

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang sebelum memasuki pendidikan dasar yang mengupayakan penanaman nilai dan pembinaan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (*golden age*). Masa *Golden age* dihitung dari sang anak usia 0-6 tahun dimana pada masa tersebut otak anak berkembang pesat. Pendidikan pada masa tersebut dapat dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan yang dilakukan pada jalur formal, non formal dan informal. Seiring dengan pendapat Novitasari (2017) "*therefore, the surrounding environment should be able to act as an adequate stimulant for early childhood*". Anak membutuhkan stimulasi yang tepat yakni melalui bermain ataupun aktivitas yang menyenangkan. Sebagai mana dijelaskan Novitasari (2017) bahwa "*habits that exist in the environment around children will affect the pattern of behavior, mindsets, and patterns of sense in children*". Perkembangan otak pada usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila didukung oleh lingkungan dengan memberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur-unsur perkembangan.

Peran orangtua dalam perkembangan anak pada usia dini atau masa *golden age* sangatlah penting, karena orangtua berperan sebagai pendidik pertama dan utama yang menanamkan nilai-nilai dan pengetahuan untuk perkembangan anak. Namun banyak yang tidak mengetahui tentang cara membantu meningkatkan perkembangan anak. Sehingga banyak orangtua yang lebih mempercayakan anaknya pada lembaga pendidik, sehingga peran orangtua sebagai pendidik utama berkurang karena sang buah hati lebih banyak menghabiskan waktu belajar di lembaga pendidikan. Dari hasil penelitian R. Sri Martini (2021) ini pun, 64% orangtua dan 60% tenaga pendidik memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik terhadap layanan stimulasi dini sensori pada anak usia 4-6 tahun. Dari penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini lebih besar dibandingkan tenaga pendidik.

Pada Penelitian (M. Zaini, Soenarto, 2015) mengatakan bahwa ada sebuah survei yang dilakukan Common Sense Media terhadap 350 orang tua di Philadelphia, Amerika Serikat menunjukkan bahwa anak-anak di atas 4 tahun sudah memiliki perangkat *smartphone* pribadi dan tidak memerlukan pengawasan orang tua. 25% orang tua mengaku membiarkan anaknya menggunakan gadget sendiri sebelum tidur, 33% mengakui bahwa anak usia 3-4 tahun suka menggunakan banyak *smartphone*, dan 42% mengakui bahwa anak usia 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton Dengan video dan gadget untuk bermain aplikasi, 70% orang tua mengaku mengizinkan anak usia 6 bulan hingga 4 tahun bermain *smartphone* sambil mengerjakan PR, dan 65% orang tua menenangkan anaknya di tempat umum sambil mengerjakan pekerjaan rumah. Berdasarkan survey tersebut perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini, dapat dimanfaatkan oleh orangtua dalam mempermudah proses pembelajaran dan pencarian informasi mengenai perkembangan anak. *Smartphone* bukan lagi hal yang asing untuk orangtua, *smartphone* sendiri bisa menjadi sarana untuk membantu proses pembelajaran anak. Banyak metode yang bisa digunakan untuk pembelajaran pada anak salah satunya adalah metode gamifikasi. Metode gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen di dalam game dengan tujuan memotivasi pengguna dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* yang mana menjadi game yang mengedukasi. Game edukasi merupakan salah satu metode yang digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi dan melakukan penilaian, dan tentunya dengan cara yang lebih menarik bagi siswa., Kotorski (2002). kemampuan siswa meningkat setelah menerapkan penggunaan game edukasi dalam penyampaian materi bahan ajar, Rian (2016).

Dalam Islam, menuntut ilmu merupakan suatu kewajiban bagi seorang muslim. Ilmu sendiri memiliki kedudukan yang sangat mulia. Hal berikut sudah banyak di jelaskan dalam ayat Al-Qur'an dan hadits-hadits Rasulullah (Hasyim Baso, 2013). Pada saat ini perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mengalami kemajuan yang begitu pesat, namun jika ditidak diiringi dengan agama maka akan terjadi

ketidak stabilan antara agama, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Kewajiban dalam menuntut ilmu banyak disebutkan dalam Al-Qur'an dan hadits Rasulullah, salah satunya adalah ayat Al-Qur'an yang pertama kali diwahyukan kepada Nabi Muhammad SAW pada 17 Ramadhan. Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 1-5 sebagai berikut:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۚ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya :

“1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan!, 2. Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, 3. Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia, 4. yang mengajar (manusia) dengan pena, 5. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-'Alaq[96] : 1-5)

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka akan dilakukan perancangan dan implementasi sebuah aplikasi untuk mempermudah orangtua dalam memberikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini pada perangkat mobile sehingga orangtua dapat terlibat secara langsung sebagai pelaku kegiatan pembelajaran pada anak. Pada skripsi ini, penulis membangun aplikasi Paudukasi untuk membantu proses belajar anak yang berisi tentang pembelajaran berbagai macam objek dan dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis sistem operasi android serta dilengkapi dengan beberapa game edukasi yang dapat membantu meningkatkan kemampuan anak usia dini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis android menggunakan metode gamifikasi dalam meningkatkan kemampuan anak usia dini?

2. Bagaimana cara merealisasikan gamifikasi ke dalam aplikasi, agar penyampaian materi dalam game mudah diterima?
3. Bagaimana tinjauan agama Islam terhadap aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis android?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis android yang bernama Paudukasi.
2. Untuk merealisasikan gamifikasi kedalam aplikasi Paudukasi.
3. Untuk mengetahui tinjauan Islam terhadap aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis android.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah membantu orangtua khususnya pengguna perangkat Android mampu membantu perkembangan sang anak. Pada anak usia dini mampu mendapatkan pembelajaran dari orang tua dengan lebih mudah, interaktif, dan menarik karena menggunakan format game edukasi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan-batasan untuk menyederhanakan permasalahan dan tidak memperluas area pembahasan, yaitu

1. Aplikasi dibangun pada perangkat komunikasi mobile berbasis Android dengan *tools* Unity.
2. Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 2 – 4 tahun.
3. Aplikasi ini mencakup game edukasi belajar objek seperti buah, hewan, benda disekitar, kendaraan, dan kuis random sesuai dengan materi yang disebutkan sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini meliputi dua bagian, studi literatur dan landasan teori. Bagian pertama berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Dan yang berisi definisi dasar sebagai penjelas yang mendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang metode yang digunakan di dalam melakukan penelitian seperti tahap-tahap pengimplementasian serta memaparkan rancangan sistem yang nantinya akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan semua hasil dari penelitian yang dilakukan yang berupa sebuah aplikasi. Aplikasi disajikan dalam bentuk gambar yang disertai penjelasan serta pembahasan akan hasil tersebut.

BAB V PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN METODE GAMIFIKASI BERBASIS ANDROID SERTA TINJAUANNYA MENURUT AGAMA ISLAM

Bab ini memaparkan aplikasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dengan menggunakan metode gamifikasi berbasis android serta tinjauannya menurut agama islam.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang meringkas semua yang diteliti dan diperoleh dalam penelitian.