

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan merupakan anugrah dan karunia yang di berikan tuhan pada umat manusia akan tetapi manusia lalai dalam menjaga kesehatan tersebut, "Kebersihan merupakan sebagian dari iman", mengapa demikian? Karena kebersihan pangkal kesehatan dan memang sudah banyak yang menyadari hal tersebut tetapi masih melewatkan hal - hal yang kecil seperti menjaga kesehatan dari merapikan kamar tidur, menjaga kebersihan tubuh terutama pada anak – anak.

Sering sekali kita melihat anak – anak senang sekali bermain, salah satunya permainan komputer. Jenis permainan yang di mainkan anak – anak pun beragam, maka di buat juga permainan edukasi agar anak – anak bisa bermain sambil belajar.

Melihat dari tingginya minat anak – anak bermain, dan permintaan yayasan, tercetuslah sebuah ide untuk membuat permainan edukasi menggunakan adobe flash, agar anak – anak bisa bermain sambil belajar sehingga budaya menjaga kebersihan, kemandirian terbiasa pada anak – anak.

Dari semua jenis media pembelajaran interaktif, media pembelajaran melalui permainan termasuk salah satu yang memiliki nilai tambah. Pada umumnya permainan adalah untuk hiburan, dengan dijadikan media pembelajaran bias

membuat anak – anak atau para murid menjadi lebih senang dalam belajar, karena bisa bermain sambil belajar di saat yang bersamaan.

Permainan edukasi berbasis flash ini bisa sangat berguna bagi anak – anak untuk belajar, dan dapat membantu orang tua mengajarkan kebersihan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga dari latar belakang di atas, penulis tuangkan dalam skripsi dengan judul "Bermain sambil Belajar Bersama Arthur" Pada PAUD Mardatillah Menggunakan Adobe Flash".

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam Skripsi ini adalah : "Bagaimana skripsi permainan edukasi yang dibuat, dapat membantu anak-anak dalam belajar kehidupan sehari-hari menjaga kebersihan"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan agar penelitian ini lebih terarah, maka ini di batasi pada masalah, Permainan edukasi interaktif yang berisikan materi kegiatan sehari (Merapikan kamar tidur, menyiapkan perlengkapan mandi, berpakaian, dan sarapan).

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud penelitian

Adapun maksud penelitian ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan jenjang strata 1 jurusan system informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Dan tujuan penelitian ini untuk membantu anak-anak dalam belajar mandiri di kehidupan sehari-hari dari merapikan kamar tidur, mandi, dan sarapan.

1.4.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi pembuatan permainan edukasi ini:

- **Metode Wawancara**

Merupakan suatu metode yang digunakan untuk memperoleh data utama dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan responden.

- **Metode Studi Literatur**

Mencari dan mempelajari dari literatur-literatur yang ada

- **Metode Kepustakaan**

pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, baik dari perpustakaan ataupun dari pihak yayasan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan.

- **Metode Experimental**

Berexperiment secara langsung membuat game edukasi

1.4.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang tinjauan dari beberapa literature, yaitu pembahasan tentang teori-teori yang digunakan yang sesuai dengan permasalahan yang diambil.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap system yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem yang berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan sistem baru yang diusulkan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian tentang bagaimana cara menjalankan program, kelebihan dan kekurangan program serta membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi peraga interaktif, mengolah data dan informasi yang sudah ada menjadi sebuah bentuk aplikasi multimedia yang utuh berdasarkan proses analisa dan perancangan sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

