

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan permainnya tentang topik tertentu, Dengan game edukasi akan lebih mudah memberikan pemahaman khususnya untuk anak-anak (Handriyantini,2009). Dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran menggunakan media buku panduan.

Pada TK Pertiwi III yang beralamat Jln. Jend Sudirman RT.01 Kel. Thehok Jambi Selatan, Kota Jambi dan juga memiliki dua guru ruangan belajar terdiri dua kelas setiap tahunnya TK Pertiwi III menerima peserta didik sebanyak 30 atau 20 siswa. Sistem pembelajaran masih konvensional yang masih pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan masih kurang menarik, pembelajaran yang hanya mendasarkan pada membaca, berhitung, menggambar dan lain-lain. Dari hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah TK Pertiwi III, kemampuan rata-rata siswa yang

diajarkan masih tergolong biasa-biasa karena mungkin pola pikirnya belum luas dan kurang berkembang, sehingga kurangnya rasa tertarik dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung membuat anak cepat bosan dan kurang dapat memunculkan ide kreatifnya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dilakukan sebuah media pembelajaran berupa game edukasi yang ditunjukkan untuk TK Pertiwi III sebuah game yang di dalamnya terdapat materi yang bisa digunakan untuk membantu anak dalam belajar melakukan pembelajaran berupa mewarnai, mengenal berbagai macam tokoh kartun, puzzle, tebak gambar serta melatih kemampuan daya ingat anak-anak. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis memberikan judul sesuai dengan penelitian yang dilakukan dengan judul **“Perancangan Game Edukasi Perkenalan Tokoh Kartun Sebagai Media Pembelajaran Pada TK Pertiwi III”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana merancang dan membuat game edukasi yang ditujukan untuk anak-anak TK Pertiwi III”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menjaga sifat penelitian jelas terarah dan pembahasan

masalah maka penulis membatasi permasalahan yang dijumpai, adapun batasan masalahnya yaitu :

1. Game ini terdiri dari empat jenis permainan yaitu : mewarnai, mengenal berbagai macam tokoh kartun, menyusun puzzle, tebak gambar.
2. Game edukasi yang ditujukan untuk anak - anak TK Pertiwi III.
3. Game ini rancang menggunakan Adobe Flash CS 6.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Menganalisa sistem pembelajaran yang saat ini sedang berjalan TK Pertiwi III.
2. Merancang game edukasi pengenalan tokoh kartun pada TK Pertiwi III.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun mafaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pembelajaran di TK Pertiwi III.
2. Memberikan suasana belajar berbeda bagi anak-anak TK Pertiwi III.

3. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat anak dalam bentuk game.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan pokok persoalan antara lain Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan seperti penjelasan mengenai perancangan, game ,edukasi, game edukasi, media pembelajaran, tokoh kartun, **usecase diagram, activity diagram, class diagram**, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Flash

Professional CS6.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini merupakan cara pelaksanaan ini berisi mengenai mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan tools yang digunakan untuk membangun perangkat lunak.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini, penulis menguraikan tentang Gambaran TK Pertiwi III, analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, analisis kebutuhan serta perancangan struktur program yang akan dipakai.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kegiatan implementasi dan pengujian sistem yang telah dibangun ini berisi mengenai hasil yang di analisis hasil di capai dari sistem tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian dan

penulisan Skripsi ini yang penulis lakukan.