

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia yang tepat untuk memperkenalkan hal-hal yang ada di kehidupan adalah pada usia anak-anak. Usia anak-anak merupakan usia yang tepat untuk memberikan pendidikan dasar pada anak. Karena anak akan lebih cepat menerima pengetahuan umum yang ada di sekitar kehidupan anak seperti pengetahuan mengenai nama-nama buah, nama bunga, nama benda, dan yang lain sebagainya. Sebagai contoh pengetahuan anak pada nama-nama alat transportasi yang sering kali dijumpai pada anak maupun orang dewasa.

Apalagi untuk anak usia dini jika dalam memberikan suatu materi mengenai pengenalan benda yang ada di sekitar tanpa adanya media atau dalam hal ini hanya memberikan buku panduan yang tidak interaktif maka anak akan merasa bosan atau bahkan tidak tertarik untuk mengenalnya. dengan adanya *Game* edukasi ini yang bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam peroses belajar anak-anak di usia dini. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian *Game* edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pengenalan lagu anak untuk usia dini yaitu unity sebagai platform android. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Diantara program-program yang ada Android merupakan program yang dapat membuat game edukasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan sistem aplikasi Game Edukasi Pengenalan Alat Transportasi Untuk Anak Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan utama tercapai dan pembahasan tidak meluas serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat batasan masalah yang akan dikaji sebagai berikut :

1. Game ini diperuntukan untuk anak anak.
2. Game ini dibuat bersifat offline
3. Game ini hanya dapat dimainkan secara solo player.
4. Aplikasi yang dibangun berbasi Android versi 4.0 ke atas.
5. Materi game meliputi alat transportasi meliputi transportasi darat, laut, udara dan konstruksi.

6. Tampilan 2D sebagai grafik aplikasi.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat Game Edukasi Pengenalan Alat Transportasi Untuk Anak Berbasis Android.
2. Menjadikan aplikasi sebagai sarana komunikasi, sarana pendidikan

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat anak untuk belajar dan bermain game alat transportasi dengan bahasa indonesia.
2. Melatih kognitif dan perkembangan bahasa anak. Dengan melatih peningkatan kosa kata dan juga ingatan memory otak anak.

1.6 Metodologi

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka.
2. Perancangan *Game*.
3. Uji Coba *Game*.
4. Metode Dokumentasi (Kearsipan).

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta batasan masalah.

BAB II TEORI PENUNJANG

Landasan teori membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang game edukasi pengenalan alat transportasi untuk anak berbasis android.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam perancangan sistem ini diuraikan secara rinci perancangan game edukasi pengenalan alat transportasi untuk anak berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, dan saran untuk pengembangan system