

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang dunia pendidikan telah mencakup berbagai bidang, bukan hanya sebatas pendidikan di sekoah saja yang telah di kembangkan untuk mendidik anak agar menjadi semakin pintar, bahkan kini dunia IT atau teknologi informasi telah mengembangkan berbagai perangkat untuk mendukung dunia pendidikan anak, misalnya melalui game.

Bagi beberapa anak, belajar sepertinya merupakan hal yang membosankan seperti belajar mengenal huruf abjad. Dengan begitu, diperlukan metode pembelajaran yang bisa membuat anak-anak tertarik untuk belajar. Karena kebanyakan anak-anak sekarang lebih menyukai *game*, salah satu cara atau metode untuk menarik perhatian anak dalam belajar yaitu menggunakan *game* sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai media pembelajaran.

Dengan melihat permasalahan tersebut perlu dibuat sebuah permainan (*game*) yaitu Game Edukasi mencocokkan Gambar dan Huruf Menggunakan Java SE yang ditujukan untuk anak – anak dibawah umur lima tahun yang belum mengenal huruf abjad, diharapkan dengan adanya permainan tersebut

dapat membantu anak dalam mengenal huruf abjad sekaligus dapat mengasah ketrampilan dan meningkatkan daya ingat anak.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan bagaimana cara membuat suatu Game Edukasi Mencocokkan Gambar dan Huruf sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenal huruf abjad, mengasah ketrampilan dan meningkatkan kemampuan daya ingat pengguna game menggunakan bahasa pemrograman Java.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk mengurangi meluasnya pembahasan tentang Game Eukasi Mencocokkan gambar dan Huruf maka dibuat batasan masalah seperti dibawah ini :

1. Jenis game yang dimainkan dapat berupa huruf dan gambar.
2. Game huruf dimainkan dengan cara memilih huruf pertama dan memelih huruf kedua, jika pilihan huruf pertama sama dengan pilihan huruf kedua maka pilihan benar.
3. Game gambar dimainkan dengan cara memilih gambar pertama dan memilih gambar kedua, jika pilihan gambar

pertama sama dengan pilihan gambar kedua maka jawaban benar.

4. Jenis game huruf terdapat 7 level dan game gambar terdapat 7 level.
5. Setiap level memiliki jumlah huruf atau gambar yang berbeda.
6. Nilai di peroleh jika huruf atau gambar pada pilihan pertama dan pilihan kedua sama, nilai dapat berkurang jika huruf atau gambar pada pilihan pertama dan pilihan kedua tidak sama.
7. Game ini hanya dapat dimainkan oleh satu orang dan di prioritaskan untuk kalangan anak – anak dibawah umur lima tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Game Mencocokkan Gambar dan Huruf ini adalah sebagai hiburan sekaligus sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenal huruf abjad, mengasah ketrampilan dan meningkatkan kemampuan daya ingat pengguna game khususnya bagi anak – anak dibawah umur lima tahun.