

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game merupakan media yang banyak disukai oleh anak-anak, namun kebanyakan game saat ini belum banyak yang mengandung unsur pendidikan pada anak-anak.

Terlepas dari segala kekurangannya, game merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan di negeri ini. Terutama bagi anak-anak yang sulit diajak belajar. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain. Mereka lebih banyak belajar ketika bermain. Maka penggunaan game sebagai sarana edukasi merupakan pilihan tepat untuk menyelesaikan permasalahan ini.

Maka dari itu ada baiknya jika ada permainan yang juga sekaligus membantu dalam kegiatan belajar. Dengan sebuah permainan edukasi tersebut, diharapkan para anak-anak akan menjadi lebih tertarik untuk belajar sambil bermain. Permainan yang akan dibuat ini merupakan permainan edukasi pengenalan pola matematika, yaitu kali, bagi, kurang, dan tambah, yang juga dilengkapi dengan permainan yang dibuat secara menarik agar anak-anak tidak bosan saat mengerjakannya. Para orang tua juga bisa memanfaatkan permainan edukasi ini untuk lebih dekat dengan anak dan membantu proses belajar mengajarnya agar menjadi lebih interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembuatan game edukasi, yaitu :

- a) Bagaimana merancang game edukasi belajar bersama panda menggunakan construct 2.
- b) Bagaimana merancang game edukasi menggunakan tahapan-tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC).
- c) Bagaimana merancang game edukasi untuk metode pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya kemungkinan pembahasan topik yang diambil, maka akan ada batasan masalah agar pembahasan dapat lebih terarah, yaitu:

- a) Game ini untuk anak-anak kelas 3 – 6 SD (Sekolah Dasar).
- b) Game ini hanya memberikan soal matematika tentang kali, bagi, tambah, dan kurang.
- c) Game ini memiliki 3 level.
- d) Game ini menggunakan soal angka 0-9.
- e) Game ini dijalankan pada android.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat game edukasi "Belajar Bersama Panda" menggunakan Construct 2 dan menambahkan sedikit pelajaran matematika supaya anak-anak tidak hanya bermain game tetapi bermain dan belajar perhitungan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai yaitu:

1.5.1 Bagi pengguna:

Game edukasi ini akan mempermudah anak-anak yang kesulitan dalam belajar perhitungan.

1.5.2 Bagi penulls:

Menambah ilmu baru dan menyalurkan ilmu yang telah dipelajari untuk membuat anak-anak lebih senang dalam belajar perhitungan.

1.5.3 Bagi peneliti lain:

Game ini dapat menjadi referensi peneliti lain untuk membuat game edukasi berbasis android dan tentunya dengan menambahkan soal-soal lainnya supaya game edukasi memiliki pembahasan dan pelajaran yang merata.

1.6 Metode Penelitian

Pembuatan game ini memerlukan beberapa metode penelitian sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data akan menjadikan game ini memiliki nilai plus dari yang lain, Antara lain:

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan observasi tentunya akan membuat wawasan kita semakin luas dan pada akhirnya akan membuat game ini sangat menarik dari yang lain.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam metode analisis akan terbagi menjadi beberapa antara lain:

- a) Mempelajari lebih dalam tool construct 2.
- b) Mempelajari lebih dalam CorelDraw dan Photoshop.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan dibagi menjadi beberapa tahap antara lain:

- a) Pembuatan Flowchart agar game ini akan berjalan dengan sistem yang baik dan teratur.
- b) Pembuatan desain karakter pada game.
- c) Pembuatan game menggunakan construct 2.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penulisan secara umum dan batasan masalah dari apa yang akan dibuat, tujuan dan manfaat yang akan dicapai penulis, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

yang digunakan dalam penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan teori-teori yang digunakan dan mendukung dalam penelitian dan perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dilakukan analisis yang meliputi gambaran umum permasalahan beserta usulan pemecahannya, dan juga dijelaskan pembuatan game edukasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Disini dijelaskan mengenai cara pengoperasian program aplikasi, juga evaluasi program aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan secara keseluruhan dan juga diberikan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya agar menjadi lebih baik.

