

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan. Dengan adanya pendidikan, seseorang akan mempunyai banyak wawasan serta pengetahuan yang dapat digunakan dan diterapkan dalam kehidupannya baik masa sekarang maupun masa depan. Dalam berkembangnya teknologi pada saat ini, teknologi informasi dan komunikasi yang telah mempengaruhi pola kehidupan anak-anak di Indonesia yang relatif maju. Untuk membantu kemudahan anak-anak dalam belajar, penggunaan *smartphone* sudah menjadi satu solusi cerdas yang digunakan oleh banyak instansi pendidikan di Indonesia. *Game* edukasi sangatlah menarik untuk dikembangkan, ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata yang berhasil membuktikan bahwa *game* edukasi sangat berguna untuk meningkatkan motorik halus dan motorik kasar terhadap anak.

Proses pembelajaran dapat dilakukan dengan cara apapun yaitu melalui buku, suara, gambar, video bahkan sebuah *game*. *Game* semakin canggih sehingga dapat dinikmati melalui berbagai macam media yaitu seperti komputer *desktop*, *website*, *handphone*, dan juga *smartphone* oleh karena itu ini merupakan sebuah keunggulan dari *game* itu sendiri yang dapat dijadikan media

pembelajaran karena prosesnya yang mudah dan menyenangkan pengguna yang memainkannya. Bermain *game* bukanlah hal yang asing lagi untuk setiap orang, terutama anak-anak. Oleh karena itu, situasi ini akan dimanfaatkan untuk merancang sebuah *game* edukasi yang tidak hanya menggunakan gambar 2 dimensi tetapi menggunakan 2 dimensi yang lebih menarik dan mampu memberikan hal yang baru untuk anak-anak.

Game edukasi memudahkan anak usia dini dalam memahami pelajaran yang diajarkan dengan metode yang menyenangkan sehingga anak tidak bosan dengan cara mengajar dari pengajar. Penggunaan *game* ini akan memberikan gambar 2 dimensi yang sangat menarik bagi anak-anak, salah satunya dalam bidang pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan oleh suatu instansi sekolah TKK.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi *game* edukasi menyusun kata ?
2. Bagaimana cara membuat tampilan supaya menarik pengguna dengan mudah menggunakan aplikasi ini ?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat meningkatkan motorik kasar dan motorik halus kepada anak didik ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Tujuan dari aplikasi game edukasi ini adalah untuk merancang dan membuat aplikasi yang memberikan pembelajaran untuk anak yang nantinya bisa dengan mudah membantu anak mempelajari tentang pelajaran, yang telah di bentuk aplikasi *unity* ke dalam perangkat *smartphone* berbasis *multimedia*.

Manfaatnya dapat mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar yang dapat meningkatkan motorik kasar dan motorik halus pada anak. Mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi memiliki unsur ketepatan dan daya nalar anak

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pengerjaan tugas akhir ini adalah

1. Aplikasi ini membahas mengenai beberapa permainan sambil belajar seperti menyusun kata dan mencocok gambar
2. Aplikasi menyusun kata hanya digunakan untuk anak TKK
3. Materi yang dijadikan sebagai soal pada aplikasi permainan ini adalah materi pelajaran TKK Maria Fatima sebagai berikut :
 - a. Diri sendiri
Menu ini berisi materi yang dibagi menjadi 2 bab yaitu materi aku dan kesukaan.
 - b. Lingkunganku
Menu ini berisi materi yang dibagi menjadi 3 bab yaitu materi keluarga, rumah, dan sekolah.
 - c. Kebutuhanku

- Menu ini berisi materi tentang makanan dan minuman.
- d. Binatang
Menu ini berisi materi yang dibagi menjadi 3 bab yaitu materi macam-macam binatang, ciri-ciri binatang dan makanan binatang.
 - e. Tanaman
Menu ini berisi materi tentang macam-macam makanan.
 - f. Rekreasi
Menu ini berisi materi yang dibagi menjadi 2 bab yaitu kegunaan materi dan pesisir.
 - g. Pekerjaan
Menu ini berisi materi yang dibagi menjadi 3 bab yaitu materi macam-macam pekerjaan, tempat bekerja dan alat-alat bekerja.
4. Aplikasi ini digunakan untuk *handphone* yang berbasis android.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan oleh penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik

buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Ada banyak metodologi yang bisa digunakan salah satunya adalah metodologi pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Menurut Luther (1994), metodologi pengembangan multimedia memiliki enam tahap, antara lain konsep, perancangan, pengumpulan bahan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi.

Selain menggunakan metodologi pengembangan multimedia, pengerjaan tugas akhir ini juga menggunakan metodologi dibawah ini:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan Aplikasi Media Pembelajaran Untuk TKK SANTA MARIA. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan orang lain dan bagaimana orang mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan

2. Bimbingan

Metode ini dilakukan dengan cara mendapatkan informasi mengenai tugas akhir dari dosen pembimbing salah satunya mengenai perancangan sistem.

3. Diskusi Kelompok

Metode ini dilakukan dengan cara berdiskusi kelompok mengenai materi yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang yang menjelaskan tentang pentingnya tugas akhir yang dilakukan, tujuan dan manfaat, metodologi pengerjaan tugas akhir yang digunakan, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini.

BAB II TEORI PENUNJANG

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang akan digunakan sebagai penyelesaian permasalahan pada perancangan dan pembuatan aplikasi ini.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang perancangan sistem aplikasi yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM

Pada bab ini berisi tentang analisa mengenai hasil tugas akhir yang di implementasikan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis yang merupakan bagian akhir dari laporan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA