

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa perkembangan anak yang menarik adalah di usia 3- 6 tahun. Dimana pada usia ini anak memiliki banyak kemampuan yang berkembang, baik dari perkembangan fisik, kecerdasan, kemampuan berbahasa, perkembangan emosi, perkembangan identitas diri, dan perkembangan sosialnya. Pada usia ini juga anak akan meniru segala sesuatunya berdasarkan perilaku orang disekitarnya, terutama orang tua dan keluarga. Untuk itu orang tua harus bisa melatih kebiasaan yang anak lakukan dan mengawasinya. Namun dengan seiringnya perkembangan zaman, dan tuntutan ekonomi, banyak orang tua yang meninggalkan anaknya sendiri, atau bersama dengan pembantunya. Saat berangkat sekolah, kedua orang tua pun turut pergi untuk mengais rezeki, saat pulang sekolah seharusnya anak disambut dengan ibu nya, tapi anak harus sendiri. Pertemuan anak dan orang tua hanya pada saat malam hari, jika orang tua tidak ada jadwal lembur. Untuk mengganti peran orang tua, disediakan pembantu, dan orang tua membelikan gadget, *game player*, atau mainan lainnya yang bisa menghibur anak supaya tidak kesepian. Hal ini sangat mengganggu perkembangan mental anak, anak yang seharusnya mendapatkan kasih sayang dari kedua orang tua, yang seharusnya mendapatkan pendidikan dirumah harus kehilangan semuanya karena kesibukan orang tua nya. Tidak jarang anak yang ditinggalkan kedua orang tuanya memiliki kebiasaan yang buruk, atau tidak mengerti aturan aturan dalam kehidupan kebiasaannya.

Contohnya seperti adab di rumah, adab di sekolah, adab di lingkungan sekitar, dan adab di kehidupan sehari-harinya. Hal ini disebabkan karena kurangnya perhatian dari kedua orang tuanya. Fasilitas gadget yang diberikan digunakan untuk bermain *game*, yang disadari hanya sebatas hiburan. Kebanyakan anak-anak dan orang tua tidak menyadari bahwa banyak *game* yang bisa mengasah otak anak untuk menjadi lebih kreatif.

Kemunculan *smartphone android* merupakan salah satu alasan perkembangan keberadaan *game* saat ini. Dengan adanya *smartphone android* akan memberi daftar panjang, bahwa pecinta *game* semakin banyak. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan dan bisa sebagai media pembelajaran. Untuk anak usia dini, *game* dapat mengembangkan kreatifitas dan daya pikir anak serta menanamkan pola pikir ke anak-anak yang dibuat dalam bentuk edukasi. Jika hal ini terus diasah dengan tepat, hal ini akan memberikan dampak positif seperti melatih logika, melatih kemampuan anak, memberikan pengetahuan teknologi, melatih kerjasama dan stimulasi otak. Dengan adanya permainan yang bersifat menghibur serta juga bisa menjadi media belajar akan tercipta ide untuk membuat *game* edukatif. Proses kembang anak tidak lepas dari bermain, sehingga *game* yang dimainkan sebaiknya membawa dampak positif untuk perkembangan anak.

Untuk memanfaatkan teknologi yang ada dan melatih pola pikir anak dalam kebiasaan menjalani aktifitasnya, maka dibuatlah *game* edukasi untuk melatih perkembangan pola pikir anak. Dalam *game* ini akan menggambarkan bagaimana kehidupan anak dalam menjalani aktifitasnya sehari-hari, anak harus

memilih apa yang akan dilakukan kemudian. *Game* ini berguna untuk melatih kemampuan anak dalam mengatur kebiasaan perilaku kesehariannya. Perilaku keseharian itu meliputi pekerjaan yang dilakukan anak saat di rumah, di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Pada *game* ini anak-anak akan dilatih kemampuan otaknya untuk memilih kegiatan apa yang dilakukan selanjutnya, misalnya saat anak bangun tidur maka mereka harus memilih kegiatan yang akan dilakukan setelah bangun tidur dan begitu seterusnya. *Game* ini akan dibuat semenarik mungkin, supaya anak tidak merasa bosan dan memberi kemudahan anak untuk memahami apa yang harus dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *game habit education* berbasis Android?
2. Bagaimana mengevaluasi dari perancangan *game habit education*?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis memberikan batasan masalah. Adapun batasan masalah, yaitu :

1. *Game* ini hanya ditujukan untuk anak usia dibawah 6 tahun.

2. *Game* ini akan melatih kebiasaan anak untuk melakukan aktifitas sesuai dengan ajaran yang berlaku di kehidupan sehari-hari. *Game* akan dibuat dengan memperbanyak animasi supaya anak lebih tertarik dalam memainkannya.
3. Aktifitas yang dibahas dalam *game* ini mencakup dari aktifitas anak didalam rumah, aktifitas anak dalam sekolah dan aktifitas anak dalam lingkungan tetangga.
4. Untuk mengoptimalkan bagaimana cara berfikir anak , maka *game* ini dibuat dengan kuis yang akan melatih anak untuk melakukan aktifitas yang sesuai dengan ajaran ajaran yang berlaku.
5. *Game* ini lebih di prioritaskan untuk beragama islam.
6. Dalam *game* ini juga disertai dengan do'a sehari-hari.
7. Jika anak mampu menyelesaikan satu pertanyaan, maka anak akan mendapatkan koin untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Jika anak mampu menyelesaikan semua pertanyaan yang mengacu aktifitas dalam rumah, maka anak akan mendapatkan reward. Begitu seterusnya cara permainan dalam *game habit education*.
8. Aplikasi *game* mobile pada platform android yang memungkinkan hanya dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android minimum versi kitkat.
9. *Game* ini dimainkan oleh *single player*.

10. *Game* ini hanya bisa dijalankan di bawah layar 1280x720 pixel. Jika digunakan pada aplikasi diatas ukuran layar, maka ada permasalahan pada gambar.

11. Perangkat lunak yang digunakan:

a. PaintTool SAI

Aplikasi yang digunakan untuk mengolah gambar pada *game* ini , yang akan membantu anak-anak untuk mudah memahami maksud dari *game* ini.

b. Scirra Construct 2

Aplikasi yang digunakan untuk membuat *game*, menggerakkan *game* tanpa menulis code pemrograman.

c. Adobe Audition CS 6

Aplikasi yang digunakan untuk membuat aransemen audio atau musik yang dibutuhkan dalam *game*.

d. Intel XDK

Aplikasi yang digunakan untuk mengeksport project menjadi file *.apk.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan *game* edukasi dengan judul “ *Habit education* ” yang dapat berjalan pada platform android.
2. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana di Perguruan Tinggi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah menggunakan metode kualitatif. Teknik yang dilakukan dalam melakukan penelitian adalah:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, penulis menggunakan 2 metode yaitu:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati kebiasaan yang dilakukan anak-anak, baik itu di rumah, di sekolah atau di lingkungan sekitarnya.

b. Study Literatur

Study literatur yang penulis gunakan dengan cara mengambil data dari beberapa buku, skripsi dan jurnal yang berkaitan dengan aplikasi ini.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*). Metode ini akan memberi penjelasan mengenai kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari aplikasi *game* ini.

1.5.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan *game* ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia terdiri 6 tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing menggunakan metode alpha testing. Suatu metode yang digunakan untuk menganalisis kesalahan dari aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang teori yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini, yaitu data diambil dari beberapa buku literature, perpustakaan, dan internet.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan implementasi atau pembahasan hasil program dalam melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil uji coba program.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.