak yang masih usia 5-7 tahun sehingga masih butuh pendampingan orang tua.

Game tentu sudah tidak asing lagi dalam kehidupan anak. Anak lebih cenderung bersemangat saat memainkan *game* daripada membaca buku bergambar. *Game* yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan sebutan “*game* edukasi”. Siregar dan Anyangsen (2019) mengatakan *Game* edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan atau disajikan dalam *game* tersebut.

Menurut Kuswiyanti, Santoso, dan Indriyani (2020) pembelajaran dengan memanfaatkan media *game* edukasi bisa dijadikan pemicu untuk memotivasi anak dalam proses belajar dikarenakan terdapat kesenangan dalam memainkannya. *Game* edukasi cenderung berdampak positif untuk meningkatkan kemampuan berfikir dan merangsang daya imajinasi anak.

Dibuatnya sebuah *Game* Edukasi Belajar Berhitung untuk Anak Usia 5-7 tahun Berbasis *Android* untuk membantu anak-anak belajar berhitung dengan media yang menyenangkan dan interaktif. pembelajaran edukasi yang dapat melatih anak-anak belajar berhitung saat permainan berlangsung dengan metode *Prototype*

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara merancang dan membangun *game* edukasi belajar berhitung sebagai media pembelajaran berbasis android?
- b. Bagaimana cara menjadikan *game* edukasi belajar berhitung sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Materi yang disajikan berisi perhitungan matematika dasar seperti penjumlahan dan pengurangan serta pengenalan angka.
- b. *Game* edukasi yang dirancang ditujukan untuk pengguna pada usia 5 sampai 7 tahun.
- c. *Game* yang dibuat bersifat mendidik.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan membangun *game* edukasi belajar berhitung sebagai media pembelajaran berbasis android.
- b. Menjadikan *game* edukasi belajar berhitung sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi pengguna ber-usia 5-7 tahun.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi *Game* Edukasi Belajar Berhitung untuk Anak Usia 5-7tahun Berbasis Android” adalah sebagai berikut :

- a. Membantu anak-anak dalam memahami belajar berhitung sejak dini.
- b. Membangun minat belajar berhitung matematika dasar menggunakan media pembelajaran yang interaktif.
- c. Hasil Tugas Akhir dapat dijadikan referensi metode belajar.
- d. Memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar sambil bermain.