

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat salah satunya yaitu perkembangan teknologi dalam dunia *game*. *Game* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang sangat banyak diminati oleh anak-anak pada umumnya untuk memperoleh kesenangan semata, namun dengan kemajuan teknologi saat ini berbagai macam *game* telah tercipta tidak hanya untuk tujuan kesenangan, namun juga dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran untuk anak[1].

Akan tetapi dengan perkembangan dunia teknologi banyak yang digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat. Rata-rata anak zaman sekarang cenderung lebih tertarik dengan handphone dari pada buku ketika berada di rumah, dan sering kali menggunakan handphone untuk sesuatu yang kurang bermanfaat seperti bermain *game* online dan menonton video disosial media yang kurang mendidik dari pada digunakan untuk belajar. Oleh karena itu peran orang tua sangat penting untuk mengawasi dan mengontrol penggunaan handphone untuk anak.

Seiring dengan perkembangan zaman *game* tidak hanya dibuat untuk anak-anak saja melainkan bisa untuk remaja, orang dewasa bahkan untuk orang tua sekalipun. Munculnya berbagai teknologi banyak sekali variasi *game* yang bisa dibuat salah satunya yaitu *game* mewarnai gambar. Karena mewarnai gambar adalah aktivitas yang paling disukai anak-anak dan dapat membuat mereka senang, selain itu kegiatan mewarnai gambar memiliki banyak manfaat untuk si kecil seperti melatih aspek visual, meningkatkan kreativitas dan mengembangkan daya imajinasi, serta melatih motorik[2].

Dengan latar belakang tersebut penulis mencoba membuat *game* edukasi mewarnai pengenalan hewan dan buah-buahan berbasis android. Dengan begitu bisa melatih skill mewarnai dan dapat belajar tentang hewan dan buah-buahan tersebut dengan desain yang simple dan mudah dipahami dan juga lebih menarik

perhatian anak-anak karena menggunakan smartphone. Dengan aplikasi ini, para orang tua bisa menghemat untuk membeli perlengkapan mewarnai untuk jangka panjang.

Aplikasi ini nantinya bisa digunakan kapan dan dimana saja, Selain itu juga lebih menarik untuk anak-anak zaman sekarang yang hampir semua bisa menggunakan smartphone. Tetapi penggunaannya tetap harus didampingi oleh orang tua untuk mengontrol penggunaan smartphone bagi anak-anak agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, terdapat rumusan masalah yaitu Bagaimana merancang *game* edukasi mewarnai hewan dan buah berbasis android?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan permasalahannya tidak terlalu luas serta sesuai tujuan yang ingin dicapai maka, terdapat batasan masalah terhadap sistem yang diteliti sebagai berikut:

1. *Software* yang akan digunakan dalam perancangan *game* ini menggunakan construct 2.
2. *Game* ini hanya berjalan di sistem operasi android.
3. *Game* ini dikhususkan untuk anak PAUD sampai SD kelas 3 atau usia 3-8 tahun.
4. Aplikasi ini termasuk dalam jenis *game* Pendidikan atau *education game*
5. Pilihan mewarnai hanya terbatas sama hewan dan buah.
6. Menggunakan metode GDLC hanya sampai tahap BETA Testing.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan ingin dicapai oleh dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menghasilkan karya yang akan berguna untuk banyak orang dan dapat membantu mempermudah menyampaikan pengetahuan, khususnya dalam bidang multimedia dalam pembuatan game mewarnai.
2. Membantu memperkenalkan macam-macam hewan dan buah-buahan lewat game mewarnai

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan dapat menjadi salah satu media hiburan dan pembelajaran yang menarik dan mendidik bagi para pengguna
2. Dengan aplikasi ini diharapkan anak yang memainkannya, dapat belajar dan bermain dengan orang tua
3. Bisa memberikan referensi untuk pembuatan game mewarnai dengan menggunakan software Construct 2.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah di mengerti dan terseruktur, sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut:

#### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang materi yang berup Latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka berisi studi literatur yang merupakan serangkaian

kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian, dasar-dasar teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian dan alat dan bahan. Objek Penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian / himpunan elemen yang dapat berupa orang, organisasi atau barang yang akan diteliti maupun lokasi/tempat penelitian. berisi penjelasan prosedur dan urutan langkah-langkah penelitian yang divisualisasikan dengan gambar bagan alir penelitian (flowchart) / Pipeline, setiap tahapan penelitian pada alur disertai dengan uraian penjelasan. Alat dan bahan didalamnya terdapat sub poin yang minimal ada dapat diisi dengan data penelitian dan alat/instrument.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang perwujudan atau implementasi program. Evaluasi dan hasil testing dari perwujudan aplikasi yang telah dibuat tersebut.

### BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian dan daftar pustaka.