

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah rancangan game edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran anak dirumah maupun di sekolah. Guna untuk membantu perkembangan motorik anak pada usia dini, dan juga menyeimbangkan kegiatan antara belajar dan bermain agar tidak agar mereka tidak mudah bosan.



Oleh karena ini penulis berinisiatif membuat sebuah media pembelajaran yaitu “Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran pada RA Miftahul Fatah Sayutan berbasis Android”.dengan harapan dapat membantu minat siswa dalam proses pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah. Media pembelajaran ini adalah berupa sebuah game belajar sambil bermain, yang nantinya berisi sesuai kurikulum yang diajarkan saat ini dan juga game ini sudah di kemas dalam bentuk aplikasi yang bisa di akses oleh smartphne yang sudah berbasis android tentunya. Sehingga nanti dapat diakses di manapun dan kapanpun juga.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah seperti di bawah ini :

1. Bagaimana merancang game edukasi pembelajaran anak usia dini pada RA Miftahul Fatah berbasis android dengan menggunakan bahasa Pemrograman Java Native

## 1.3 TUJUAN PENELITIAN

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah game edukasi pembelajaran yang dapat di gunakan sebagai media belajar anak usia dini untuk membantu perkembangan pengetahuan dan daya pikir anak berbasis Android dengan menggunakan bahasa Pemrograman Java Native

## 1.4 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini focus maka penelitian hanya di batasi pada

1. Pengguna anak usia dini Kelompok A usia 4 – 5 tahun di RA Miftahul Fatah Sayutan
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android Studio dan juga di rancang untuk dioperasikan pada smartphne yang sudah berbasis Android.
3. Game edukasi yang dirancang mencakup tema Pembelajaran RA

sangatlah penting karena merupakan dasar kita untuk mengetahui sebuah informasi. Akan tetapi pada umumnya anak-anak seusia ini mengalami kesulitan dalam proses belajar, itu disebabkan karena pola belajar anak tidak seimbang yang masih suka bermain. Sehingga dirasa pembelajaran secara teoritis saja kurang begitu optimal.

Dalam dunia pendidikan media pembelajaran yang bervariasi sangatlah dibutuhkan karena guna untuk menghindari kejenuhan anak dalam proses belajar, dunia anak pada usia dini ini tidak lepas dari sebuah permainan atau sering disebut dengan game.

Saat ini Teknologi smartphone sudah menjadi dambaan setiap kalangan karena selain sebagai alat komunikasi bisa juga digunakan sebagai media pembelajaran. teknologi ini dapat dijadikan alternatif sebagai media alat bantu guru untuk proses pengajaran anak didik pada suatu lembaga taman kanak – kanak.

Lembaga pendidikan RA ( Raudhatul Athfal ) yang berada di Desa Sayutan Kec. Parang Kab. Magetan yang akan penulis jadikan penelitian ini sudah menerapkan kurikulum K13 dan masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, akan tetapi di lembaga pendidikan ini hanya menggunakan 8 tema saja. Untuk 4 tema akan diajarkan pada semester 1 dan yang 4 temanya lagi untuk semester 2.

Penerapan K13 terdapat beberapa tema pengembangan diantaranya moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik atau motorik, kemandirian dan seni. kurikulum pembelajaran ini lebih banyak ketimbang dengan kurikulum sebelumnya karena terlalu banyak tema pembelajaran. sehingga mudah membuat anak didik bosan, mereka akan lebih sering bermain sendiri dan mengobrol dengan temannya. karena banyaknya anak didik dan kurangnya tenaga pendidik sehingga membuat guru kewalahan. Maka dari itu guru berharap adanya sebuah media pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya sehingga mereka memiliki ketertarikan dan lebih giat dalam belajar.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan Anak Usia ini Merupakan suatu proses pengajaran atau pembinaan yang mana bertujuan untuk merangsang pertumbuhan dan juga perkembangan motorik pada anak mulai dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun sebelum mereka masuk ke jenjang selanjutnya.

Pendidikan ini biasa disebut dengan pendidikan TK atau juga di sebut RA ( Raudhatul Athfal ) yang berbasis islami, Menurut ketentuan PERPU pasal 1 no 5 “Raudhatul Athfal,atau yang sering di sebut dengan RA merupakan lembaga pendidikan anak usia dini untuk jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan dengan basic agama Islam teruntuk pada anak berusia 4 (empat) tahun sampai 6 (enam) tahun. Pendidikan anak usia dini sangatlah penting sekali bagi generasi penerus bangsa dan juga sebagai penentu sumber daya yang berkualitas dimasa yang akan mendatang.

Seiring perkembangan teknologi yang begitu mendunia dan sudah begitu menjamuri pada semua kalangan baik orang tua maupun anak – anak.Terutama pada perkembangan teknologi smartphone yang meluncurkan berbagai fitur dengan harga pasar yang relatif bersahabat bahkan semua orang bisa membelinya. Akan tetapi pengguna bagi anak khususnya usia dini harus dibatasi dan juga harus selalu dipantau orang tua karena dapat berakibat kecanduan.

Anak usia dini sangatlah memerlukan keseimbangan antara bermain dan belajar agar perkembangan motoriknya bagus, karena pada usia inilah sangat rentan jika anak sering bermain smartphone dan salah dalam menyalahgunakan. Akan tetapi dalam hal ini ada juga sisi positifnya dalam bermain smartphone, sudah sangat banyak sekali permainan Game Edukasi yang dibuat untuk mengasah daya pikir dan logika anak usai dini.

salah satu kemampuan yang sedang berkembang pada saat usia 4 – 6 tahun adalah kemampuan mereka dalam membaca, berhitung dan juga mengeja. Hal ini