

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pemrograman adalah keterampilan penting yang semakin diperlukan di era digital saat ini. Mengajarkan pemrograman kepada anak-anak sejak dini dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, dan kreativitas mereka[1]. Scratch, sebagai bahasa pemrograman visual yang dirancang khusus untuk anak-anak, menawarkan pendekatan yang intuitif dan menyenangkan untuk belajar pemrograman[2]. Scratch memungkinkan anak-anak untuk membuat proyek interaktif dengan menyusun blok kode yang mudah dipahami, yang membuatnya ideal untuk pengenalan konsep-konsep pemrograman dasar [3].

Pembuatan game adalah salah satu cara yang efektif untuk menarik minat anak-anak dalam belajar pemrograman. Dengan membuat game, anak-anak tidak hanya belajar cara menulis kode, tetapi juga mempelajari konsep-konsep seperti algoritma, logika kondisional, dan struktur kontrol[4]. Media pembelajaran berbasis Scratch yang mengajarkan pembuatan game dapat memberikan pengalaman yang praktis dan menyenangkan, serta memungkinkan anak-anak untuk melihat hasil kerja mereka secara langsung[5].

Dalam konteks pendidikan anak usia 8-10 tahun, media pembelajaran ini perlu dirancang dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif dan motorik mereka[3]. Proyek akhir ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Scratch yang dapat memfasilitasi pembelajaran pemrograman melalui pembuatan game.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pernyataan yang sudah dijabarkan pada latar belakang, maka dibuat rumusan masalah sebagai fokus utama penelitian yaitu bagaimana cara pembuatan game menggunakan aplikasi scratch.

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari proyek akhir ini yaitu membuat sebuah game dengan pemanfaatan scratch untuk anak usia 8-10 tahun.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam pengerjaan Proyek Akhir ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Penelitian hanya melibatkan anak usia 8-10 tahun.
2. Fokus pada konsep dasar pemrograman seperti algoritma, logika kondisional, dan struktur kontrol.
3. Pengujian dilakukan pada lingkungan pembelajaran yang terkontrol, seperti di sekolah atau di rumah dengan bimbingan orang tua atau guru.