

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini telah berkembang pesat dan dapat memberikan pengaruh sangat besar bagi dunia teknologi informasi. Munculnya berbagai macam aplikasi dapat memberikan pilihan dalam meningkatkan kinerja suatu pekerjaan, baik dari berbasis desktop, web hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi - aplikasi baru. Di dalam bidang pendidikan, komputer dapat digunakan sebagai media untuk suatu proses belajar mengajar baik untuk orangtua, guru maupun anak yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan juga alat uji yang masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Sebelum memperkenalkan komputer pada anak usia 5 hingga 7 tahun (Taman Kanak-Kanak), seharusnya orangtua maupun guru dapat memahami perkembangan dari kehidupan sehari – hari. Kebanyakan anak-anak merasa jenuh dan malas dengan pembelajaran konvensional dan merasa lebih menyukai bermain daripada belajar. (Wahyu Wibisono, Lies Yulianto:2012). Penulis berharap anak-anak memiliki semangat belajar dengan menerapkan pembelajaran di dalam game. Kelebihan dari game edukasi ada beberapa macam dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan dari game edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata.

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 Profesi Berbasis Android?
2. Bagaimana membuat game menggunakan software Unity?
3. Bagaimana gambaran untuk proses berjalannya aplikasi Game Edukasi Pengenalan Profesi 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. Aplikasi yang dibahas melingkupi materi tentang pengenalan Game Edukasi Pengenalan Profesi Berbasis Android sebagai bahan pembuatan aplikasi tersebut.
2. Aplikasi yang dibahas melingkupi materi tentang pengenalan profesi yang sudah umum dimasyarakat.
3. Dalam Aplikasi ini ada 20 Profesi yang disebutkan.
5. Aplikasi ini juga mempunyai 3 game edukasi agar terlihat lebih menarik.
 - a. Puzzle
 - b. Tebak Gambar
 - c. Menjawab Cepat
6. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan software Unity.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan pembelajaran aplikasi Game Edukasi Pengenalan Profesi Berbasis Android.
2. Untuk merancang aplikasi Game Edukasi Pengenalan Profesi Berbasis Android.
3. Menambah pengetahuan anak tentang macam macam profesi dalam permainan ini.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Agar dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam proses belajar mengajar internal maupun eksternal.
2. Agar dapat dijadikan salah satu referensi pembelajaran untuk mengetahui kemampuan berbahasa inggris dan pengetahuan sains.
3. Agar aplikasi yang dibuat dapat digunakan untuk proses belajar mengajar dan dapat berpengaruh baik pada anak – anak.

(halaman ini sengaja dikosongkan)