BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa globalisasi seperti sekarang ini, banyak sekali perkembangan yang terjadi pada teknologi yang dapat mempermudah kegiatan manusia dalam segala hal. Salah satunya adalah pada bidang teknologi komunikasi yang dinilai paling cepat perkembangannya. Para perusahaan penyedia layanan komunikasi, menyediakan banyak teknologi guna mendukung hubungan komunikasi seperti telepon genggam (yang biasa disebut *handphone*).

Pemilihan telepon genggam untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, Sifat dari telepon genggam yang fleksibel menjadi salah satu alasannya. Telepon genggam ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja melainkan juga oleh anak-anak yang digunakan untuk suatu *game* yang bertema edukasi yang dapat dimainkan pada telepon genggam yang didalamnya terdapat tema edukasi.

Di dalam teknologi tersebut juga terdapat beberapa layanan tambahan. Selain berguna untuk alat komunikasi, teknologi tersebut juga menyediakan layanan untuk hiburan terutama pada teknologi telepon genggam (*handphone*). *Handphone* berbasis *windows Phone* memiliki layanan yang dapat dibilang lengkap oleh para penggunanya. Selain untuk komunikasi, handphone berbasis windows *Phone* juga memiliki layanan hiburan seperti pemutar musik, layanan kamera dan beberapa aplikasi tambahan (*game* dan aplikasi pendukung lainnya)

layaknya telephone genggam terdahulu. Tetapi *telephone* (*handphone)* berbasis *windows Phone* memiliki visualisasi yang lebih menarik ketimbang dengan *handphone* biasa.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini telah memberikan pengaruh besar bagi kita, tanpa kita sadari baik secara langsung maupun tidak langsung, perkembangan teknologi telah memberikan sesuatu yang baru terutama dalam bidang informasi saat ini kemudahan dalam mengakses informasi. Selain itu pun pengaruh dari perkembangan teknologi menimbulkan cara baru dalam proses pembelajaran khususnya pada anak – anak.

Pembelajaran yang dilakukan bisa bersifat dasar atau pun yang sudah dikembangkan. Dalam era sekarang ini anak-anak sudah mulai belajar mengeja dan membaca. Hal ini sangat dipentingkan, karena itu merupakan dasar kita untuk mengetahui suatu informasi.

Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam belajar, itu disebabkan karena pola belajar anak yang suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal, atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang membangun *game education* berbasis *windows phone* untuk membantu mempermudah pengajaran. Pengejaan dan menghafal huruf yang nantinya di implementasikan kedalam bentuk-bentuk seperti hewan yang terlihat menarik bagi anak- anak.

Dengan *game* ini masalah-masalah pembelajaran anak akan dapat dilakukan dengan cepat dan tidak bosan. *Game* ini untuk mempermudah anak-anak mengingat atau menghafal huruf dan gambar hewan yang didalamnya terdapat

huruf-huruf alpabet serta gambar hewan selain itu *game* ini di lengkapi dengan suara bahasa Indonesia untuk memudahkan anak-anak mengeja atau memahami apa huruf tersebut.

Dari uraian diatas maka penulis merasa tertarik untuk untuk membuat dan membahas lebih lanjut tentang *game education*, dan merancangnya dalam sebuah aplikasi, untuk mempermudah proses pembuatan *game* edukasi yang akan digunakan untuk sarana pembelajaran pada anak-anak, oleh karena itu penulis membuat sarana tersebut melalui judul **"APLIKASI GAME EDUKASI BERBASIS WINDOWS PHONE DI YAYASAN SEKOLAH DASAR AL-FALAH".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dalam memperhatikan latar belakang diatas maka penulis bisa mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media pemberajaran yang menarik dalam bentuk digital untuk anak-anak.
2. Kurang maksimalnya daya tangkap dalam pembelajaran kepada anak.
3. Kurang optimalnya pembelajaran secara teoritis karena pola belajar anak yang lebih suka bermain sambil belajar.

1.2.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang pembuatan dan identifikasi masalah, permasalahan yang diangkat penulis yaitu bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi berbasis windows *Phone*. maka dapat dirumuskan permasalahan dalam pembuatan *game* edukasi berbasis windows *Phone* ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran untuk anak-anak yang berkembang saat ini.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem atau aplikasi game edukasi sederhana.
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem yang diusulkan.
4. Bagaimana mengevaluasi sistem yang diusulkan sehingga terbangunnya sistem aplikasi *game* edukasi berbasis windows phone sehingga dapat memudahkan para orang tua untuk mengenalkan huruf kepada anak-anaknya.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Adapun maksud dalam penelitian membangun *game* edukasi ini untuk membuat suatu *game* yang bertema edukasi yang dapat dimainkan pada *telephone* genggam yang didalamnya terdapat fasilitas *game* yang bertema edukasi agar terlihat lebih menarik bagi anak-anak.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Membantu para orang tua untuk mengenalkan huruf alphabet kepada anak-anak serta gambar hewan dan bahasa indonesia sejak dini.
2. Membantu anak-anak belajar dengan metode *learn and fun*, yaitu belajar dengan menggunakan *game* sebagai medianya.
3. Mengenalkan *game* edukasi kepada anak-anak agar dapat merangsang untuk mengingat setiap huruf serta gambar yang ada di *game* tersebut.

1.4 Kegunaan penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah dapat bermanfaat baik secara akademis maupun secara praktis.

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Bagi Peneliti

   Untuk mendapatkan pemahaman yang memadai terkait materi-materi di dalam mata kuliah disistem informasi terutama di mobile IT.

2. Bagi pengembangan ilmu system informasi

   Hasil pembuatan ini dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan dalam bidang system informasi, terutama mengenai pembuatan aplikasi *game* edukasi berbasis windows *phone*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Masyarakat

   Bagi masyarakat dapat dijadikan pembelajaran yang cukup menyenangkan tidak membosankan.

2. Bagi Pihak Lain

   Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mereka yang berminat untuk mempelajari dan meneliti lebih lanjut mengenai pembuatan alikasi *game* edukasi berbasis windows *phone*.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan penulisan *game* edukasi ini penulis membatasi permasalahan dalam lingkup:

1. *Game* edukasi ini mencakup pengajaran dasar huruf alpahabet serta gambar hewan.
2. *Game* ini ditujukan bagi anak-anak TK ataupun SD usia 4-6 tahun.
3. Karena dikhususkan bagi anak-anak, *game* ini dirancang menampilkan *game-game* sederhana dalam arti memiliki desain yang *user friendly* dan aturan permainan yang tidak terlalu rumit.
4. Aplikasi ini hanya latihan, sedangkan materi pembelajaran secara mendetail tidak disajikan.
5. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk *windows phone.*
6. Karena *windows phone*, jadi aplikasi ini lebih ditujukan kepada kalangan menengah ke atas.

1.6 Lokasi dan Pembuatan

Lokasi penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Yayasan Alfalah berada di Jln. Cisitu Baru No. 52 Bandung. Kelurahan Dago. Kecamatan Coblong. Telepon: (022) 2404284 dan waktu penelitian akan direncanakan mulai bulan Desember 2011 sampai dengan Juni 2012. Adapun jadwal kegiatannya adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Aktifitas	Waktu Tahun 2012																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Usulan Penelitian																								
2	Pengumpulan Data																								
3	Perancangan Model																								
4	Identifikasi Kebutuhan User																								
5	Membuat Prototype																								
6	Menguji Prototype																								
7	Memperbaiki Prototype																								
8	Mengembangkan versi																								
9	Implementasi																								
10	Evaluasi																								
11	Penyusunan laporan																								