

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Orang tua merupakan aspek yang pertama dan utama dalam mempengaruhi perkembangan anak. Media penunjang pendidikan anak untuk suatu hal yang diperlukan. Tanpa ada media, anak akan merasa kesulitan untuk menerima materi disampaikan. Selama ini dalam memberikan suatu materi pengenalan benda pada anak misalnya alat transportasi, dengan memberikan buku panduan maka anak akan merasa bosan dan kurang menarik. Adanya media pendukung yang menarik dalam bentuk permainan edukatif.

Seiring dengan perkembangan teknologi dibidang *smartphone*, *tablet* dan sejenisnya dari tahun ketahun semakin maju dan terus meningkat. Hal ini membawa dampak positif dibidang, informasi dan komunikasi. Dengan aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Dengan adanya teknologi *smartphone*, *tablet* dan sejenisnya digenggam, kita dapat memberikan solusi dan kemudahan dalam berkomunikasi guna membantu untuk menyelesaikan pekerjaan, dimana sekarang perkembangan teknologi *smartphone*, *tablet*, dan sejenisnya ini diikuti dengan semakin banyaknya penerapan aplikasi yang menggunakan sistem operasi android.

Game merupakan fasilitas yang sangat baik, tidak hanya untuk hiburan saja melainkan sangat berguna untuk edukasi. *Game* juga sarana yang sangat baik untuk menambah kecerdasan dan kreatifitas pemain.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi dengan judul “**PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI BERBASIS ANDROID**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut yang menjelaskan tentang perkembangan teknologi *smartphone*, dan juga pengenalan alat transportasi, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang analisis game edukasi berbasis android tentang alat transportasi yang menarik sehingga mudah dipahami.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka penulis menerapkan batasan masalah yang akan di bahas penelitian ini meliputi:

1. Game edukasi yang dibangun berisi penjelasan dan pengenalan alat transportasi saja.
2. Game edukasi yang dibuat dikhususkan untuk anak-anak usia 4-6 tahun.
3. Perancangan game berupa media pembelajaran pengenalan alat transportasi.
4. Perancangan media pembelajaran menggunakan *software adobe flash CS6*.

5. Aplikasi dapat berjalan di *smartphone* android dengan OS minimal 4.4 Kitkat.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa dan mengenalkan bermacam alat transportasi yang baik pada anak-anak.
2. Merancang game edukasi pengenalan alat transportasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu pengenalan beramacam alat transportasi dengan media yang baru yaitu *smartphone*.
2. Menambah wawasan orang tua maupun anak terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran dan bermain.
3. Mengasah pengetahuan anak-anak tentang alat transportasi.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan laporan skripsi ini dibagi menjadi (enam) bab, berikut ini penjelasan masing-masing bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di dalam bab berisi tentang teori-teori dasar penulisan dalam penulisan skripsi ini, yang meliputi pengertian tentang perancangan game edukasi berbasis multimedia, alat bantu *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CS6*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan tentang metode atau cara penelitian yang di gunakan dalam merancang game edukasi.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini memuat analisis tentang alat transportasi anak-anak pada umumnya serta kegiatan apa saja yang dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun dan bagaimana merancangnya sehingga menjadi Game edukasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini merupakan bagaimana rancangan di implementasikan menggunakan Adobe Flash dan pengujian terhadap game.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil-hasil penelitian tersebut.