# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin pesat 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 dikembangkankan.Dalam era sekarang ini anak-anak di TK ( Taman Kanak – Kanak ) sudah mulai belajar mengeja dan membaca. Hal ini sangat dipenting kan karena itu merupakan dasar kita untuk mengetahui suatu informasi..

Namun, pada umumnya anak-anak pada taman kanak-kanak 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 perancangan aplikasi *education game* untuk membantu mempermudah pengajaran Pengejaan dan penghafalan huruf yang nantinya di implementasikan

kedalam bentuk –bentuk seperti hewan, dan benda benda yang terlihat menarik bagi anak – anak.

*Education game* merupakan salah satu bentuk Pembelajaran Berbantuan Komputer (*Computer Aided Instruction*). Pembelajaran Berbantuan Komputer telah banyak di terapkan di sekolah-sekolah. Hal itu disebabkan karena perkembangan teknologi informasi pada saat ini cukup pesat. Sistem Pembelajaran Berbantuan Komputer dirancang berbasis multimedia yang menggabungkan unsur-unsur visual, audio, dan video sehingga menjadikan sangat interaktif.

Dari uraian diatas maka penyususn merasa tertarik untuk untuk membuat dan membahas lebih lanjut tentang *education game,* dan merancangnya dalam sebuah aplikasi, untuk mempermudah proses pembuatan *game* edukasi yang akan digunakan untuk sarana pembelajaran pada anak taman kanak-kanak, oleh karena itu penyusun membuat sarana tersebut melalui judul **"Game Edukasi Mengenal dan Menyusun Huruf Alphabet."**

## 1.2 Identifikasi dan rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Pentingnya membaca, karena dengan membaca dapat membuka wawasan dan informasi yang sangat bermanfaat
2. Perlunya pembelajaran, khusunya membaca huruf – huruf sejak dini pada siswa taman kanak-kanak
3. Pembelajaran secara teoritis saja kurang optimal untuk pembelajaran pada anak sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi game agar pembelajaran terihat menarik bagi anak-anak khsusunya siswa taman kanak-kanak.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat penulis yaitu bagaimana merancang aplikasi *education game* berbasis multimedia dan difokuskan pada pembelajaran Mengeja dan Membaca Huruf Alphabet sebagai pengenalan dasar bagi anak-anak.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari Penelitian ini adalah untuk mengetahui dan merancang **" Game Edukasi Mengenal dan Menyusun Huruf Alphabet".**

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian perancangan aplikasi *education game* ini digunakan sebagai pembelajaran mengenal huruf dan membaca sejak dini pada siswa taman kanak-kanak dalam bentuk game agar terlihat menarik bagi anak-anak.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Bagi Perusahaan memberikan masukan tentang ide baik cerita maupun inovasi mahasiswa dalam membuat sebuah game khususnya game edukasi dengan tool RPG Maker

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan ilmu Teknologi Informasi memberikan referensi untuk menggabungkan antara teknologi informasi dengan game sehingga dapat dimanfaatkan baik dalam ilmu pengetahuan (Cara pembuatan game tersebut ).
2. Bagi Peneliti lain sebagai bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji bidang yang sama.
3. Bagi Peneliti sebagai uji kemampuan dalam penerapan ilmu yang telah di pelajari selama ini dan sebagai bahan pembelajaran dalam mengembangkan sebuah game edukasi.

## 1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi *education game* ini mencakup pengajaran dasar Huruf Alphabet.
2. Aplikasi ini dikhususkan bagi anak-anak dengan 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.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.6.1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian bertempat di TK Budi Murni Jl.Binong Jati No.52 Bandung

### 1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2010

*Tabel 1.1 Jadwal Penelitian*

| NO | Kegiatan | 2010 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Studi Kelayakan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Observasi dan Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Desain Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Coding | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Testing | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Maintenance | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

.