

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi (Aingindra dalam sundari, 2020).[1] Hal ini juga berdampak tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan jaman sekarang telah semakin canggih pada pelaksanaannya. Tidak hanya menggunakan papan tulis dan kapur, namun telah beralih pada komputer dan proyektor. Para pendidik pun semakin mudah dalam membagikan ilmunya dengan bantuan teknologi, salah satunya yang dikenal dengan nama internet. Melalui internet, pendidik dan murid tidak harus bertatap muka dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan dapat melakukannya secara online di tempat masing-masing.

Selain membawa banyak manfaat, teknologi juga menimbulkan masalah dalam dunia pendidikan. Dengan teknologi yang semakin canggih tersebut, semakin banyak pula permainan-permainan bermunculan. Ditambah gadget canggih yang semakin banyak diproduksi dewasa ini, yang membuat sebuah handphone yang dulunya hanya bisa digunakan untuk menelepon dan mengirimkan pesan singkat, menjadi suatu alat yang lebih sering digunakan untuk bermain. Hal ini tentunya dapat menjadi godaan bagi anak-anak sehingga lebih memilih untuk bermain daripada belajar. Bisa kita lihat di tempat-tempat umum,

hampir setiap orang dari setiap kalangan umur memegang sebuah *gadget* di tangannya dan sibuk bermain game di *gadget* tersebut dalam setiap kesempatan.

Terlepas dari segala kekurangannya, *game* merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan di negeri ini. Terutama bagi anak-anak yang sulit diajak

belajar. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain. Mereka lebih banyak belajar ketika bermain. Maka penggunaan *game* sebagai sarana edukasi merupakan pilihan tepat untuk menyelesaikan permasalahan ini (Enka dalam Sundari, 2020).[1]

Adapun di PAUD TK Islam Terpadu ZAZA pengaruh rancang *game* edukasi pintar menulis angka akan mendapat dampak positif bagi para murid dan menambah tingkat semangat belajar, dimana di umur 4 sampai 5 tahun para murid akan menyambut antusias dengan adanya rancang bangun *game* edukasi pintar menulis angka ini.

Penggunaan simulasi dan *game* digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun ke depan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan membawa perubahan baik pada dunia pendidikan (McClarty et al dalam Sundari, 2020).[1] Melalui sebuah *game*, para siswa dapat menjalani kegiatan belajar mengajar secara santai dan menyenangkan. Selain itu, *game* juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan siswa melalui proses bermain tersebut, seperti urutan permainan, keterampilan verbal, visual, kinetik, dan aktivitas berbasis *game* lainnya (Boyle dalam Sundari 2020).[1]

Maka dari itu ada baiknya jika ada permainan yang juga sekaligus membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan sebuah permainan edukasi tersebut, diharapkan para siswa akan menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat judul “ Rancang Bangun *Game* Edukasi “Pintar Menulis Angka” Menggunakan Construct 2 Berbasis Android Untuk Anak Usia Dini Di Paud-Tk Islam Terpadu Zaza”

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara pembuatan *game* edukasi pintar menulis angka berbasis android menggunakan construct2 ?.

### **1.3. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini batasan masalah yang dibahas adalah sebagai berikut :

1. *Game* hanya bisa dimainkan oleh 1 *player* saja
2. *Gameplay* yang dibuat hanya berjenis 1 *game* pintar menulis angka.
3. *Fitur game ini* hanya sampai 9 angka

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah *game* yang dapat di gunakan untuk belajar menulis angka pada anak usia dini.
2. Mengembangkan bakat dalam diri pribadi yang dituangkan dalam sebuah *game* pintar menulis angka.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi perguruan tinggi
  - a. Mengukur atau menilai sejauh mana pengembangan kreativitas mahasiswa dalam membuat *game*.
  - b. Mengetahui sejauh mana mahasiswa dapat menerapkan teori yang sudah didapat dan dijadikan evaluasi bagi pihak akademi untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan .
2. Bagi instansi
  - a. Membangun relasi dengan perguruan tinggi, dan menambah wawasan kepada pengguna.
  - b. Menghasilkan sebuah *game* yang dapat di gunakan untuk belajar menulis angka pada anak usia dini. .
3. Bagi mahasiswa
  - a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama di bangku perkuliahan, membangun relasi yang baik dengan instansi, dan menambah ilmu pengetahuan dalam merancang suatu *game* .
  - b. Dapat memahami lebih tentang ilmu komputer terutama di aplikasi Construct 2.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematik penulisan yang di gunakan pada penelitian ini di antaranya terdiri dari:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang pendahuluan menuju tentang latar belakang perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang Dasar-dasar penelitian yang menjadi landasan dan medasari penulisan ini yang mendukung penyusunan tugas akhir sesuai dengan judul yang di ambil.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi Tentang metode pengembangan untuk merancang system dan metode penulisan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMAHASAN**

Bab ini berisi tentang perancangan system yaitu penerapan metode pengembangan dan metode penulisan yang di gunakan

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulisan dan system yang di gunakan