

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini zaman semakin maju, teknologi pun mengalami kemajuan yang signifikan. Berkenaan dengan hal tersebut muncul banyak permainan-permainan *modern* baik yang dimainkan secara *offline* maupun *online*. Permainan-permainan tersebut juga memiliki banyak peminatnya terutama anak-anak [1]. Permainan tradisional pada dasarnya sulit mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang sedang berkembang. Seiring dengan perubahan yang cepat dari sisi teknologi mengakibatkan banyak permainan tradisional yang mulai ditinggalkan dan tidak dimainkan lagi [2]. Dan fenomena saat ini anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah atau di warnet hanya untuk bermain *game*. Padahal saat zaman digital belum merajalela seperti saat ini, setelah anak-anak pulang sekolah mereka selalu memainkan permainan tradisional seperti bermain lompat karet, permainan engklek, main keong, main layang-layang, main congklak, main gasing, main patok lele, dan lain sebagainya [3].

ABC 5 Dasar adalah permainan tradisional anak-anak dimana anak-anak akan mengeluarkan jari mereka kemudian dihitung untuk menentukan huruf yang akan digunakan. Setelah huruf ditentukan anak-anak akan menuliskan nama-nama dikertas yang telah ditentukan sebelumnya seperti nama hewan, nama tumbuhan, nama negara, dan lain-lain. Selanjutnya jawaban akan dicocokkan, jika jawaban berbeda maka akan mendapatkan nilai penuh jika jawaban sama nilai penuh dibagi 2. Permainan selesai jika anak-anak setuju untuk mengakhirinya, kemudian semua nilai akan diakumulasikan dan anak dengan nilai tertinggi adalah pemenangnya [4].

Permainan ABC 5 Dasar adalah permainan yang membutuhkan kecepatan dan kecerdasan. Manfaat dari permainan ini adalah untuk melatih keterampilan bahasa dan menambah perbendaharaan kosakata yang dimiliki anak. Mereka akan termotivasi untuk menambah kosakata yang dimiliki supaya bisa menang setiap kali permainan ABC 5 Dasar dimainkan. Perbedaan jawaban juga berperan dalam

menambah kosakata anak karena anak akan mencocokkan jawabannya masing-masing dengan jawaban temannya [5].

Berdasarkan penjelasan diatas permainan ABC 5 Dasar memiliki banyak manfaat yang hampir dilupakan karena anak-anak lebih memilih permainan modern yang diakses menggunakan jaringan internet. Karena itulah dibutuhkan suatu penelitian untuk menjadikan permainan tradisional ABC 5 Dasar sebagai salah satu dari kumpulan permainan modern yang diakses melalui internet bermediakan *browser* dengan menggunakan metode incremental. Dengan metode incremental ini pengerjaan sistem diperkirakan menjadi lebih cepat karena sistem dapat dimodularisasi dan tidak terpaku jika modul pertama harus selesai. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif karena data untuk penelitian ini bersumber dari internet dan hanya berfokus pada data yang berupa kata-kata. Sistem ini akan memadukan antara DFD dan *flowchart* sebagai sarana untuk merancang sistemnya, DFD bertanggungjawab atas keseluruhan proses saat sistem berjalan, dan *flowchart* bertanggungjawab atas alur program saat digunakan oleh pengguna. Setelah aplikasi selesai maka aplikasi akan diuji menggunakan metode *beta testing* untuk menilai pengaruh aplikasi terhadap penambahan kosakata anak. Dengan demikian permainan tradisional ABC 5 Dasar akan terus dimainkan anak-anak dan tidak akan dilupakan atau tergerus oleh zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat ABC 5 Dasar bisa dimainkan dari *browser*?
2. Seberapa besar pengaruh aplikasi dalam menambah kosakata anak?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi pemahaman atau penafsiran yaitu :

1. Aplikasi ABC 5 Dasar ini dirancang untuk dimainkan di *browser*.
2. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan tidak menggunakan *framework*.

3. Aplikasi ini tidak menggunakan akun untuk mempermudah anak-anak dalam menggunakan aplikasi ini.
4. Target utama untuk mengukur hasil penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun, dengan maksimal *score* 150 *point*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan aplikasi permainan tradisional ABC 5 Dasar yang dapat dimainkan secara *modern* melalui *browser*.
2. Menambah kosakata anak melalui sistem permainan tradisional ABC 5 Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan aplikasi permainan ABC 5 Dasar yang dapat dimainkan dan diakses melalui *browser*. Dengan begitu anak-anak atau siapapun dapat memainkan permainan tradisional ini dari *browser*-nya masing-masing.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang dilakukannya penelitian dan tujuan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur, perbedaan dengan penelitian terdahulu, dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN, berisi deskripsi aplikasi, analisis sistem, dan rancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini berisi implementasi dan pembahasan

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.