

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi belakang ini sangat pesat berkembang, tetapi tidak diimbangi dengan pengetahuan masyarakat untuk memanfaatkan teknologi ini. Dikalangan masyarakat luas kemajuan teknologi ini masih sering dipandang sebelah mata saja atau sering juga hanya dilihat sisi negatifnya saja. Padahal dibalik sisi negatifnya perkembangan teknologi, terdapat banyak sisi positif yang dapat dimanfaatkan untuk banyak hal, salah satunya pemanfaatan dibidang pendidikan, sebagai contoh adalah pembuatan Game Flappy Parrot Game, Shooting Game, Star-Crossed Arduino and Scratch, Game ini pembuatan dari software Scratch, dan masih banyak lagi Game lainnya.

Cara belajar - mengajar yang sering digunakan dibanyak sekolah saat ini menurut penulis kurang efektif apabila diterapkan pada siswa – siswa pada zaman sekarang. Penulis menganggap pada zaman sekarang ini pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan apabila dibantu dengan alat bantu, agar pada saat belajar mengajar berlangsung para siswa tidak merasa bosan dan dengan mudah dapat memahami pelajaran yang telah disampaikan oleh para guru menggunakan aplikasi scratch.

Untuk itu penulis melakukan pembuatan game arduino berbasis scratch yang dimaksudkan agar para siswa dapat belajar membuat suatu game dengan

cara yang lebih menyenangkan mengembangkan keahlian seorang siswa SD sampai mahasiswa. Disini penulis juga berusaha memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada untuk lebih mendongkrak prestasi siswa. Belajar sendiri sangat penting ditanamkan sejak sejak usia dini, usia dini sendiri bisa diibaratkan sebagai usia – usia anak sekolah. Usia sekolah yang berada antara rentang umur 5 sampai 12 tahun. Para orang tua berkeyakinan bahwa tugas dari orang tua adalah bekerja dan mengasuh, sementara tugas anak pada rentang usia tersebut difokuskan untuk belajaran dan berbakat membuat game.

Sangatlah memahami bagaimana susahnya untuk mengatur atau mengarahkan para siswa untuk dapat memahami suatu pelajaran dengan baik dan benar. Oleh karena itu sekarang harus memberikan pelajaran di sertakan edukasi semoga siswa sangatlah giat belajar lagi. Fitur – fitur dalam scratch yang dimaksud antara lain:

1. Sound, sendiri dimasukkan agar siswa tidak membosakan atau jenuh.
2. Memberikan edukasi pada game ini agar siswa senang dan memiliki keterampilan dalam membuat suatu game edukasi.
3. Animasi game edukasi sangatlah kuat, karena anak-anak umur 5 sampai 12 tahun menyenangi animasi kartun. Oleh karena itu dalam membuat edukasi ini untuk menyenangkan anak dan biar anak mempunyai keterampilan yang sangatlah baik

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah bagaimana membuat edukasi game Flappy Parrot Game, Shooting Game, Star-Crossed dengan menggunakan software Scratch?

C. Batasan masalah

Batasan masalah pada penelitian ini:

karena itu, maka dibuat suatu batasan masalah dalam laporan tugasakhir ini tidak membias terlalu jauh. Sehingga pengaruh dalam media pembelajaran scratch berbasis edukasi untuk pemainin anak kecil dan juga bisa dibuat edukasi

belajar matematika. Hasil game ini untuk memahami suatu anak agar memiliki terampilan dalam membuat game melalui scratch.

D. Tujuan Dalam Membuat Game Software Scratch

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan game permainan menggunakan scratch:

- Membuat suatu game permainan agar suatu anak tidak jenuh berada dirumah
- Agar dipelajari dengan mudah untuk anak SD Maupun SMP dengan fitur fitur dapat di mengerti
- Mengembangkan kreativitas anak, karena dalam game edukasi ini memiliki unsur tantangan, kecepatan tangan, daya pikiran suatu anak

E. Manfaat

Manfaat dalam penelitian tugas akhir ini yaitu:

- Mempermudah dalam membuat suatu game pada software tidak menggunakan codingan.
- Bisa dibuat untuk pembelajaran untuk anak SD maupun Anak SMP

Dalam mahasiswa juga bisa membuat ini tidak rumit dan gampang dipelajari pada umumnya. Cuma menggunakan narik block aja pada scratch