

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah landasan yang sangat penting bagi semua manusia, karena pendidikan merupakan dasar dimana manusia dituntut untuk memajemen kehidupannya. Maka dari itu, pendidikan hendaknya di mulai dari usia dini, baik pendidikan *informal* yang diajarkan di dalam keluarga dan masyarakat maupun pendidikan *formal* melalui lembaga-lembaga pendidikan. Di usia dini, yaitu pada usia anak-anak yang pada dasarnya masih senang bermain, tentunya harus ada strategi bagaimana membuat anak belajar dengan suasana yang menyenangkan sehingga anak-anak tertarik untuk belajar.

Pada usia dini, anak-anak sangat mudah mengingat, mengenal benda-benda di sekitarnya dan sangat ingin tahu, di dalam hal ini semua media sangatlah diperlukan. Disamping itu anak-anak harus mempunyai pendamping yang dapat menjelaskan apa yang ingin mereka ketahui. Dalam hal ini orang tua maupun guru sangat berperan aktif. Serta perlu dibantu adanya sebuah metode pembelajaran baru yang menarik dan menyenangkan serta tidak akan membuat bosan anak-anak. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi multimedia.

Di era teknologi informasi dan komputer saat ini, multimedia akan sangat berperan dalam pendidikan, karena elemen-elemen multimedia yang dipadukan dengan komputer grafis, seperti penggunaan, gambar, teks, music, video dan animasi, tentunya akan merangsang perkembangan otak anak.

Dengan adanya latar belakang tersebut, penulis bermaksud membuat aplikasi permainan anak, dengan beberapa kumpulan permainan anak untuk mengenal tumbuh-tumbuhan yang diharapkan dapat merangsang perkembangan otak anak untuk mudah mengingat, berpikir, menghibur dan mudah untuk digunakan. Permainan ini diperuntukkan untuk anak-anak usia 6 sampai 8 tahun.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka penulis dapat menarik permasalahan pokok yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang game edukasi mari belajar dan bermain mengenal tumbuhan untuk anak-anak usia 6 sampai 8 tahun, agar dapat membantu pendidikan anak dengan lebih inovatif, informatif dan menyenangkan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar terfokus pada tema dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nautinya maka laporan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Permainan ini diperuntukkan untuk anak-anak usia 6-8 tahun, untuk membantu pendidikan dasar seperti mengenali gambar tumbuh – tumbuhan atau menghafal, menggambar, menyusun objek yang dapat dimainkan dikomputer.
2. Aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia, karena untuk sementara waktu hanya disebar luaskan di negara Indonesia.

3. Aplikasi permainan ini hanya dapat dijalankan dikomputer desktop dengan sistem operasi Windows XP dan Windows 7.
4. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Adobe Director 11.5. Selain itu didukung software multimedia lainnya yaitu Adobe Photoshop CS3, Corel Draw X3, Adobe Flash CS3 dan Adobe Soundboth CS3 sebagai software pendukung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang game edukasi mari belajar dan bermain mengenal tumbuhan untuk anak-anak usia 6 sampai 8 tahun, agar dapat membantu pendidikan anak dengan lebih inovatif, informatif dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini adalah dapat menambah, memperdalam serta mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia menyangkut pembuatan *game* atau permainan, disamping itu pula menjadi syarat yang utama dalam menyelesaikan program kelulusan Strata-1 Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang multimedia yang meliputi banyak media yaitu seni, video, audio, animasi, gambar dan dapat memberikan motivasi

untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari multimedia dan pemanfaatannya pada bidang pendidikan.

Bagi anak-anak, diharapkan dapat membantu proses belajar yang mudah, menyenangkan, dan membuat anak-anak akan lebih kreatif. Serta bagi orang tua akan lebih dimudahkan dalam memberikan dan membantu proses belajar putra – putri mereka.

1.6 Metode Pengumpulan

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Dalam studi ini, mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku atau *ebook* maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam merancang game edukasi mari belajar dan bermain mengenal tumbuhan.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan studi dengan melakukan tanya jawab langsung pada responden

3. Metode Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis pada suatu objek yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunannya maka dibuat dalam beberapa bab, adapun masing-masing bab secara garis besar diuraikan sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan game, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi game permainan anak ini..

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta tinjauan umum yaitu anak-anak yang merupakan objek penelitian.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang perancangan dan pembuatan Game edukasi untuk anak-anak usia 6 sampai 8 tahun. Serta pembahasan tentang aplikasi yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

