

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya *game* dibuat hanya sebagai sarana hiburan saja. Unsur hiburan memang merupakan unsur yang paling melekat dengan *game*. Tetapi akan lebih baik jika sebuah *game* dapat dikembangkan menjadi sarana hiburan sekaligus sebagai sarana belajar supaya pemain bisa berpikir secara aktif, kreatif, dan kritis. Salah satu bentuk pengembangan dari *game* adalah *game* edukasi.

Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan sebetulnya bukan hal yang salah. Karena *game* bersifat *entertain* atau menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Dalam *game*, pemain seolah masuk ke dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut. Apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka. Ini merupakan bagian dari edukasi (Entit Usdiati, 2010).

*Game* edukasi mulai marak ditemukan pada saat sekarang ini. Terlebih diiringi dengan pesatnya perkembangan teknologi dunia, pendidikan semakin dikaitkan dengan teknologi. Menghubungkan teknologi dengan edukasi menjadi tantangan tersendiri bagi pengembang *software*.

*Game* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional.

Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah penyampaian materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Bukan hanya berupa teks saja, *game* edukasi dapat ditambahkan beberapa unsur multimedia seperti gambar, suara, hingga video sekalipun.

*Game* edukasi bertujuan untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga pemain memecahkan masalah yang ada di dalam *game*. Berdasarkan pola yang dimiliki *game* edukasi, pemain dapat dituntut untuk belajar, berpikir, sekaligus bermain untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam *game*.

Edukasi adalah sesuatu yang bersifat menyeluruh. Edukasi tidak hanya berupa pelajaran ataupun diktat kuliah. Edukasi atau pendidikan memiliki makna yang lebih dalam daripada hanya sekedar mengajari. Mendidik berarti membentuk karakter dan pola pikir seseorang. Maka dari itu, sebenarnya implementasi pendidikan dalam *game* tidak hanya mengacu pada pelajaran semata. Ia harus mencakup semua tatanan pendidikan meski dengan spesifikasi tertentu (Purnanindya dan Munir, 2011).

Seperti yang diketahui, bahasa Indonesia adalah bahasa nasional Indonesia dan merupakan bahasa persatuan Indonesia. Sebagai anak Indonesia, tentunya bahasa Indonesia adalah bahasa yang paling harus dipelajari sejak dini karena penting untuk komunikasi kelak. Pembelajaran kata benda bahasa Indonesia dapat dimulai dari kata benda yang paling dasar hingga yang rumit (Solin, 2011).

Penggunaan *mobile device* semakin meningkat dan *mobile device* juga telah banyak digunakan masyarakat di Indonesia. Di Indonesia sendiri, penggunaan *mobile device* tidak hanya untuk kalangan masyarakat menengah ke atas, akan tetapi masyarakat menengah ke bawah juga sudah banyak yang memiliki *mobile device*. Fenomena ini terjadi dikarenakan sudah banyak *mobile device* yang dijual di pasar dengan harga yang murah dan mudah dijangkau, seperti *tablet computer* berbasis Android (Yesmaya, dkk., 2014).

Salah satu sistem operasi pada *mobile device* yang sedang berkembang saat ini adalah Android. Android adalah sistem operasi yang dimiliki oleh Google. Sistem operasi Android bersifat lebih terbuka sehingga memberikan kesempatan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Para pengguna Android bukan hanya orang dewasa saja namun juga anak-anak. Sejak kecil, mereka mulai mengenal *smartphone* dan baik secara langsung maupun tidak langsung, mereka mulai bisa mengoperasikan *smartphone*. Bahkan, mereka cukup sering mengabdikan waktu dengan *smartphone* untuk bermain *game*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *mobile device* atau *smartphone* merupakan salah satu sarana yang cukup efektif untuk edukasi (Yesmaya, dkk., 2014).

Berdasarkan pemikiran di atas, maka penulis hendak merancang sebuah sistem yang diharapkan mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan pemakainya dalam belajar kata benda bahasa Indonesia. Maka dari itu, penulis menyusun skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN *GAME* EDUKASI ANDROID ‘WORDS FINDER’ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KATA

BENDA DALAM BAHASA INDONESIA TINGKAT TAMAN KANAK-KANAK.”

### 1.2 Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang akan diungkapkan penulis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *game* edukasi pembelajaran kata benda bahasa Indonesia dengan materi yang sesuai dan interaktif?
2. Bagaimana *mobile device* dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari kata benda bahasa Indonesia untuk anak-anak taman kanan-kanan?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. *Game* yang dibuat hanya mengangkat kata benda bahasa Indonesia.
2. Hanya ada 3 tema yang dibuat dalam *game* dan merupakan kata benda.
3. Kata benda dipilih secara acak dan tidak semua kata benda yang berhubungan dengan tema yang dipilih dimasukkan ke dalam *game*.
4. *Game* yang dibuat hanya dapat dijalankan pada sistem operasi Android.
5. *Game* bersifat *single player*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan dari perancangan *game* edukasi berbasis Android ini adalah:

1. Merancang *game* edukasi sebagai sarana hiburan sekaligus sarana berpikir.
2. Menjadikan *game* edukasi sebagai media belajar yang efektif dan menyenangkan.
3. Pengguna Android, terutama untuk anak-anak, dapat memanfaatkan perangkat yang dimilikinya sebagai sarana belajar.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari perancangan *game* edukasi berbasis Android ini adalah:

1. Mengetahui kelayakan penggunaan *game* sebagai media belajar.
2. Mengetahui tanggapan pengguna terhadap *game* edukasi yang dirancang.
3. Memberikan kebebasan pada anak untuk dapat belajar di mana saja dan kapan saja.
4. Meningkatkan pengetahuan pengguna mengenai kata benda bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
5. Pengguna mendapatkan pengalaman belajar yang menarik.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari penulisan laporan skripsi ini disusun dengan sistematis dalam lima bab yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penulisan laporan skripsi, yaitu berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang berupa penjelasan singkat dari isi setiap bab.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka yang berisi hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian lainnya untuk meyakinkan pembaca tentang kelayakan (*worthiness*) penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendukung judul penelitian dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa defisini-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian yang berisi langkah-langkah yang diterapkan peneliti dalam melakukan penelitian dan bertujuan untuk menjaga agar jalannya penelitian tidak menyimpang dari apa yang direncanakan. Kemudian di bab ini akan membahas analisis permasalahan yakni menguraikan tentang analisis terhadap

yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Yang terakhir bab ini membahas perancangan sistem.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari isi laporan, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.