

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran. Game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan adalah adanya animasi yang membuat game menjadi lebih menarik. Hal ini tentu saja akan membuat anak betah bermain sehingga edukasi yang ada di dalam game dapat diterima oleh anak dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Permainan atau game edukasi ini sering dijumpai, namun sebagian besar game yang dimainkan oleh masyarakat adalah yang hanya mempunyai satu variasi permainan. Akan tetapi sedikit terkait dengan game edukasi, sebagian besar game yang banyak beredar adalah game laga, strategi, action, dll, tanpa edukasi. Didalam game edukasi “gemar belajar” ini dikemas dalam grafik yang sederhana tetapi terlihat indah di mata. Game edukasi daya ingat “gemar belajar” ini dirancang dengan model karakter, menambah daya ingat dan informasi yang jelas, sehingga pemain pun dapat mengerti dan melakukan dalam hal pelajaran di dalam dunia virtual lebih tepatnya game edukasi.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dihadapi pada penelitian ini, diantaranya :

1. Bagaimana anak – anak bisa menambah daya ingat sambil bermain dan tahu tentang kebudayaan, pariwisata, huruf carakan madura?
2. Bagaimana cara membuat Game edukasi yang menarik sehingga anak – anak bisa belajar sambil bermain?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada diantaranya :

1. Game 2D
2. System berbasis android
3. Hanya ada 4 permainan dalam game daya ingat tersebut yaitu cepat tepat (angka), cocok huruf (huruf carakan madura), puzzle gambar (wisata khas madura), cocok gambar (khas madura).
4. Untuk pembuatan game ini tidak semua tentang madura dimasukkan ke dalam game edukasi, hanya secara umumnya saja

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah

1. Sebagai sarana belajar anak – anak sekaligus bermain.
2. Memperkenalkan tentang kebudayaan, pariwisata, huruf carakan madura melalui permainan.
3. Menambah daya ingat anak dalam permainan ini.

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah daya ingat kepada anak-anak sambil bermain serta memberikan pelajaran tentang Madura.
2. Anak-anak bisa tidak ketinggalan zaman dengan adanya game ini yang berbasis android.