

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak Usia Dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan , karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersama dengan masa peka. Masa peka merupakan waktu yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Anak-anak pada masa usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan orang dewasa, dari kebutuhan jasmani sampai rohani. Tujuannya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak , agar dapat tumbuh kembang secara optimal sesuai nilai, norma, serta harapan masyarakat.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 (Depdiknas, 2003) 2 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (TipsSerbaSerbi 2006).

Kemampuan berfikir diperlukan anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang anak dengar, lihat, raba, dan rasakan oleh panca indra yang anak miliki. Indra mendengar pada anak sangatlah peka, hal ini mempermudah anak mengucapkan kembali kalimat yang dia dengar. Sehingga kemampuan berfikir anak ingin berkembang dengan cepat. Namun, tidak semua kalimat yang anak dengar adalah baik. Maka, perlu pengawasan orang dewasa untuk membimbing anak, agar dapat menyeleksi kalimat yang baik dan tidak baik untuk tumbuh , dan kembangnya pengetahuan anak.

Seperti halnya, dalam pergaulan anak sangat mudah untuk mendapatkan kalimat-kalimat baru dalam lingkungan bergaul dengan teman-temannya. Tidak sedikit anak yang memiliki cara berbicara yang tidak sopan. Hal ini, memunculkan rasa kekhawatiran kepada orang tua dalam mendidik anak nya agar tumbuh, dan berkembang secara optimal sesuai nilai, norma, serta harapan masyarakat.

Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat sering mengabaikan, bahkan tidak sedikit orang tua tidak mengenalkan, dan diajarkan bahasa daerahnya masing-masing kepada

anak-anaknya , termasuk bahasa Sunda. Bahasa Sunda adalah salah satu bahasa dengan penutur terbanyak kedua di Indonesia setelah bahasa Jawa. Bahasa Sunda dituturkan hampir seluruh provinsi Jawa Barat, dan Banten (wikipedia 2016). Bahkan di sekolah tingkat SD,SMP,dan SMA disediakan pelajarannya. Namun, sebagian besar mereka kurang tertarik dengan pelajaran bahasa Sunda. Sehingga memperkenalkan bahasa Sunda di Sekolah Dasar merupakan hal yang tepat untuk menumbuhkan minat mereka untuk belajar bahasa Sunda.

Untuk itu perlu diciptakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik. Sebuah game edukasi bernama” Pembuatan Game Edukasi Bahasa Sunda Si Asep Nyasab di Labirin Berbasis Android” yang diharapkan dapat membawa minat dan semangat anak usia dini sekolah dasar dalam belajar dan mengerjakan soal bahasa Sunda. Game adalah media yang paling disukai oleh anak-anak sehingga lebih mudah mendapatkan minat, dan perhatian mereka untuk belajar bahasa Sunda.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang di bahas adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menarik minat anak usia dini sekolah dasar dalam belajar, dan mengerjakan soal bahasa Sunda?
- b. Bagaimana anak usia dini sekolah dasar semangat dalam belajar, dan mengerjakan soal bahasa Sunda?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membantu anak usia dini sekolah dasar dalam belajar, dan mengerjakan soal bahasa Sunda.
- b. Sebagai media belajar anak usia dini sekolah dasar untuk menarik minat belajar, dan mngerjakan soal bahasa Sunda.

1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

- a. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis android.
- b. Aplikasi hasil penelitian ini hanya dapat diimplementasikan pada smartphone minimal versi v5.0 atau versi lollipop.
- c. Target pengguna dari aplikasi ini yaitu anak Sekolah Dasar kelas 4.
- d. Dalam penelitian ini hanya terdapat bahasa Sunda yang diterapkan kepada anak Sekolah Dasar kelas 4.
- e. Materi bahasa Sunda yang digunakan adalah Sekolah Dasar kelas 4 tahun ajaran 2020-2021.
- f. Penggunaan aplikasi ini hanya digunakan untuk ruang lingkup internal sekolah SDN 2 Kebalen Bekasi.

1.5 Metodologi Pengerjaan

Metode GDLC (Game Development Life Cycle) versi Ridho Ramadhan akan digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini. Maka tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. *Initiation* sebagai langkah awal dalam pengembangan game ini maka, perlu adanya inisiasi proyek, dan menentukan konsep game yang di buat.
- b. *Pre-Production* dalam tahapan ini meliputi beberapa hal yang perlu dilakukan diantaranya persiapan, perancangan, game design (genre, gameplay, gamifikasi, dan lainnya), prototyping, game design document.
- c. *Production* tahapan ini meliputi merealisasikan pembuatan game, pembuatan asset, programing, integration, dan panduan game.
- d. *Testing* dilakukan di dalam internal tim meliputi pengujian prototype, dan kualitas.
- e. *Beta Testing* merupakan pengujian yang dilakukan secara eksternal, dengan teknik pengujian yang sama seperti sebelumnya.
- f. *Release* adalah tahapan peluncuran game, mengakhiri proyek, serta dokumentasi pengembangan game.