

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan hal penting dalam perkembangan anak dalam mencapai kedewasaan. Jenjang pendidikan anak usia dini sudah dimulai rata-rata minimal 4-5 tahun, dengan tujuan meningkatkan daya cipta anak-anak dan memacunya untuk belajar mengenal berbagai macam ilmu pengetahuan. Semua dirancang sebagai upaya mengembangkan daya pikir dan peranan anak dalam hidupnya. Kegiatan belajar di taman kanak-kanak (TK) dikemas dalam model belajar sambil bermain.

Saat ini anak TK kelompok B sudah mulai belajar mengenal huruf, angka, anggota tubuh, benda, binatang dan buah. Proses pembelajaran dilakukan dengan teknik bermain dan meningkatkan pemahaman seorang anak, tetapi pada kenyataannya seorang anak lebih banyak menghafal dari pada memahami apa yang telah diajarkan oleh seorang guru. Melihat banyaknya anak yang belajar dengan cara menghafal, maka

seorang guru memberikan pembelajaran dengan memberikan soal yang berbeda dari sebelumnya.

Atas dasar kesulitan yang dihadapi TK maka dibuat suatu aplikasi yang mampu membantu sistem belajar anak dengan memberikan soal secara acak pada permainan. Aplikasi yang dimaksud adalah *Game Huruf dan Angka* (HURKA) menggunakan *Linear Congruent Method* (LCM) untuk pengacakan soal pada game.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana membuat Game HURKA yang dapat mendukung sistem belajar anak.
2. Bagaimana menerapkan *Linear Congruent Method* (LCM) untuk mengacak soal pada aplikasi game HURKA.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Game ini berisi soal-soal sebagai media belajar bagi anak TK. Beberapa pilihan menu pada game ini yaitu menu belajar, latihan soal dan ranking. Pada menu latihan berisi menu pintar huruf, pintar angka dan pintar anggota tubuh. Pada menu tersebut berisi pengenalan huruf A-Z, pengenalan angka 0-20, pengenalan anggota tubuh, pengenalan benda, pengenalan binatang dan pengenalan buah.
- b. Pengacakan soal pada game ini menggunakan metode LCM.
- c. Game ini berupa text, gambar, animasi dan audio pada saat melakukan permainan.
- d. Game yang dibangun untuk pemain tunggal (*single player*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan implementasi metode LCM untuk pengacakan soal pada game HURKA.
2. Membantu sistem belajar anak dan meningkatkan minat anak dalam belajar.