

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modernisasi ini teknologi informasi menjadi hal yang tak bisa dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Hampir setiap hari teknologi terus berkembang termasuk juga teknologi *android phone*, teknologi yang sudah akrab dengan kehidupan di era ini. Mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, terlebih pengguna anak-anak yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap *android phone*. Perkembangan Teknologi IT sebagai media ajar pun menjadi daya tarik dalam memotivasi anak-anak untuk mempelajari sesuatu. Khususnya dengan memanfaatkan penerapan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa, orang tua dan guru untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar mengajar seperti halnya mengenalkan profesi.

Memperkenalkan profesi sejak dini perlu adanya inovasi agar anak dapat mengerti apa sebenarnya peranan mereka di kalangan masyarakat. Banyak profesi yang ditemui di dunia kerja seperti dokter, guru dan polisi. Tentunya untuk mencapai keahlian ini memerlukan keterampilan khusus, beberapa pelatihan dan pendidikan tertentu. Pengenalan profesi untuk anak sangatlah penting, rasa ingin tahu anak yang sangat tinggi membuat mereka sebisa mungkin akan mencari tahu hal-hal yang ingin mereka ketahui. Anak TK yang menginjak usia 4-6 tahun sudah mulai mengalami masa peka untuk menerima upaya dalam mengembangkan potensinya. Anak perlu dibimbing oleh orang tua agar mereka mampu memahami dunia seisinya dan bisa melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat sekitarnya (Bintoro & Pujiyono, 2015).

Maka dari itu pembelajaran dengan metode *flashcard* merupakan salah satu pembelajaran berupa *game* dalam proses belajar mengajar yang dapat melatih kemampuan otak kanan untuk menghafal asosiasi antara gambar dan kata-kata. Sehingga, ketika ia melihat kata-kata itu lagi di kemudian hari maka, ia akan mengingat dan dapat mengucapkannya. Oleh karena itu dengan adanya *game* edukasi ini yang bertujuan untuk memberikan rasa ingin tahu bagi anak untuk mengenal lebih jauh konsep yang dikandung dalam setiap bidang dan nama-nama profesi dengan melalui tampilan gambar yang menarik. Sehingga mereka jadi mengerti terkait beragam tugas dari setiap profesi tersebut, dengan demikian anak-anak pun bisa mengetahui berabagai macam profesi yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu :

- a. Bagaimana dampak penggunaan aplikasi *game* edukasi pengenalan profesi terhadap pemahaman anak ?
- b. Bagaimana pengaplikasian metode *flashcard* sehingga dapat menarik minat anak dalam mempelajari pengenalan profesi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. *Game* yang dirancang ditujukan untuk anak usia 4-6 tahun.
- b. Pada *game* yang dibuat akan menampilkan profesi berjumlah 20 buah.
 - 1) Arsitek
 - 2) Astronot
 - 3) Pemadam kebakaran
 - 4) Dokter
 - 5) Fotografer
 - 6) Nelayan
 - 7) Pelukis
 - 8) Penyanyi
 - 9) Perawat
 - 10) Petani

- | | |
|-------------|---------------|
| 11) Guru | 16) Pilot |
| 12) Hakim | 17) Polisi |
| 13) Koki | 18) Pramugari |
| 14) Masinis | 19) Reporter |
| 15) Nahkoda | 20) Tentara |

c. Pilihan permainan terdapat permainan tebak gambar dan tebak kata.

d. *Game* ini bertipe *single player*.

1.4 Tujuan

Kegiatan penelitian bertujuan untuk merancang dan membangun “*Game* Edukasi Pengenalan Profesi untuk Anak menggunakan Metode *Flashcard* Berbasis Android” sebagai media dalam pembelajaran dalam melatih anak menghafal asosiasi antara gambar dan kata-kata, serta mengenal lebih jauh konsep yang dikandung dalam setiap bidang dan nama - nama profesi.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini sebagai sarana menambah pengetahuan anak dalam memperkenalkan berbagai macam profesi. Diharapkan dengan adanya *Game* Edukasi Pengenalan Profesi untuk Anak menggunakan Metode *Flashcard* Berbasis Android dapat membantu guru dan orang tua kepada murid dan anak dalam memberikan pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.