

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang dunia pendidikan telah mencakup berbagai bidang, bukan hanya sebagai pendidikan di sekolah saja yang telah dikembangkan untuk pendidikan anak agar menjadi semakin pintar, bahkan kini dunia IT atau Teknologi Informasi telah mengembangkan berbagai perangkat lunak untuk mendukung dunia pendidikan anak, misalnya melalui *game*.

Bagi beberapa anak, belajar seperti merupakan hal yang membosankan. Dengan begitu, diperlukan metode pembelajaran yang bisa membuat anak-anak tertarik untuk belajar. Karena kebanyakan anak-anak sekarang lebih menyukai bermain *game*, maka dibuat suatu cara atau metode untuk menarik perhatian anak dalam belajar yaitu menggunakan *game* sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran.

Dengan melihat permasalahan tersebut perlu dibuat sebuah permainan (*game*) yaitu *Game* Edukasi yang ditujukan untuk anak-anak TK (taman kanak-kanak) yang belum bisa berhitung, mengenal benda-benda dan mengenal jenis-jenis suara hewan, diharapkan dengan adanya permainan ini dapat membantu anak dalam berhitung, mengenal jenis-jenis buah,

mengenal jenis-jenis benda, mengenal jenis-jenis hewan dan mengenal jenis-jenis suara hewan sekaligus dapat meningkatkan keterampilan dan daya ingat anak.

Dalam pembuatan aplikasi ini akan menggunakan bahasa Pemrograman *Java*, karena *Java* itu lebih lengkap dibandingkan dengan semua bahasa Pemrograman *Konvensional*. Keunggulan *Java* yaitu *Java* merupakan bahasa yang sederhana. *Java* dirancang agar mudah dipelajari dan digunakan secara efektif. *Java* tidak menyediakan fitur-fitur rumit bahasa pemrograman tingkat tinggi, serta banyak pekerjaan pemrograman yang mulanya harus dilakukan manual, sekarang digantikan dikerjakan *Java* secara otomatis seperti dialokasi memori.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan bagaimana cara membuat sebuah permainan yang dapat menjadi sarana hiburan sekaligus sebagai alat bantu pembelajaran berhitung, tebak gambar, mencocokkan gambar dan tebak suara.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mengurangi meluasnya pembahasan dan penelitian ini tepat sasaran maka dibuat batasan masalah seperti berikut :

1. *Game* ini dibuat Berbasis *Desktop*

2. *Game* ini diprioritaskan untuk anak-anak TK. Khususnya TK (Nol Besar).
3. *Game* ini dimainkan dengan seorang pendamping.
4. *Game* ini terdiri dari empat jenis permainan yaitu berhitung, tebak gambar, mencocokkan gambar dan tebak suara. Setiap jenis permainan memiliki empat *level*, di setiap *level* memiliki sepuluh soal.
5. *Game* memiliki *high score* tiap *level* yaitu seratus, yang diperoleh apabila pemain bisa menyelesaikan sepuluh soal dengan benar. Di setiap soal yang jawabannya benar diberi *score* sepuluh dan jika jawaban salah tidak diberi *score*.
6. Pengguna dapat bermain dari permainan baru (*Level* 1) atau memilih *Level*.
7. *Game* ini memakai waktu, jika waktu habis maka *game* selesai.
8. *Game* sudah menggunakan gambar dan suara.
9. Materi/soal yang digunakan adalah seperti hewan, buah-buahan dan benda.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan *Game* Edukasi Berbasis *Multimedia* Menggunakan *Java SE* ini adalah menghasilkan sarana hiburan sekaligus sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengasah keterampilan menghitung, meningkatkan daya ingat, meningkatkan imajinasi dan mengasah pendengaran.