BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Orangtua selalu mengharapkan anaknya memiliki perilaku baik. Perilaku ini perlu ditumbuhkan pada anak-anak. Selain itu berperilaku baik diperlukan untuk masa depan anak agar mereka dapat mandiri menolong diri sendiri, menolong orang lain, dan diterima oleh lingkungan sosialnya. Perilaku baik terdiri atas beberapa perilaku, yaitu perilaku kemandirian, perilaku sopan santun, perilaku kedisiplinan, perilaku kejujuran, dan lain-lain. Beberapa tindakan dari beberapa perilaku baik seperti perilaku kemandirian dan disiplin diantaranya adalah anak tidur sendiri, makan sendiri, cuci tangan sebelum makan, buang air kecil di toilet, mandi dua kali sehari, menyikat gigi sebelum tidur, dan lain-lain. Bukanlah hal yang mudah untuk membentuk perilaku anak agar sesuai dengan nilai-nilai yang diharapkan orangtua. Dalam beberapa kesempatan, kita bisa mendapatkan beberapa orangtua menanamkan perilaku baik, dengan kekerasan, bentakan, amarah, dan bentuk-bentuk negatif lainnya. Dengan cara kekerasan, mereka tidak memahami perlunya berperilaku baik. Sebaliknya, anak justru menangkap pesan bahwa mereka tidak dicintai, bahkan dibenci oleh orangtuanya [1].

Komputer kini tengah menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak usia dini. Pembelajaran melalui komputer yang diterapkan pada anak usia dini tentunya dapat menstimulasi kecerdasan mereka melalui koordinasi mata dengan ketepatan gerak tangan dengan belajar menggunakan *mouse*, misalnya kecerdasan kognitif mengenai pemahaman konsep bilangan maupun kecerdasan bahasa dan mengasah kemampuan untuk berfikir kritis, juga membantu perkembangan motorik halus. Sebagai media belajar, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, dan menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak. Dalam hal ini, komputer dalam proses belajar komputer, akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar-gambar dan suara yang muncul juga membuat

anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi. Sisi baiknya, anak dapat menjadi lebih tekun dan terpicu untuk belajar konsentrasi. Kini komputer juga diramu dengan game-game dengan unsur hiburan yang sesuai dengan materi, sehingga anak semakin suka [2].

Dari permasalahan yang ada, maka dibangunlah sebuah aplikasi yang bertema *game* edukasi sebagai alat bantu perangkat pembelajaran, dimana tema yang diangkat dalam *game* tersebut ialah mengenai pembelajaran anak-anak terhadap perilaku baik untuk anak yang dikemas dalam bentuk multimedia *game* menarik, disertai oleh fitur-fitur pendukung sesuai kegiatan anak dan sebagai media belajar sambil bermain. Diharapkan dengan adanya perangkat pembelajaran dalam bentuk game ini akan berpengaruh terhadap perilaku baik bagi anak di dalam kegiatan anak di setiap harinya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan, yaitu bagaimana caranya memberikan wawasan terhadap anak-anak mengenai pembelajaran perilaku baik yang dikemas dalam multimedia *game* agar terlihat menarik untuk sarana belajar sambil bermain?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *game* 2D perangkat pembelajaran anak-anak terhadap perilaku baik.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memberikan wawasan tentang pembelajaran perilaku baik kepada anak dan membantu para orang tua dalam memberikan pembelajaran perilaku baik terhadap anak.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membangun aplikasi ini, adalah sebagai berikut :

1. Fitur-fitur didalam *game* terdiri dari game menggosok gigi, game cuci tangan, memilih baju seragam sekolah, game menyiapkan sarapan, dan game menyiapkan peralatan sekolah.
2. Sasaran usia pengguna adalah 4-6 tahun
3. *Game* ini ditujukan untuk pembelajaran dengan bermain.
4. Genre *Game* adalah edukasi.
5. Sistem permainan bersifat *singleplayer*.
6. Permainan edukasi ini hanya mampu dimainkan untuk *single computer*.
7. Game yang dibangun menggunakan Flash dengan bahasa pemrograman actionscript 3.0.
8. *Game* ini hanya berbasis *desktop* dengan menggunakan Sistem Operasi Windows.
9. *Input* yang digunakan dalam *game* ini menggunakan *keyboard* dan *mouse*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif terbagi 2 tahap, yaitu :

1. Tahap Pengumpulan Data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

   a. Studi Pustaka

      Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dari buku, jurnal di internet ataupun karya tulis yang ada hubungannya dengan judul penelitian yang diambil.

   b. Kuesioner

      Kuesioner adalah sebuah alat pengumpulan data yang nantinya data tersebut akan diolah untuk menghasilkan informasi tertentu.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini, *game* yang akan di bangun menggunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *waterfall* yang meliputi :

a. Requirement Definition

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisisdan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan aplikasi.

b. System and Software Design

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

c. Implementation and Unit Testing

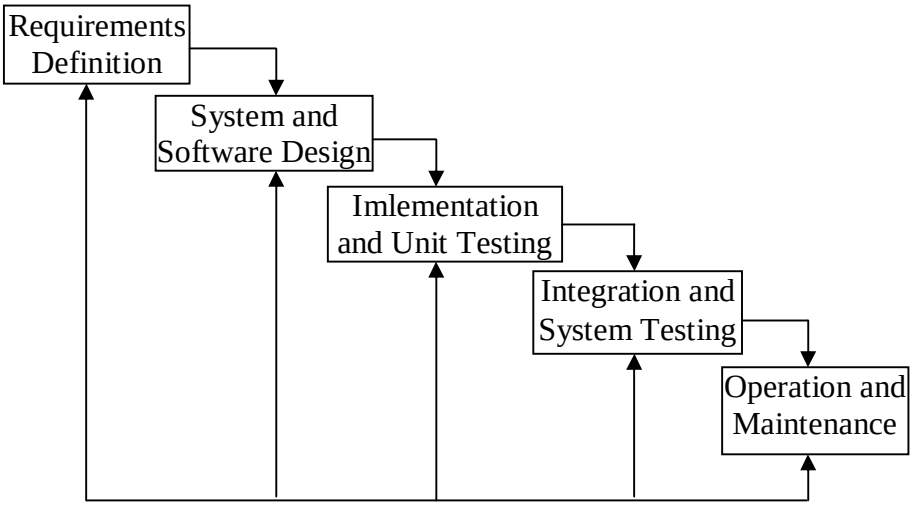
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. Integration and System Testing

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. Operation and Maintenance

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall* [14]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan, sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar *game*, multimedia, pengertian *game*, sejarah singkat *game*, penjelasan yang berkaitan dengan *game* komputer, *game* edukasi, jenis-jenis *game* dan *genre game*, analisis sistem, serta metode dan *tools* yang akan digunakan dalam pembuatan *game*

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menganalisis masalah dari yang dihadapi dalam Pembangaunan *Game* "Perangkat Pembelajaran Anak-anak Terhadap Perilaku Baik".

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi atau pengujian dari hasil analisis dan perancangan yang telah disusun kedalam bentuk *game* "Perangkat Pembelajaran Anak-anak Terhadap Perilaku Baik".

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi kesimpulan dari implementasi dan uji coba yang dilakukan. selain itu juga berisi saran untuk perbaikan dan menindaklanjuti hasil penelitian.