

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Setiap orang tua pastinya menginginkan pendidikan yang terbaik untuk anak-anaknya, salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memasukkan anak sekolah pada usia 5-7 tahun, mengikut sertakan anak dalam les maupun latihan sendiri mungkin serta memilih metode pengajaran menggunakan game edukasi. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini juga sangat mempengaruhi dunia pendidikan dimana cara belajar mengajar tidak lagi mengharuskan murid dan pengajar harus bertemu secara langsung. Selain itu saat ini peran orang tua sangatlah diharapkan, terutama jika menyangkut permainan menggunakan media elektronik seperti handphone. Karakter dasar anak yang lebih suka bermain sambil belajar juga merupakan salah satu pertimbangan penelitian ini. Selain senang bermain anak juga cenderung sulit untuk fokus belajar sehingga dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan anak dapat belajar sambil bermain dan dapat lebih fokus karena konten yang dianggap menarik.

Game edukasi puzzle fun animal yang menggunakan metode shuffle random berbasis Android dapat membantu pengguna belajar tentang berbagai jenis binatang, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah dan berpikir secara logis. Selain itu, game ini juga dapat memberikan pengalaman hiburan yang menyenangkan bagi pengguna, terutama bagi anak-anak yang senang dengan binatang.

Penggunaan algoritma shuffle random pada game ini juga membantu meningkatkan keterampilan pemain dalam memecahkan masalah. Dengan menyelesaikan setiap puzzle, pemain akan belajar untuk memperhatikan detail dan menemukan pola-pola tertentu dalam mengatasi masalah.

Selain itu, game edukasi Puzzle Fun Animal juga dapat membantu mengenalkan anak-anak pada dunia hewan dan memperluas pengetahuan mereka tentang jenis-jenis hewan yang ada di dunia. Hal ini dapat membantu meningkatkan minat dan kecintaan anak-anak pada alam dan lingkungan sekitar.

Dalam keseluruhan, game edukasi Puzzle Fun Animal dengan algoritma shuffle random menawarkan pengalaman bermain yang seru, menantang, dan bermanfaat bagi anak-anak dalam proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan pemaparan diatas maka diambil judul skripsi Membuat Game Fun Animal Puzzle menggunakan Metode Shuffle Random. Game Puzzle ini menggunakan logika pengacakan shuffle agar pemain tidak dapat menghafal posisi puzzle bermain dan membuat permainan tidak membosankan serta dapat menambah wawasan anak tentang nama-nama hewan serta bentuk dan ciri-cirinya. Maka berdasarkan uraian diatas yang telah penulis jelaskan tersebut, penulis tertarik untuk menyusun penelitian ini yang mengangkat sebuah judul yaitu : “*Game Edukasi Puzzle Fun Animal Menggunakan Metode Shuffle Random Berbasis Android*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, indentifikasi masalah yang dapat penulis simpulkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *game* ini agar dapat berjalan dengan lancar digunakan oleh anak usia 5 – 7 tahun?
2. Bagaimana cara menerapkan aplikasi *game puzzle* Fun Animal agar dapat mengedukasi anak dalam bermain?
3. Bagaimana mengoptimalkan kinerja game agar tidak terlalu berat saat dimainkan di perangkat Android?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak melebar, maka penulis mengambil batasan masalah sebagai berikut:

1. Game yang disajikan merupakan game Edukasi merangkai atau mencocokkan gambar (puzzle) untuk anak TK.
2. Game ini dikhususkan bagi anak-anak dengan usia 5-7 tahun.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti cara meningkatkan kepuasan pengguna dalam memainkan game edukasi puzzle fun animal yang menggunakan metode shuffle random.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk Merancang dan membangun *game puzzle* berbasis *android* Menggunakan metode Shuffle Random
2. Untuk Menerapkan metode *shuffle Random* ke dalam aplikasi *game puzzle*.
3. Untuk Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah: Game puzzle fun animal dapat membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui proses pencarian dan penyelesaian masalah pada setiap levelnya.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Bagi anak-anak
  - a. Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang nama hewan serta dapat mengasah otak dan cara berpikir anak.
  - b. Penelitian ini menambah motivasi dan daya tarik anak-anak dalam belajar, karena belajar jadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Bagi orang tua : Memudahkan orang tua dalam mengedukasi anak-anak untuk lebih mengenal hewan.