

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan anak dari sejak lahir sampai usia enam tahun. Pada masa ini anak harus mendapat stimulasi yang tepat agar aspek perkembangan anak berjalan optimal, misalnya pengetahuan tentang huruf alfabet serta gambar-gambar yang menarik, stimulasi juga dapat diberikan mulai dari hal-hal yang biasa anak temui salah satunya makhluk hidup yang ada disekitar. [1]

Maka dari hal tersebut penelitian kami kali ini memerlukan sebuah metode yang tepat dan selaras dengan tujuannya. Dalam Game edukasi permainan yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna pada suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan serta memotivasi untuk memainkannya. Salah satu metode yang di nilai relevan adalah metode Metode MDLC (*Multimedia Deveolpment Life Cycle*). Alasan memilih metode tersebut adalah memiliki proses yang detail dan berurutan dalam penelitian membuat media pembelajaran interaktif.[2]

Dalam pembuatan penelitian ini kami menggunakan Construct 3, yaitu sebuah *game engine* yang memberikan kemudahan untuk penggunaanya dengan adanya fasilitas *action script* yang memudahkan dalam pengelolaan game dengan logika sederhana. Construct 3 sering digunakan untuk membuat tampilan game menjadi lebih dinamis dan menarik. Kemudahan ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh para creator untuk meningkatkan dan mengembangkan kreatifitas mereka dalam merancang dan membangun sebuah game.[3]

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat dan merancang game "Asah Kata" berbasis Android menggunakan game engine Construct 3. Game ini bertujuan untuk meningkatkan anak-anak yang berusia 1- 6 tahun dalam meperbanyak pengetahuan dasar seperti kosa kata dengan berfokus pada nama-

nama buah dan hewan. Dalam game ini anak diajak untuk bermain secara interaktif dan menyenangkan melalui tantangan yang menarik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses merancang game "Asah Kata" Berbasis android dengan game engine Construct 3 ?
2. Bagaimana hasil pengujian game "Asah Kata" dengan metode beta testing dan alpha testing?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Penelitian ini berfokus dalam peningkatan kosakata anak, terutama dalam mengenali nama buah-buahan dan hewan.
2. Penelitian ini menggunakan game engine Construct 3.
3. Game ini dikembangkan khusus untuk platform Android.
4. Penelitian hanya sampai tahap implementasi dan testing
5. Game Asah Kata hanya untuk player offline.

## **1.4 Madsut dan Tujuan**

1. Membuat game platform berbasis android menggunakan sofware construct 3.
2. Menghasilkan game yang dapat dimanfaatkan sebagai hiburan dan pembelajaran.
3. Memberi informasi dan pengetahuan proses pembuatan game yang dapat dimainkan pada smartphone.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam beberapa hal. Pertama, penelitian ini dapat meningkatkan minat anak dalam belajar menambah kosakata khususnya nama hewan dan buah-buahan. Kedua, penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang penggunaan game engine construct 3 dalam pengembangan game, yang dapat bermanfaat untuk pengembang game lainnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

berisi studi literatur, dan dasar-dasar teori yang digunakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

bab ini berisi Metode, Analisis, Perancangan game serta pengujian game.

### **BAB V PENUTUP**

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

