BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Taman kanak-kanak atau yang biasa dikenal dengan TK, merupakan suatu wadah pendidikan yang ada di Indonesia. Pendidikan TK sangatlah penting, mengingat pada usia tersebut anak-anak belajar untuk tumbuh , mengenal dan menghafal sesuatu dari kegiatan yang diterapkan, salah satunya adalah bermain sambil belajar. Namun pada masa pertumbuhan, permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya minat anak dalam belajar serta anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar sehingga dibutuhkan pengawasan yang baik oleh orang tua maupun pengajar untuk dapat menghindari prilaku anak yang menyimpang, terutama diera zaman modern seperti ini.

Seiring dengan berkembangnya teknologi khususnya di bidang informasi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas belajar anak-anak TK dengan cara bermain. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan pada Taman kanak-kanak (TK) dalam kegiatan bermain sambil belajar dapat melalui *game* edukasi atau permainan yang mengarah pada pembelajaran, yaitu bermain susun kata. Permainan susun kata ini adalah suatu

teknologi informasi yang dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran atau pengenalan kepada anak TK .

Oleh karena itu, dengan adanya *game* edukasi yakni menyusun kata diharapkan bisa menarik minat anak TK untuk belajar sekaligus bermain, meningkatkan kualitas pendidikan anak TK, dan juga mempermudah anak dalam mengenal dan menghafal kosa kata baru disekitar mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membuat sebuah game yang menarik yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran oleh anak TK dalam menyusun kata.

1.3 RuangLingkup

Ruang lingkup yang dikerjakan pada aplikasi adalah :

1. Pengguna ditujukan untuk anak TK . Khususnya TK (Nol Besar) .
2. Pengguna bebas memilih level.
3. *Game* ini memiliki 5 level.
4. setiap level memiliki masing - masing 10 buah soal
5. Adanya gambar dengan format PNG.

6. Adanya suara dengan format WAV.
7. Setiap level memiliki 4 hingga 8 huruf yang akan diacak.
8. Materi / soal yang digunakan adalah seperti tumbuh - tumbuhan , alat transportasi , alat panca indra dan buah - buahan .

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah membuat anak menjadi lebih kreatif.