

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu mereka dalam belajar keterampilan karena mereka bermain. Munculnya berbagai game, termasuk game edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi disekitar kita.

Teknologi Multimedia telah berkembang saat ini, selain dapat memberikan informasi, pemanfaatan teknologi android juga sudah mengarah pada kegiatan media dan games edukasi. Penggunaan sarana yang menyajikan kombinasi berbagai elemen informasi, seperti animasi, video, teks, suara, graphic, maupun gambar yang bersifat interaktif yang bertujuan menyampaikan informasi, atau sekedar memberikan hiburan kepada si pengguna. Penggunaan aplikasi game berbasis android ini sudah di terapkan di dalam dunia multimedia termasuk juga game edukasi pengenalan hewan dengan mewarnai berbasis android.

Penggunaan simulasi dan game digital dalam proses pembelajaran dan penilaian diperkirakan akan meningkat selama beberapa tahun ke depan. Banyak prediksi yang menyatakan teknologi akan membawa perubahan baik pada dunian pendidikan. Melalui sebuah game, anak anak zaman dapat menjalani kegiatan belajar dan berkembang secara menyenangkan. Selain itu game juga dapat membantu ketarmpilan anak anak melalui proses bermain tersebut, seperti urutan permainan, keterampilan verbal, visual, kinetic dan aktivitas berbasis game lainnya.

Maka dari itu ada baiknya jika ada permainan yang juga sekaligus membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan sebuah permainan edukasi tersebut, diharapkan anak-anak akan menjadi lebih tertarik untuk mengenal hewan sambil mengambar sehingga membuat anak-anak tertarik dalam proses

pembelajaran mereka. Game ini dinamakan oleh si penulis adalah HEWANI (Hewan diwarnai), game yang membantu anak dalam berkreaitivitas dan membantu mengingat objek gambar tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah diatas maka perumusan masalah yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah

- a. Dibutuhkan sebuah media untuk mengenal beberapa jenis hewan yang akrab digunakan sebagai model dalam aplikasi yang dapat digunakan untuk anak usia 5 tahun khususnya untuk kegiatan mewarnai.
- b. Kelebihan dari aplikasi yang akan dirancang adalah gratis dalam pengenalan hewan dan akan adanya penambahan hewan hewan yang untuk jauh di ketahui lebih banyak dengan cara gratis juga.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka penulis membatasi permasalahan yang ada. Permasalahan yang akan dibahas meliputi:

- a. Aplikasi ini memiliki menu yang akan diwarnai yaitu hewan hewan yang sering ditemui seperti Kucing, Anjing, Kuda, Sapi, Paus dan Bebek.
- b. Aplikasi ini akan berbasis Android dan mobile dengan membuatnya di unity 3D.

1.4 Tujuan

Tujuan membantu anak dalam mengenal hewan liar secara menyenangkan sehingga dapat membantu kreativitas dan daya ingat sang anak dalam mengingat warna sebelumnya ditambah aplikasi ini menggunakan berbasis android sehingga membantu sang anak mobile dalam mengenal hewan-hewan liar dan mewarnai tanpa harus memiliki buku mewarnai dan belajar disekolah.

1.5 Manfaat

Manfaat aplikasi HEWANI ini dapat memabantu si anak beraktivitas tanpa ada batasan dengan menggunakan mobile di handphone maupun gadget.S