

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah faktor utama dalam membentuk individu yang berkualitas, salah satunya adalah pendidikan matematika. Matematika merupakan faktor yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Dewasa ini perkembangan *game* yang berkaitan dengan dunia pendidikan berkembang dengan demikian pesatnya. Ini dikarenakan kebutuhan dan minat belajar anak yang begitu sedikit dikarenakan lingkup kejenuhan anak yang semakin besar dengan metode pembelajaran yang ada pada pendidikan sekarang ini, untuk menarik simpati agar anak bersemangat dalam mengikuti pendidikan yaitu dengan menggunakan metode dan sarana pembelajaran berbasis *game*.

Game Aritmatika, permainan inilah yang jarang di jumpai pada zaman saat ini. Permainan *game* sekarang ini sekedar memainkan saja tetapi tidak menggunakan pikiran. Tidak sedikit para penggemar permainan tersebut merupakan anak sekolah dasar (SD). Mereka tertarik pada permainan tersebut karena didalamnya selalu berisikan aksi dan tantangan dimana para anak-anak SD yang sedang berkembang sangat suka pada hal tersebut.

Pada kesempatan ini, dibuat sebuah pembelajaran berbasis *game* untuk membantu sebagai media pembelajaran dan bermain aritmatika

khususnya untuk anak SD dalam hal penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian agar anak tersebut semakin bersemangat dalam belajar dan tidak lagi beranggapan bahwa matematika itu adalah suatu ilmu pendidikan yang sangat menakutkan.

1.2 Tujuan

Tujuan pemilihan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi game aritmatika untuk anak SD menggunakan *Adobe Flash CS3* dengan bahasa pemrograman *ActionScript 2.0*.

Aplikasi yang dihasilkan ini dapat membantu anak dalam pembelajaran matematika mengenai penjumlahan, pengurangan, pembagian dan perkalian. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi agar anak tidak bosan dan jenuh untuk mempelajari aritmatika.

1.3 Batasan Masalah

untuk mencegah agar masalah tidak meluas, dan juga terbatasnya waktu, tenaga, biaya, efisiensi dan juga agar pembahasan dan penyelesaian masalah lebih terarah, maka permasalahan-permasalahan akan dibatasi. Maka ruang lingkup permasalahan dalam merancang *game* antara lain :

1. *Game* aritmatika ini dibuat berdasarkan fungsi-fungsi aritmatika.
2. Dalam penggunaannya *game* ini ditujukan untuk anak SD.

3. Jenis perangkat lunak yang akan dibuat merupakan model pembelajaran berbasis *game* dalam bentuk multimedia.
4. Berbasis desktop, menggunakan *adobe flash cs3* dengan fasilitas *Action Script 2*.