

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi pengerjaan Tugas Akhir, beserta sistematika penulisan.

1.1 LatarBelakang

Dunia teknologi sangat begitu pesat, terutama teknologi *smartphone* menjadi sangat populer pada saat ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Pengguna *smartphone* tidak hanya orang-orang dewasa melainkan anak – anak sudah di beri fasilitas tersendiri yang dapat di gunakan untuk bermain [1]. Aplikasi seperti *game* saat ini banyak bermunculan. Berbagai macam bentuk mulai bermunculan dari yang paling sederhana sampai yang bagus dari segi tampilan, cara bermainnya bahkan peralatan pendukung yang digunakan sangatlah berbeda. Dalam penulisan laporan penulis ingin memanfaatkan teknologi tersebut dengan cara merancang sebuah *game* Pengenalan Huruf, Angka dan Bernyanyi sebagai sebuah *game* edukasi mengenal huruf, angka dan bernyanyi. Saat ini berbagai macam *game* pengenalan sudah banyak dikembangkan tidak terkecuali *game* Pengenalan Huruf, Angka dan Bernyanyi ini. Peminat *game* ini kebanyakan anak-anak yang masih duduk di bangku Paud dan Taman Kanak-Kanak.

Game edukasi merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang sangat efektif untuk membantu memahami pelajaran yang kurang dimengerti oleh para penggunanya. Salah satu kelebihan utama dari *game* edukasi ini adalah terletak di bidang visualisasi dari permasalahan yang nyata dan dialami saat ini. Beberapa bentuk huruf dan angka yang sangat menarik serta ciri warnanya yang khas dan mengenalkan lagu anak – anak seusianya, maka dengan kondisi yang seperti ini para pengguna sangat ceria dan menyenangkan akan membantu proses perkembangan motorik anak. Ketika seorang anak merasa senang dan menikmati permainan tersebut maka anak akan lebih mudah dalam menyerap segala pengetahuan yang ada di sekitarnya. Melalui sebuah aplikasi permainan juga seorang anak dapat mempelajari pengetahuan yang diberikan sehingga dapat menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan dan dapat melatih saraf motorik anak hingga mencapai perkembangan motorik yang maksimal.

Huruf merupakan tanda aksara dan tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa, seperti halnya di huruf latin Indonesia yang memiliki huruf Alfabet. Huruf Alfabet ini mulai dikenalkan pada saat kita sudah mulai belajar di sekolah usia dini seperti Paud dan Taman Kanak - kanak. *Game* edukasi pengenalan huruf, angka dan bernyanyi ini merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar anak, dengan adanya *game* pengenalan huruf Alfabet, berhitung dan bernyanyi ini diharapkan dapat merangsang daya pikir anak diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah khususnya tentang mengenal huruf dan berhitung dan apalagi sangatlah berkurang dikalangan anak anak seusia dini mengenal lagu di usianya. Dikarnakan sudah banyak lagu lagu dewasa yang sudah mulai mendoktrin pikiran anak seusia dini untuk menyanyikan lagu dewasa. Maka dari itu di dalam pembuatan *game* kali ini akan saya buatkan sebuah aplikasi lagu anak anak untuk usia 3 sampai dengan 5 tahun. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas kerja terutama dalam mengajar anak maka dibuatkan sebuah *game* belajar huruf, angka dan bernyanyi

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan *game* mengenal huruf alphabet, angka dan nyanyian anak-anak sebagai *game* edukasi menggunakan aplikasi *Construct 2*?
2. Bagaimana caranya agar *game* Pengenalan Huruf, Angka dan Nyanyian anak – anak sebagai *game* edukasi yang menarik bagi anak – anak ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun *game* mengenal huruf alphabet, angka dan nyanyian anak-anak.

2. Memperkenalkan jenis jenis huruf, angka dan nyanyian anak anak se dini mungkin agar mereka tau dengan memberikan tampilan semenarik mungkin agar mereka tidak bosan di saat mempelajari *game* ini.

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang merupakan batasan pada aplikasi ini yaitu :

- 1 Aplikasi ini ditujukan pada anak PAUD dan TK.
- 2 Aplikasi ini berbasis android.
- 3 Mode *Game Single Player*
- 4 Pengenalan huruf alfabet, angka dan nyanyian anak - anak.

1.5 Metodologi Penulisan

Metodologi atau langkah-langkah yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah :

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari dan membaca sebagai bahan literatur untuk membantu pemecahan masalah. Data di sini dapat di peroleh dari mencarinya di internet maupun membaca buku yang meliputi model *game* jenis huruf, angka dan nyanyian anak - anak, serta tutorial membangun *game* menggunakan *construct 2*. Data berupa teori pendukung, jurnal dan tutorial.

b. Analisa Data

Setelah tahapan studi literatur, langkah berikutnya adalah menganalisa data yang akan menjadi acuan gambaran dari rancangan *game* yang akan dibuat.

c. Perancangan Sistem

Tahap ini meliputi analisis dan desain *game play* yang dikembangkan dengan mengacu pada hasil pemahaman sistem dan studi literatur.

d. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan penerapan dari perancangan sistem yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini untuk menimplementasikan sistem di butuhkan beberapa *tools software* dan *hardware*.

e. Pengujian Sistem

Tahap ini berguna untuk menguji kehandalan, kestabilan, dan kelayakan sistem *game* yang telah dibangun baik pada sisi hardware dan software pada sistem operasi Android sehingga dapat dilakukan perbaikan.

f. Analisa Hasil Program

Analisa terhadap sistem *game* dilakukan untuk mengetahui kemampuan, kendala, kelebihan, serta kekurangan dari system yang telah dibuat. Bagian ini juga akan dilakukan survey lapangan untuk menganalisa seberapa jauh tingkat kemanfaatan piranti lunak terhadap pengguna sesuai batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.

g. Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penyusunan Tugas Akhir. Dari beberapa langkah-langkah tersebut, penelitian disimpulkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya

h. Dokumentasi

Pada tahap akhir ini merupakan penulisan laporan akhir serta beberapa analisa yang telah diperoleh mulai dari langkah awal hingga akhir. Dari beberapa proses penelitian tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk laporan Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I : PENDAHULUAN

Pada tahap akhir ini merupakan penulisan laporan akhir serta beberapa analisa yang telah diperoleh mulai dari langkah awal hingga akhir. Dari beberapa proses penelitian tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk laporan Tugas Akhir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian tentang penelitian-penelitian sebelumnya dan berbagai teori penunjang dalam pengerjaan sistem *game* edukasi dan penulisan laporan Tugas Akhir ini.

BAB III : RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang desain atau rancangan *game* yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi dari rancangan atau desain *game* yang telah dibuat sebelumnya. Bagian ini merupakan hasil dari piranti lunak yang telah dibangun, yaitu berupa *game* edukasi

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari implementasi sistem *game* yang telah dirancang dan dibangun serta berisi saran kepada penulis atau peneliti lain untuk pengembangan sistem atau penelitian berikutnya.

(Halaman Ini Sengaja Dikosongkan)