

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Edukasi atau pendidikan merupakan proses pengembangan diri sebagai makhluk individu maupun sosial. Banyak cara untuk menerapkan edukasi, tetapi dalam memberikan edukasi khususnya pada anak hendaknya tidak melupakan aspek kegiatan bermain anak supaya mereka tidak akan kehilangan masa-masa bermainnya.

Bermain merupakan pendekatan dalam pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) . Kegiatan yang dipersiapkan hendaknya dilakukan dalam situasi yang menyenangkan serta mudah diikuti oleh anak. Berdasarkan hal tersebut para guru TK harus pintar mengemas suatu materi yang akan diajarkan kepada anak sedemikian rupa sehingga mudah diterima. Salah satunya menggunakan media *games*. Pengertian *games* disini adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer.

Games ini berisi animasi yang di dalamnya mengandung unsur pendidikan sesuai dengan materi Taman Kanak-kanak. Dengan adanya animasi anak-anak diharapkan menyukainya sehingga materi yang disampaikan dalam *games* ini mudah diterima oleh mereka. Selain itu *games* ini juga akan membantu anak menemukan suasana baru dalam belajar atau menambah keanekaragaman cara mereka dalam belajar. Tidak hanya mendengarkan guru di kelas dan belajar di kelas maupun belajar di area bermain TK. Game ini dapat mereka mainkan di

rumah atau dimanapun sehingga memberi kemudahan belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba membuat sebuah game yang di dalamnya terdapat materi yang bisa digunakan untuk membantu anak dalam belajar melakukan perhitungan dari angka 1-10, mengenal berbagai macam buah, hewan ternak dan sayur-mayur, mengenal warna-warna dan belajar mewarnai, serta melatih kemampuan daya ingat anak. Game ini menggunakan karakter Strawberry Shortcake yang merupakan tokoh perempuan yang menggunakan pernak-pernik buah strawberry sehingga akan membuat anak tertarik dengan melihat tampilan game ini.

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul Perancangan *Game* Edukatif Bertema *Farming* Dengan Tokoh Strawberry Shortcake.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah “Bagaimana merancang dan membuat *games* yang menarik tampilannya dan anak-anak mudah dalam mengoperasikannya serta dapat digunakan anak sebagai media pembelajaran pengenalan angka, pengenalan warna, pengenalan buah dan sayur, pengenalan hewan ternak dan mewarnai”.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah dalam penyusunan penelitian ini maka peneliti memberikan batasan masalah yaitu:

1. *Games* yang akan dirancang merupakan game yang bersifat mendidik.

2. *Games* ini dirancang untuk anak khususnya untuk anak TK A.
3. Permainan yang ada didalamnya mengandung unsur mengenal buah dan sayuran, mengenal hewan ternak, mengenal warna, mewarnai benda, dan menghitung dengan kisaran angka 1-10.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *game* yang dapat membantu anak dalam belajar materi pembelajaran seperti mengenal berbagai buah dan sayur, mengenal hewan ternak, pengenalan warna, pengenalan angka, belajar berhitung dan mewarnai.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pengguna
 - a. Permainan ini membantu pengguna yaitu anak-anak untuk belajar mengenal berbagai macam buah dan sayuran, mengenal hewan ternak, mengenal warna, belajar mewarnai dan anak juga belajar menghitung benda.
 - b. Anak-anak mendapatkan cara belajar yang lain selain belajar dengan guru di sekolah yaitu dengan menggunakan *game* ini.
 - c. Sebagai indikator perkembangan kemampuan anak mengenai materi yang diberikan dalam *game* ini.
 - d. Memberikan suasana belajar yang berbeda bagi anak-anak TK yaitu melalui sebuah *game*.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu animasi yang didapat dari perkuliahan.

1.6.Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.