

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Obyek sederhana merupakan suatu gambaran utama yang mudah diingat seseorang terutama bagi anak-anak. Obyek juga bisa di jadikan patokan utama untuk memperkenalkan sesuatu. Obyek menjadi sasaran utama untuk memperoleh data yang akan di olah. Di zaman sekarang ini banyak kita jumpai sekolah TK yang sudah memiliki kurikulum pelajaran komputer dan banyak anak – anak sudah mampu mengoperasikan komputer untuk belajar. Namun, untuk mengenal obyek sederhana sangat jarang sekali melalui komputer.

Agar pembelajaran tentang obyek sederhana ini semakin disukai oleh anak-anak dapat dilakukan dengan cara membuat aplikasi permainan pengenalan obyek sederhana berbasis komputer, dapat memberikan pengetahuan dasar khususnya pengenalan obyek sederhana.

Disini Permainan Canody sangat sederhana sebagai sistem pembelajaran, bagi anak-anak yang baru belajar mengenal obyek maka sangat efektif. Dalam kaitannya uraian tersebut di atas, penulis tertarik untuk meneliti aktivitas belajar khususnya pelajaran pengenalan komputer dan hasil penelitiannya dapat di tularkan ke sekolah Tk lain atau semua pihak agar lebih tertarik untuk mempelajari pengenalan obyek sederhana kepada anak usia dini dan anak Tk.

1.2 Rumusan masalah

Perkembangan dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi ini membuat perlunya sebuah media atau sarana pembangun media pembelajaran yang lebih baik. Hal ini agar proses sistem belajar dan mengajar disekolah dapat lebih mudah dan menarik. Sehingga pengguna dapat menerima dengan cepat. Dari identifikasi masalah tersebut maka dapat ditarik permasalahan yaitu : Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi sistem pembelajaran edukatif melalui sebuah permainan sederhana yang menarik dalam belajar mengenal obyek-obyek sederhana?

1.3 Batasan Masalah

Dalam ruang lingkup permainan sederhana ini pembahasan akan sangat luas, oleh karena itu penulis akan membatasi dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian langsung dilakukan di Tk Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta.
2. Permainan Canody memiliki 2 misi dan bisa langsung dipilih oleh pemain.
3. Permainan ini uji ingatan pengenalan obyek sederhana yang terbagi menjadi 9 pilihan.
4. Pemain diharuskan menjawab dengan benar agar bisa ke soal berikutnya, jika tidak maka akan tetap di soal yang sama.

5. Dalam permainan ini akan digunakan kepada anak-anak / siswasiswi khususnya pada Tk Terpadu Budi Mulia Dua Seturan Yogyakarta.
6. Dalam permainan ini dirancang hanya untuk single player.
7. Permainan ini dirancang secara offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian di lakukan untuk memberikan kerangka acuan serta panduan dalam pembuatan sistem. Berikut adalah tujuan penulis :

1. Menghasilkan aplikasi sederhana yang bermanfaat bagi anak-anak, khususnya siswa/i Tk Budi Mulia Dua Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi sederhana yang menyenangkan dan memberi tambahan semangat belajar dalam mengenal suatu obyek sederhana.
3. Menyalurkan kemampuan kepada generasi berikutnya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa menjadi terbiasa berinteraksi langsung dengan dunia luar.
 - b. Menambah suatu pengetahuan dan wawasan berfikir dari pengalaman dalam menyelesaikan suatu masalah.
 - c. Mengukur kemampuan dalam menganalisa masalah.

- d. Membiasakan bereksplorasi langsung ke lapangan dengan berbagai macam lapangan, dan
 - e. Mengetahui langsung kelebihan dan kekurangan kemampuan diri sendiri.
2. Bagi Lembaga / Sekolah
- a. Memanfaatkan dan mengembangkan teknologi yang sudah ada sehingga dapat menjadi media sistem pembelajaran yang lebih efektif.
 - b. Memberikan sumbangan terhadap dunia pendidikan khususnya Tk Terpadu Budi Mulia Seturan Yogyakarta dua sebagai obyek konservasi.
 - c. Mengembangkan sekaligus menciptakan permainan sederhana yang lebih baik dari sebelumnya, dan
 - d. Membuat permainan sederhana dengan memanfaatkan ilmu yang didapat selama kuliah.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam permainan Canody pengenalan obyek sederhana adalah :

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Metode observasi
Yaitu pengumpulan data dan melihat langsung dari Tk Budi Mulia yogyakarta
 - b. Metode Wawancara

Yaitu dilakukan **kepada Kepala sekolah**, guru pengampu, dan dapat mempertanyakan langsung apa yang dibutuhkan dari permainan yang akan dibuat.

c. **Metode Kepustakaan**

Yaitu dengan melihat dan mencari referensi melalui buku atau internet.

2. **Metode Analisis**

Metode yang digunakan untuk menguraikan suatu permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti, meliputi analisis terhadap masalah permainan yang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan permainan, dan analisis kelayakan permainan.

3. **Metode pembuatan Permainan**

Metode yang dilakukan merancang permainan dari konsep, desain dan data-data yang terdapat didalamnya hingga hasil akhir nantinya.

4. **Metode Uji Coba Permainan'**

Metode ini dilakukan pengujian *Permainan* yang telah dibuat untuk melihat kelayakan permainan.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggunakan bahasa Indonesia baku dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang

akan dibahas pada masing-masing bab. Berikut adalah penyusunan bab dan keterangan singkatnya :

Bab I: PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

Bab II: LANDASAN TEORI

Menguraikan dan membahas teori – teori yang berhubungan dengan konsep perancangan aplikasi.

Bab III: ANALISIS DAN PERANCANGAN PERMAINAN

Membahas perancangan dan pembuatan sistem dan langkah – langkah aplikasi permainan yang akan dibuat.

Bab IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan proses pembuatan dan cara menggunakan aplikasi serta melakukan uji coba kepada aplikasi terhadap manfaat yang ingin dicapai.

Bab V: PENUTUP

Berisikan kesimpulan, pemohonan kritik dan saran, daftar pustaka.