

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menjadi sebuah negara yang kaya akan keberagaman budaya, yang berbeda-beda dengan keunikannya masing-masing setiap provinsinya. Setiap provinssi menunjukkan ragam budaya yang mencakup suku, pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, alat musik daerah, lagu daerah, senjata tradissional, dan bahasa daerah. Keanekaragaman budaya Indonesia bahkan diajarkan sejak usia dini di tingkat sekolah dasar, melalui kompetisi dasar yang terintergrasi dalam kurikulum pendidikan nasional. Namun, meskipun upaya telah dilakukan untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada anak-anak usia ssekolah dasar melalui penyesuaian kurikulum setiap tahunnya, nyatanya masih terdapat kekurangan dalam pemahaman mereka. Banyak anak belum mampu menyebutkan dengan baik nama-nama rumah adat, pakaian adat alat musik daerah, dan senjata tradisional. Masalah ini menjadi lebih kompleks dengan kemajuan teknologi, yang menyebabkan pengetahuan tentang budaya Indonesia semakin luntur di kalangan generasi muda saat ini. Banyak anak tidak sepenuhnya menyadari pentingnya memahami dan memelihara warisan budaya Indonesia antara ssuku-suku yang ada (Kurniawan dkk1, 2019).

Di era modernisasi, cukup banyak anak-anak yang mulai melupakan budayanya. Perkembangan teknologi saat ini dan masuknya budaya asing ke Indonesia tanpa disadari turut mempengaruhi kekhawatiran kaum milenial, khususnya anak muda. Rendahnya tingkat pengetahuan generasi milenial saat ini perlahan menyebabkan hilangnya budaya tradisional. Hilangnya nilai-nilai budaya

memerlukan perhatian khusus agar anak usia dini tertarik untuk mempelajari budaya Indonesia, khususnya rumah peneduh lipat tradisional Kepulauan Riau, tari Zapin, dan budaya lainnya.

Pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi adalah saat ini teknologi sudah sangat maju dan berkembang, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Itu membuat pembelajaran menjadi mungkin dan lebih menyenangkan. Teknologi saat ini sangat dekat dengan tumbuh kembang anak, dan teknologi perlu kita manfaatkan sebaik-baiknya demi perkembangan positif anak. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan Android. Menggunakan Android sebagai media pembelajaran bisa sangat efektif dan efisien. Salah satunya adalah pengembangan game edukasi berbasis Android yang memungkinkan pembelajaran melalui bermain. Android dapat dijadikan sebagai media game untuk belajar sehingga meningkatkan minat belajar anak usia dini (Jayanti & Fahriza, 2019).

Android merupakan suatu sistem operasi, middleware dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh siapa pun yang ingin menggunakan pada perangkat mereka. Sebagai platform terbuka, Android memberikan kesempatan bagi pengembang untuk membuat dan menyempurnakan berbagai aplikasi yang dapat di aplikasikan pada beragam perangkat seluler (Asani, 2023).

Menurut Megawaty dkk (2021) penelitiannya menggambarkan Android sebagai teknologi yang dapat digunakan sebagai sistem operasi berbasis open

source yang memberikan kebebasan kepada penggunanya dalam mengembangkan aplikasi. Android adalah platform ponsel paling populer di dunia. Android digunakan di lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Banyak pengguna menggunakan Android untuk mencari aplikasi, game, dan konten digital lainnya. Android adalah sistem operasi seluler dengan pertumbuhan tercepat. Setiap hari, lebih dari 1 juta perangkat Android diaktifkan di seluruh dunia. Oleh karena itu, pengembangan permainan edukatif merupakan dukungan yang sangat efektif terhadap pendidikan di dunia yang semakin digital saat ini.

Dalam penelitian (Vitianingsih, 2020) menjelaskan, pengembangan game edukasi merupakan hal yang sangat menarik. Permainan edukasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Salah satu manfaat utama permainan edukatif adalah memungkinkan Anda memvisualisasikan masalah di dunia nyata. Melalui proyek game bernama Scratch, Massachusetts Institute of Technology (MIT) menunjukkan bagaimana permainan dapat secara signifikan membantu meningkatkan pemahaman pemain tentang masalah dan penalaran. Animasi yang meningkatkan daya ingat, yang membantu anak-anak menyimpan informasi lebih lama dibandingkan dengan pendekatan pengajaran standar, adalah salah satu manfaat utamanya.

Selain itu, permainan edukatif kerap dituding membawa dampak negatif bagi anak. Namun permainan edukatif mempunyai kelebihan dan manfaat bagi anak, seperti mengenalkan anak pada teknologi komputer, melatih keterampilan motorik dan spasial, serta meningkatkan interaksi antara anak dan orang tua saat bermain bersama (Rifaan, dkk. 2022)

Berdasarkan observasi dan analisis permasalahan tersebut, maka dalam rangka melestarikan budaya Kepri, kami membuat project berbasis Android yang menggabungkan budaya Kepri, agar anak-anak muda dapat memperdalam ilmunya dan menanamkan rasa kearifan lokal. kasih sayang Disarankan untuk mempromosikan pengembangan aplikasi game. Menggunakan platform Android sebagai dasar dalam pengembangan game edukasi menjadi sebuah media interaktif yang menarik, terutama dengan menerapkan sistem pembelajaran melalui permainan. Pendekatan ini memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak usia sekolah dasar, yang pada dasarnya masih sangat antusias terhadap kegiatan bermain. Diharapkan bahwa keberadaan game ini dapat menjadi bantuan efektif dalam memperkenalkan dan meningkatkan pengetahuan anak-anak usia sekolah dasar tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Oleh karena itu, peneliti melakukan sebuah studi dengan tujuan untuk menunjukkan peningkatan pengetahuan anak-anak pada masa usia dini melalui penggunaan game edukasi berbasis Android dengan judul **“Implementasi *Game* Edukasi Pengenalan Kebudayaan Kepulauan Riau Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Android*”**

1.2 Identifikasi Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan bagaimana cara meningkatkan pengetahuan anak usia dini dengan memberikan fitur-fitur menarik dalam permainan. Berdasarkan pokok permasalahan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kurangnya minat terhadap kebudayaan Kepulauan Riau yang menyebabkan lunturnya pengetahuan generasi muda.

2. Metode pembelajaran yang kurang menarik membuat anak-anak cepat lelah dalam memahami pelajaran.
3. Kurangnya materi kebudayaan Kepulauan Riau di buku pelajaran Seni Budaya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan permasalahan berikut ini peneliti usulkan dengan merancang dan membuat aplikasi game edukasi yang bertujuan untuk mengenalkan budaya Kepri kepada anak usia dini tanpa variasi topik.

1. Aplikasi yang dirancang adalah *game* edukasi untuk anak usia dini (7-10 tahun).
2. Melakukan penelitian terhadap anak di PAUD ASY SYUHADA, Batu Aji, Kota Batam.
3. Penelitian hanya mencakup beberapa kebudayaan daerah di Kepulauan Riau.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi *game* edukasi dalam upaya mengenalkan budaya Kepulauan Riau untuk anak usia dini?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan atau cara mengoperasikan aplikasi *game* kebudayaan Kepulauan Riau untuk anak usia dini?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk merancang aplikasi *game* edukatif untuk memperkenalkan kebudayaan Kepulauan Riau kepada anak-anak usia dini
2. Untuk mengimplementasikan dan pengoperasian aplikasi pengenalan budaya Kepulauan Riau kepada anak usia dini.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan sejumlah manfaat, antara lain:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini memberikan manfaat dengan menyediakan pengetahuan yang amann dan menghadirkan nilai-nilai positif kepada anak-anak usia dini, khususnya yang terkat dengan kebudayaan kepulauan Riau dalam kontekss pendidikan
2. Peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan daya ingat anak-anak usia dini dalam memperoleh informasi tertentu.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Untuk Universitas

Penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan referensi untuk bahan kajian dimassa mendatang.

2. Untuk peneliti

Hasil peneliti ini bermanfaat sebagai salah ssatu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi serta sebagai kontribusi

pengetahuan dalam upaya menciptakan game edukai yang bermanfaat bagi pengguna.

3. Untuk pengguna

Pengguna dapat memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran, mengakses sumber pembelajaran baru, dan mendapatkan manfaat dari pengalaman bermain yang edukatif.