



## PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

Analisis dan Usulan *Game* Edukasi Berbasis Praktik Materi Pelajaran untuk Anak Sekolah Usia Dini Baik Secara *Online* maupun *Offline* Guna Meningkatkan Kembali Minat Anak Untuk Belajar

BIDANG KEGIATAN:  
PKM GAGASAN TERTULIS (GT)

Diusulkan oleh:

Ketua	: Juniza Firdha Suparningtyas	G84100045	(2010)
Anggota	: Yulianti Hasanah	G14090005	(2009)
	Evarini Anna Ratnaningsih	G34100016	(2010)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2011



## LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : Analisis dan Usulan *Game* Edukasi Berbasis Praktik Materi Pelajaran untuk Anak Sekolah Usia Dini Baik Secara *Online* maupun *Offline* Guna Meningkatkan Kembali Semangat Belajar
2. Bidang Kegiatan : ( ) PKM-AI (√) PKM-GT
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Juniza Firdha Suparningtyas
  - b. NIM : G84100045
  - c. Jurusan : Biokimia
  - d. Universitas/Institut/Politeknik : Institut Pertanian Bogor
  - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Asrama Putri TPB IPB Gedung A2 / 178, Kampus Dalam IPB, Kec. Darmaga, Kab. Bogor 16680
  - f. Alamat email : chiby.chie@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 2 orang
5. Dosen Pendamping
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Ir. Luki Abdullah, M.Sc.Agr.
  - b. NIP : 19680107 199103 1 003
  - c. Alamat dan No. Telp/HP : Dramaga Bogor, Jawa Barat/08121107022

Bogor, Maret 2010

Menyetujui

Pembimbing Unit Kegiatan Mahasiswa  
Forum For Scientific Student (FORCES)

Ketua Pelaksana Kegiatan

Dr. Ir. Luki Abdullah, M.Sc.Agr.  
NIP. 19680107 199103 1 003

Juniza Firdha Suparningtyas  
NIM. G84100045

Wakil Rektor Bidang Akademik

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS  
NIP. 19581228 198503 1 003

Dr. Ir. Luki Abdullah, M.Sc.Agr  
NIP. 19680107 199103 1 003

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan kekuatan dan hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul Analisis dan Usulan *Game* Edukasi Berbasis Praktik Materi Pelajaran untuk Anak Sekolah Usia Dini Baik Secara *Online* maupun *Offline* Guna Meningkatkan Kembali Semangat Belajar. Karya tulis ini ditujukan dalam rangka mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa. Shalawat dan salam semoga tercurah pula kepada Rasulullah Muhammad SAW, dan para sahabat. Teriring doa dan harap semoga Allah meridhoi upaya yang kami lakukan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr.Ir. Luki Abdullah, M.Sc.Agr sebagai dosen pembimbing yang banyak memberi bimbingan dan arahan kepada penulis dalam melakukan penulisan, serta semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya karya tulis ini.

Penulis berharap gagasan yang telah di tulis ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi pembaca pada umumnya dan guna penanggulangan masalah pendidikan terhadap anak-anak.

Bogor, 5 Maret 2011

*Penulis*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>COVER</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>RINGKASAN</b> .....	v
<b>PENDAHULUAN</b>	
Latar Belakang .....	1
Tujuan .....	2
Manfaat .....	2
<b>GAGASAN</b> .....	3
<b>KESIMPULAN</b> .....	4
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	5
<b>LAMPIRAN</b>	
Daftar Riwayat Hidup .....	6-7

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB.

## RINGKASAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melaju dengan cepat, bukan hanya dapat membantu dalam pemecahan masalah-masalah yang dihadapi semua orang, melainkan juga dapat berdampak luas atas pola kehidupan dan perilaku manusia di masa mendatang, terutama di kalangan anak usia sekolah dini. Pembuatan *software* maupun program non edukasi dan *game* melalui media internet contohnya. Berawal dari kurangnya ruang bermain bagi anak di kota khususnya, dan jarang sekali orang tua sekarang menemani anak-anak untuk bermain selain di hari libur sehingga anak-anak mensibukkan waktu mereka dengan bermain *game*, padahal akan membuat anak-anak cenderung pasif atau menyendiri di rumah agar dapat bermain *game* tersebut secara leluasa.

Dalam hal ini sama saja dengan anak di asuh oleh *game* yang tidak mendidik karena orang tua saat ini akan memotong waktu bermain *game* yang telah menjadi pola hidup ‘baru’ anak-anak. Dampak dari kebebasan bermain *game* tersebut menjadikan anak-anak di bawah umur ‘dewasa’ sebelum waktunya sehingga menyebabkan banyak pelanggaran yang mereka lakukan dengan dalih meniru kegiatan di dalam *game*, moral dan pribadi anak pun menjadi tidak sesuai umur, dan menurunnya semangat belajar anak.

Memang telah ada solusi tentang *game* edukasi sebelumnya berupa pembuatan *game* edukasi berbentuk soal-soal bahkan Undang-Undang Perlindungan Anak pun telah disahkan. Namun pada kenyataannya implementasi dari solusi tersebut belum maksimal. Sehingga kami memberikan usulan untuk menawarkan solusi dari peristiwa di atas dengan diadakannya *game* yang bersifat edukasi dalam konteks praktik materi pelajaran anak berbasis IT baik bisa secara online ataupun offline.

Hal terpenting yang menjadi latar belakang solusi ini adalah agar dapat meningkatkan semangat belajar anak. Metode yang digunakan dalam solusi ini adalah bukan hanya soal-soal materi yang dikemas dalam bentuk *game* soal-soal, melainkan aplikasi atau praktik yang ada pada materi pelajaran anak dibuat dalam bentuk *game*. Mengingat terbatasnya ruang, fasilitas, pembimbing dan waktu bagi anak untuk mengaplikasikan pelajaran yang telah mereka dapatkan. Contohnya pada pelajaran IPA Biologi, ada materi tentang tata cara mencangkok. Tak semua anak memiliki fasilitas untuk melakukan praktek mencangkok, sehingga dalam *game* tersebut ada sedikit presentasi contoh cara mencangkok kemudian di akhir presentasi akan ada tantangan bagi anak untuk mencobanya sendiri dengan memunculkan hasil sesuai dengan bagaimana langkah yang mereka tempuh tadi saat mencangkok baik salah ataupun benar langkah itu. Sehingga anak akan merasa bebas untuk bermain sambil belajar tanpa merasa bosan karena materi pelajaran setiap bab adalah berbeda-beda.