

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Imbas dari perkembangan teknologi anak-anak usia sekolah dasar saat ini sudah banyak yang salah memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut diantaranya sudah banyak yang mengenal *game online* dan facebook. Saat ini anak lulusan TK yang ingin masuk ke sekolah dasar dituntut untuk bisa membaca huruf dan angka bahkan dituntut bisa menulis dan berhitung. Namun kontroversi pemberian pelajaran calistung (Baca, Tulis, Hitung) bagi anak usia dini seakan menjadi topik yang tak pernah basi. Selalu dan selalu calistung menjadi kontroversi. Antara peraturan yang berlaku dan kenyataan yang terjadi di lapangan rupanya tidak seiring sejalan. Peraturan mengatakan bahwa tidak dibenarkan memberikan calistung pada anak usia dini. Namun banyak sekolah-sekolah Taman Kanak-Kanak memberikan calistung pada siswanya. Baik itu dilakukan dengan terang-terangan ataupun sembunyi-sembunyi.

Masalahnya untuk memasuki lembaga pendidikan Sekolah Dasar, terutama SD favorit menerapkan adanya tes yakni lulus calistung. Tentu saja orang tua banyak yang dibuat gusar dengan masalah ini. Sebenarnya untuk memasuki SD anak-anak hanya didasarkan pada usia. Bila usia mereka telah mencukupi maka tanpa syarat apapun mereka bisa memasuki pendidikan dasar tersebut. Namun perkembangan yang terjadi untuk menjaring mutu input siswa banyak sekolah-sekolah favorit menerapkan adanya tes calistung.

Hal itu tentu bertentangan dengan aturan yang diberlakukan oleh Dinas Pendidikan. Yang mana tertuang dalam surat edaran dari Dirjen Dikdasmen Nomor: 1839/C.C2/TU/2009 yang ditujukan kepada para gubernur dan bupati/walikota di seluruh Indonesia. Dalam surat edaran tersebut menyebutkan bahwa kriteria calon peserta didik SD/MI berusia sekurang-kurangnya 6 tahun, pengecualian terhadap usia peserta didik yang kurang dari 6 (enam) tahun dilakukan atas dasar rekomendasi tertulis dari pihak yang berkompeten seperti konselor sekolah/madrasah maupun psikolog. Apapun bentuknya tes tidak diperkenankan.

Mengajarkan calistung pada usia dini memang tidak diperkenankan dalam pendidikan prasekolah atau Taman Kanak-Kanak. Piaget seorang ahli perkembangan anak usia dini menilai anak-anak di bawah usia tujuh tahun berada dalam tahapan perkembangan praoperasional. Dimana anak-anak masih menggunakan simbol dan pikiran internal dalam memecahkan masalah. Pikiran mereka masih terkait dengan obyek konkret yang dihadapi saat ini dan sekarang. Sementara pelajaran calistung yang memerlukan cara berpikir terstruktur hanya cocok diberikan pada fase perkembangan operasional konkret. Yakni usia 8-12 tahun.

Tetapi pada kenyataannya calistung sudah diberikan sejak usia TK. Dengan asumsi bahwa anak-anak yang tidak memperoleh pembelajaran calistung akan ketinggalan saat duduk di SD nanti. Disamping itu juga adanya tuntutan dari para orang tua yang menghendaki anak-anaknya sudah mahir calistung begitu keluar dari TK. Sehingga mereka dapat memasukkan anak-anak mereka ke SD favorit yang kebanyakan menerapkan seleksi lulus

calistung. Untuk itu mau tidak mau pembelajaran di TK juga sudah memperkenalkan calistung. Karena TK-TK yang tidak menyertakan calistung dalam pembelajaran sehari-hari kurang diminati. Disamping itu jika dilihat kurikulum SD sekarang tidak ada kurikulum belajar membaca untuk anak kelas 1 SD. Mereka langsung disuguhkan pelajaran berupa teks yang cukup banyak yang otomatis membutuhkan kemampuan membaca untuk bisa mengikutinya.

Sebenarnya bukan masalah boleh atau tidak boleh calistung diberikan pada anak usia TK. Yang perlu ditekankan di sini adalah cara penyampaiannya harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini memegang prinsip belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Calistung dapat saja diberikan pada anak usia dini asalkan dilakukan sambil bermain dan menyenangkan. Jadi anak-anak tidak merasa terbebani.

Untuk mulai belajar calistung, tidak harus diperlukan waktu khusus. Ada kalanya pelajaran calistung dapat membur dengan kegiatan lainnya yang sudah dirancang dalam kurikulum TK tanpa membuat anak-anak merasa tertekan. Untuk mulai mengenalkan membaca pendidik tidak harus menyuruh anak menghafal abjad satu demi satu. Demikian juga untuk mulai mengenalkan angka-angka pada anak tidak harus menghafal simbol-simbol angka yang ada. Tetapi hal tersebut dapat dilakukan sambil bermain. Ingat, dunia anak adalah dunia bermain. Dan anak-anak akan dapat belajar dengan lebih bermakna jika mereka merasa senang. Sudah banyak permainan dan metode yang dirancang untuk pembelajaran calistung. Tinggal kreativitas

pendidikan yang perlu dibenahi agar pembelajaran di lingkungan dapat berlangsung secara alami dan menyenangkan. Dikutip dari (<http://wahyuti4tklarasati.blogspot.com/2010> diakses Tanggal 6 Desember 2014).

Dengan melihat kondisi seperti itu penulis memanfaatkan teknologi komputer untuk merancang dan membuat game edukasi belajar mengenal huruf, angka dan berhitung guna memberikan pembelajaran dasar yang dibutuhkan anak-anak. Selain anak-anak belajar mengenal huruf, angka dan berhitung, anak-anak juga belajar untuk menggunakan komputer. Dalam pembuatan program ini penulis menggunakan Macromedia Flash 8, karena lebih bersifat interaktif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang dibahas dalam skripsi ini adalah :

Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi “Mengenal Huruf, Angka dan Berhitung” untuk anak TK yang menarik dan interaktif agar minat belajar dan kreatifitas anak meningkat.

C. Batasan Masalah

Suatu perancangan memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai sesuai kebutuhan. Batasan masalah yang digunakan adalah :

1. *Game* yang disajikan merupakan *game* pembelajaran pelajaran dasar untuk anak usia TK yaitu mengenal huruf, angka dan berhitung Tidak ada *level* pada *game* edukasi ini.
2. *Game* ini tidak mengajarkan cara menulis tetapi lebih menekankan pada aspek pengenalan bacaan dan pengucapan bacaan.
3. *Game* ini hanya bisa digunakan di PC *stand alone* dan tidak bisa digunakan di handphone atau perangkat lainnya.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah :

Menghasilkan sebuah *game* edukasi “Mengetahui Huruf, Angka dan Berhitung” untuk anak usia TK, supaya melatih ketangkasan, kecerdasan, kreatifitas dan imajinasi anak-anak. Diharapkan semangat anak untuk belajar akan meningkat.

E. Manfaat Perancangan

Game edukasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

Meningkatkan minat belajar anak serta kemampuan dasar, anak dapat mengasah keterampilan, kecerdasan, kreatifitas dan imajinasi.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian utama yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang pemilihan judul skripsi “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Mengenal Huruf, Angka dan Berhitung Dengan Menggunakan Macromedia Flash 8”, rumusan masalah, batasan masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas teori-teori yang berkaitan dengan *game* dan macromedia flash

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai perancangan game edukasi dengan macromedia flash 8, desain antar muka game, pengcodingan dan implementasi game

BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang pembuatan program, analisa dan implementasi rancang bangun aplikasi game edukasi mengenal huruf dan angka menggunakan macromedia flash 8.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan membahas kesimpulan isi dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan selanjutnya.