

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Pada Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung yang berada di Kabupaten Ogan Ilir, yang terdiri dari kelas A, dan B dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang pada setiap kelas saat ini dalam pengenalan huruf maupun kata membutuhkan media sebagai sarana pembelajaran. Anak yang kurang memahami materi dari guru memiliki kemungkinan yang disebabkan oleh kurangnya alat peraga dan metode yang digunakan masih kurang tepat. Pada dasarnya gaya belajar merupakan metode terbaik yang memungkinkan dalam mengumpulkan dan menggunakan pengetahuan secara jelas dan spesifik.

Dewasa ini, masih banyak orang yang mencari metode pembelajaran yang tepat agar bisa mendapatkan hasil optimal yang mudah diterima oleh siswa taman kanak-kanak. Para tenaga pengajar di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung tersebut masih berupaya untuk mencari dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Ketika metode pembelajaran sebelumnya tidak memenuhi kualitas belajar untuk anak didik pada taman kanak-kanak tersebut, maka tenaga pengajar perlu mencari dan mencoba metode pembelajaran lain. Ketika metode pembelajaran klasik tidak lagi sesuai dengan perkembangan belajar manusia pada zaman sekarang yang mana orang akan beralih pada metode pembelajaran yang lebih *modern* (kontemporer). Untuk itu akan dilakukan penelitian sistem model pembelajaran *scramble* yang akan dikembangkan melalui *game* edukasi untuk anak taman kanak-kanak.

Scramble merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal atau lembar jawaban yang tersedia. Menurut Shoimin (dalam Muna, dkk, 2020) Model pembelajaran *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraph. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosakata.

Dalam penelitian (Samat et al., 2019) mengungkapkan bahwa ada metode yang dapat membuat pendidikan menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah dipelajari terutama untuk anak berusia dari 3 hingga 12 tahun yaitu dengan cara membuat *game*. Dengan menggunakan metode ini menjadikan anak-anak akan sangat tertarik. *Game* itu sendiri merupakan permainan terstruktur yang memiliki tujuan yang harus dicapai oleh pemain. *Game* dibuat untuk menghilangkan rasa jenuh dan juga dapat dibuat sebagai sarana pendidikan (Kennedy dkk, 2017).

Game edukasi menurut Henry (dalam Pradana, 2019) menyatakan bahwa game yang berisi konten pendidikan dan memiliki tujuan sebagai pemancing minat belajar anak dalam menyerap materi pembelajaran sambil bermain, diharapkan dengan adanya game ini anak jadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan. *Game* edukasi dapat mendukung proses pembelajaran pendidikan. *Game* edukasi dapat diterapkan dengan karakteristik anak taman kanak-kanak yang suka bermain dan belajar, serta imajinasi mereka.

Dari permasalahan tersebut, diharapkan adanya pembuatan *game* edukasi untuk anak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung sebagai solusi pendekatan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, penulis kemudian tertarik untuk membuat skripsi dengan judul **“Perancangan *Game* Edukasi Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* untuk Anak Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung di Kabupaten Ogan Ilir”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang *game* edukasi menggunakan model pembelajaran *scramble*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *game* edukasi menggunakan model pembelajaran *scramble* untuk anak TK.
2. Pembuatan *asset* menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2018 dan pembuatan dan pengeditan *game* menggunakan *software* construct 2.
3. Materi yang dibahas mengenai model pembelajaran *scramble* bentuk kata yang akan dikembangkan melalui *game* edukasi
4. Objek penelitian dalam analisis data merupakan anak TK dengan rentang usia 4-5 tahun yang didampingi oleh wali siswa.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah terciptanya *game* edukasi dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* guna merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat untuk instansi, yaitu dapat berinovasi dengan gaya pembelajaran yang lebih menarik dan dikemas dalam sebuah *game* edukasi.
2. Manfaat untuk masyarakat, yaitu dapat memberikan pengajaran berupa permainan yang mendukung proses pembelajaran

pendidikan pada anak taman kanak-kanak Dharma Wanita Seritanjung.

3. Manfaat untuk peneliti, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan serta konsentrasi pada anak taman kanak-kanak melalui *game* edukasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini yaitu terdiri dari 5 hal yaitu :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang menjadi dasar dalam pembuatan *game* edukasi.

BAB III : Metodologi Penelitian

Bab ini menguraikan tentang kegiatan penelitian dan metode yang digunakan.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang hasil analisa penulis dari permasalahan yang ada dan menguraikan pembahasan bagaimana cara yang dilakukan sehingga mencapai hasil yang diinginkan

BAB V : Penutup

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diambil dari uraian bab-bab terdahulu dan saran-saran demi peningkatan yang lebih baik di masa yang akan datang.

