

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Aplikasi *game* adalah permainan di komputer yang sangat digemari oleh banyak orang sekarang ini. Banyak orang rela untuk menghabiskan banyak waktu, tenaga dan juga uang hanya untuk dapat bermain *game*, baik itu secara online maupun offline. *Game* juga merupakan salah satu jalan alternatif yang dapat dipakai untuk membantu proses pembelajaran pada anak – anak usia dini. Anak – anak dapat bermain sambil belajar serta melatih daya imajinasi dan kreatifitas mereka.

Namun tidak semua *game* cocok untuk dipergunakan oleh anak – anak karena *game* itu sendiri ada banyak jenisnya dan tidak semua *game* itu bersifat edukatif. Banyak pula *game* yang justru membuat anak menjadi malas belajar dan

lebih memilih asyik bermain *game*. Karena didasari hal tersebut diatas penulis mengusulkan untuk membuat sebuah aplikasi *game* susun angka yang ditujukan untuk anak – anak usia dini. Aplikasi *game* susun angka adalah permainan komputer menyusun angka 1 sampai dengan jumlah tertentu yang pada saat aplikasi dijalankan tidak berurutan tampilannya dan ada satu bagian kosong untuk ruang gerak agar angka-angka tersebut bisa disusun. Jadi tugas pemain menyusun angka tersebut agar berurutan dari angka 1 sampai dengan angka yang terbesar.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan menjadi suatu masalah sebagai berikut: **“Bagaimanakah aplikasi *game* susun angka dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak dalam hal penyusunan angka”.**

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam aplikasi *game* susun angka dilakukan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya untuk melakukan penyusunan angka.
2. Pengguna aplikasi ini adalah anak – anak usia dini ( TK ).

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi game yang dapat membantu melatih kecerdasan otak dan untuk meningkatkan daya imajinasi pada anak – anak usia dini.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi penulis.

Penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat program.

2. Bagi anak - anak

a. Dapat merangsang pertumbuhan sel – sel motorik otak pada anak sehingga dapat melatih kecerdasan otak pada anak.

b. Untuk menumbuhkan daya imajinasi dan kreatifitas anak

3. Bagi ilmu pengetahuan.

Mengembangkan aplikasi *game* yang bersifat edukasi.

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam menyusun skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode, adapun metode tersebut sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang diperoleh dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku – buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

## 2. Metode *Download*/pengambilan data di internet

Pengumpulan data dengan cara *men-download* data melalui media internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini disusun secara sistematis dalam masing-masing bab, dimana masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

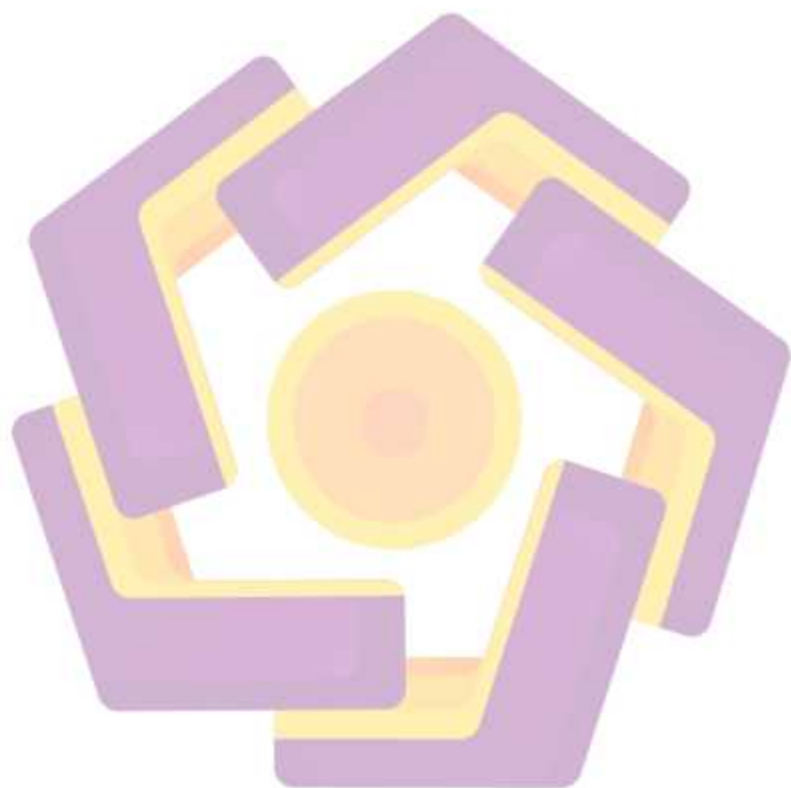
Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, rencana kegiatan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori - teori yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan *game* ini serta membahas tentang program yang digunakan untuk membangun aplikasi yaitu Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000.

#### **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**





**BAB II**  
**LANDASAN TEORI**