Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah Riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet yang bertujuan untuk menyediakan informasi-informasi penting tentang cara-cara kelompok usia tersebut menggunakan media sosial dan teknologi digital, motivasi mereka menggunakan media komunikasi tersebut, dan potensi risiko yang mereka hadapi dalam dunia digital menyatakan bahwa Indonesia dengan kepemilikan telepon selular mencapai 84 persen dari total penduduk, mendorong UNICEF untuk bermitra dengan Kementerian Kominfo serta Berkman *Center for Internet and Society*, Harvard University, untuk melakukan survei ekstensif terhadap perilaku digital generasi muda. (Broto, 2014) Menurut data terbaru, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet, dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan (dan kurang sejahtera). Di Daerah Istimewa Yogyakarta, Jakarta dan Banten, misalnya, hampir semua responden merupakan pengguna internet. Sementara di Maluku Utara dan Papua Barat, kurang dari sepertiga jumlah responden telah menggunakan internet (Broto, 2014).

Pentingnya pendidikan anak usia dini diperhatikan sehingga keluargalah yang merupakan lingkungan pertama yang paling bertanggung jawab atas berlangsungnya kegiatan ini (Rahman, 2018). Proses pendidikan dan pembelajaran anak usia dini harus dilakukan untuk menyediakan konsep yang bermakna melalui pengalaman nyata. Hanya pengalaman nyata yang memungkinkan anak-anak untuk secara optimal melaksanakan kegiatan, rasa ingin tahu dan menempatkan posisi pendidik sebagai pembimbing, pembimbing dan fasilitator untuk anak-anak(Dhieni, Hartati, & Wulan, 2019).

Pada umumnya anak usia prasekolah sangat aktif bermain, dalam memberikan pola asuh atau metode belajar kepada anak usia prasekolah dibutuhkan suatu pembelajaran yang interaktif berupa *audio visual* agar anak cenderung lebih cepat tanggap, salah satu faktor pendukung pembelajaran yang interaktif adalah dengan adanya media atau fasilitas belajar yang menggunakan teknologi *mobile-learning* (M-learning) (Busran & Fitriyah, 2015).

Sebelumnya terdapat penelitian terkait pengembangan aplikasi mengenai *game* berkonsep endless running *game* yang mempergerakkan karakter hanya sebatas meloncat, menyerang, dan melakukan beberapa gerakan khusus oleh (Surya, 2017). Namun pada pengembangan *game* tersebut tidak ada yang bersifat edukatif yang menekankan pada penyampaian terhadap pembelajaran anak usia dini terkait pengenalan angka dan huruf.

Sebelumnya pula terdapat penelitian terkait pengembangan aplikasi mengenai *game* yang mencakup edukasi anak tentang pengenalan buah, sayur, dan hewan kepada anak-anak oleh (Satria, Rochim, & Windasari, 2015). Berdasarkan hasil

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

pengujian aplikasi menggunakan metode *Black Box* yang dilakukan oleh (Satria, Rochim, & Windasari, 2015), seluruh fungsi menu yang ada dalam aplikasi telah berhasil sesuai dengan fungsinya. Adapun saran yang diberikan oleh penulis mengenai aplikasi adalah pengembangan aplikasi dapat ditampilkan animasi efek-efek pada tampilan dan tombol agar aplikasi lebih menarik.

Dari latar belakang dan penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada anak usia dini membutuhkan media yang lebih interaktif melalui media *audio visual* dengan fasilitas *mobile learning (m-learning)*. Pada penelitian ini akan dirancang sebuah *game* yang diperuntukkan bagi anak usia dini untuk memperkenalkan angka dan huruf.

1.2. Rumusan Masalah

Pokok masalah yang akan dibahas melalui penulisan ini adalah analisa dan perancangan "Belkaruf - Belajar Angka dan Huruf" *game android* yaitu:

1. Bagaimana merancang *game* edukatif berbasis android yang dapat dimainkan anak berumur 0-6 tahun?
2. Bagaimana membuat *game* edukatif yang dapat dimainkan oleh anak umur 0-6 tahun dengan tampilan yang menarik?
3. Bagaimana *game* edukatif dapat memberikan pengetahuan mengenai angka dan huruf?

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1.3. Batasan Masalah

Dikarenakan cakupan *game* terlalu luas maka Akan diberikan batasan penulisan. Batasan masalah dari penulisan ini yaitu

1. *Game* "Belkaruf - Belajar Angka dan Huruf" diperuntukkan bagi anak usia dini dengan jenjang umur 0-6 tahun.
2. *Game* dirancang dengan maksud mengenalkan angka dan huruf.
3. *Game* ini dibuat untuk sistem operasi *Android.*

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Merancang dan membangun *game* edukasi anak berbasis *Android*.
2. Membuat *game android* edukasi anak yang mampu mengajarkan anak-anak tentang pengenalan angka dan huruf.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini adalah:

a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, hasil keluaran, dan sistematika penulisan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan terkait teori-teori yang digunakan beserta metode penelitian untuk perancangan aplikasi, penjelasan terkait aplikasi *Construct* 2 sebagai *tools* yang digunakan dalam perancangan.

c. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penelitian terkait metode yang mempunyai hasil keluaran terkait *game* yang dirancang.

d. BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan pengujian terhadap *game* yang dirancang dan dibuat seperti cara kerja aplikasi, desain antar muka, dan lain-lain.

e. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian dan perancangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA