

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengguna gadget atau ponsel pintar di Indonesia kian meningkat. Pada tahun 2015 hanya terdapat 28,6% populasi di Indonesia yang menggunakan gadget. Pada tahun 2018 lebih dari setengah populasi di Indonesia atau sebanyak 56,2% telah menggunakan gadget. Tahun berikutnya 2019 pengguna gadget mengalami peningkatan hingga 63,3% masyarakat Indonesia telah menggunakan gadget. Seiring berjalannya waktu penggunaan gadget akan terus mengalami peningkatan, hal itu disebabkan oleh peredaran gadget yang cepat dan semakin terjangkau oleh semua kalangan masyarakat Indonesia. Diprediksi pada tahun 2025 akan mengalami peningkatan dengan jumlah populasi Indonesia yang memakai gadget sebanyak 89,2% (databoks, 2020).

Penggunaan gadget saat ini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Melalui gadget kita dapat mengakses sumber informasi dengan cepat dan mudah. Namun gadget memiliki sisi dampak negatif jika dalam penggunaannya tidak terkontrol seperti ketergantungan, dampak negatif ketergantungan sebagian besar disebabkan karena tidak ada pendampingan orang tua terhadap pemakaian gadget (Nugroho dkk., 2022). Peran orang tua sangat dibutuhkan agar penggunaan gadget dapat berubah menjadi dampak positif, pencegahan yang dapat dilakukan orang tua berupa pengawasan, pendampingan, dan memberikan konten-konten pendidikan yang sesuai dengan tingkat umur anak (Nurhidayah dkk., 2021).

Dampak positif penggunaan gadget pada anak adalah memiliki pengetahuan yang lebih luas karena dalam gadget mereka bebas memilih belajar apa saja, dengan melihat gambar, karakter, dan warna hidup dapat menambah semangat belajar anak dan anak dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran karena ketika belajar dengan menggunakan gadget dapat melihat contoh konkrit (Gabriela & Mau, 2021). Dari dampak positif tersebut pemanfaatan gadget dapat menjadi peluang dalam bidang pendidikan, terutama dalam hal menciptakan media pembelajaran interaktif bagi anak usia dini. Penerapan media pembelajaran yang

tepat dapat menjadi strategi efektif dalam menumbuhkan minat belajar terutama bagi anak usia dini.

Namun yang menjadi permasalahan saat ini adalah guru masih banyak menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks, boneka, kartu, dan aktivitas ceramah yang seringkali membosankan bagi anak usia dini. Hal tersebut dialami oleh anak-anak yang berusia 5 - 6 tahun di RA Az-Zahro yang mengalami kurangnya minat belajar mengenal hewan karena penggunaan media yang kurang menarik hanya menggunakan poster dinding dan kertas gambar. Akibatnya minat belajar anak usia 5 - 6 tahun di RA Az-Zahro menurun. Di era digital saat ini anak usia 5 - 6 tahun lebih tertarik bermain *Game mobile* daripada mengikuti kegiatan belajar tradisional.

Oleh karena itu gadget dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat belajar khususnya dalam hal mengenal hewan bagi anak usia 5 - 6 tahun. Salah satunya adalah menggunakan *Game* edukasi pengenalan hewan berbasis *Android* sebagai media pembelajaran. *Game* edukasi merupakan *Game* yang dirancang secara khusus dengan tujuan merangsang minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran (Mulyani, 2020). Dengan adanya pembelajaran berbasis *Game* edukasi pengenalan hewan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik dalam hal mengenal perkembangbiakan hewan serta memudahkan guru dalam memberikan pemahaman materi pengenalan dan perkembangbiakan hewan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat di rumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara merancang dan membuat *game* edukasi pengenalan perkembangbiakan hewan untuk anak usia 5 - 6 tahun berbasis *Android*?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan *game* pengenalan hewan sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak usia 5 - 6 tahun?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Merancang dan membuat *game* edukasi pengenalan perkembangbiakan hewan untuk anak usia 5 - 6 tahun berbasis *Android*.
- b. Mendeskripsikan tingkat kelayakan *game* pengenalan hewan sebagai media pembelajaran interaktif bagi anak usia 5 - 6 tahun.

1.4 Manfaat

Dari hasil perancangan dan pembuatan *game* edukasi pengenalan hewan diharapkan dapat membangkitkan semangat anak-anak dalam belajar mengenal hewan serta penggolongan berdasarkan cara hewan tersebut berkembang biak.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. *Game* edukasi dibuat untuk pembelajaran akademik anak-anak usia 5 - 6 tahun.
- b. *Game* ini hanya berisi materi dasar pengenalan hewan seperti nama hewan dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, suara hewan, serta penggolongan hewan berdasarkan cara berkembang biak,
- c. *Game* ini hanya bertipe *single player* dan bersifat *offline*.
- d. *Game* ini tidak menunjukkan rangkaian perolehan skor antar pemain.
- e. *Game* ini tidak memiliki tingkatan atau *level* kategori.