

**Pembuatan Aplikasi Game Sebagai Media Pendidikan Bagi Perkembangan Pola Pikir Anak
Sularto, Tri Irianto Tjendro, Gesang Kristianto Nugroho
Universitas Surakarta**

ABSTRACT: GAME is one of the major industries in the world today. Game development so rapidly with diverse types. Ranging from games for children up games for adults. Most games currently available more leads to violence is not good for the development of children's mindset. This is why the level of concern of parents towards their children when playing games. Therefore, in this study will develop a game application by choosing how much influence the game on the development of learning and behavior pattern of the child as an object of research. This game app called Game Brain Game Guess which includes Word, Game Arrange the figures, Tic Tac Toe Game, Game Snakes and Ladders, and Picture Pairs Game Game 10 Seconds. This study aims to create a mini game that is intended for children aged 8 years and above with educational gaming properties. This study will use the observation method is by direct observation, literature that is the collection of data - data from books and the internet, the interview is to do a question and answer to the sources concerned, the system design is to design and create a game application, with Visual Basic Version 6.0 as The main software manufacture.

We make this Brain game, children can play while learning the benefits can develop the mindset of a child and the child's emotional level can be controlled, so that parents no longer worry when their children play games.

Keywords: Applications Game Brain.

ABSTRAKSI : GAME merupakan salah satu industri besar didunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Mulai dari game untuk anak-anak hingga game untuk orang dewasa. Kebanyakan game yang beredar saat ini lebih menjurus pada kekerasan yang tidak baik bagi perkembangan pola pikir anak. Hal inilah yang menyebabkan tingkat keawatiran orang tua terhadap anak saat anaknya sedang bermain game. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan suatu aplikasi game dengan memilih seberapa besar pengaruh game terhadap perkembangan pola belajar dan tingkah laku anak sebagai obyek penelitian. Aplikasi Game ini dinamakan Game Asah Otak yang meliputi Game Tebak Kata, Game Susun Angka, Game Tic Tac Toe, Game Ular Tangga, Game Pasangan Gambar dan Game 10 Detik. Penelitian ini bertujuan untuk membuat mini game yang ditujukan bagi anak-anak usia 8 tahun keatas dengan sifat game mendidik. Penelitian ini akan menggunakan metode observasi yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung, kepustakaan yaitu pengumpulan data – data dari buku dan internet, wawancara yaitu melakukan tanya jawab kepada nara sumber yang bersangkutan, perancangan sistem yaitu merancang dan membuat aplikasi game, dengan Visual Basic Versi 6.0 sebagai software utama pembuatan.

Dengan dibuatnya game Asah Otak ini, anak dapat bermain sambil belajar dengan manfaat dapat mengembangkan pola pikir anak dan tingkat emosi anak dapat terkontrol, sehingga orang tua tidak khawatir lagi saat anaknya bermain game.

Kata Kunci : Aplikasi Game Asah Otak.

1. LATAR BELAKANG MASALAH

GAME merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Perkembangan game begitu pesat dengan jenis yang beragam. Mulai dari game untuk anak-anak hingga game untuk orang dewasa.

Visual basic merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan untuk membuat game. Mulai dari game yang bersifat mendidik sampai game yang hanya sekedar hiburan. Namun semakin pesatnya perkembangan dunia game, pembuatan game yang bersifat mendidik masih minim, karena kebanyakan para pembuat game tidak mempertimbangkan dampak yang akan

terjadi bagi para pemakai game, terutama bagi anak-anak. Para pembuat game hanya mementingkan keuntungannya saja. Kebanyakan dari para orang tua khawatir jika anaknya sedang bermain game. Mereka khawatir jika anaknya nanti malas belajar, mempunyai watak keras seperti karakter tokoh game yang sering dimainkannya dan bahkan khawatir jika game dapat membuat tingkat emosional anak tidak dapat terkontrol.

Untuk itu penulis mengambil tema “ Pembuatan Aplikasi Game Sebagai Media Pendidikan Bagi Perkembangan Pola Pikir Anak ”

2. RUMUSAN MASALAH

- Dalam proses pengenalan anak terhadap perkembangan *game*, diperlukan *game* yang mudah digunakan akan tetapi tidak menimbulkan kejenuhan.
- Diperlukan sebuah aplikasi *game* yang bersifat *two in one*, artinya selain sebagai media bermain juga berguna sebagai media belajar.

3. BATASAN MASALAH

- Aplikasi *game* yang dibuat termasuk dalam kategori *Multi Genre Game*.
- Pilihan *game* hanya terdapat pada satu halaman saja.
- Aplikasi *game* ini ditujukan bagi anak usia 8-12 tahun

4. TUJUAN PENELITIAN

- Membuat *game* yang dapat meningkatkan daya pikir dan kreatifitas anak.
- Membuat *game* yang selain untuk bermain, juga bisa untuk belajar.

5. MANFAAT PENELITIAN

- Dengan memainkan *game* ini pola pikir anak dapat berkembang.
- Game* ini tidak bersifat hiburan semata tetapi juga sebagai media pendidikan.

6. PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem digunakan untuk mempermudah dalam proses pembuatan tiap halaman *game*.

7. IMPLEMENTASI SISTEM

a. Tampilan Halaman Utama *Game*

Tampilan halaman utama *game* merupakan tampilan yang pertama kali muncul saat *game* dijalankan. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya tombol Mulai dan Keluar.



Gambar Tampilan halaman utama *game*

b. Tampilan Halaman Pilihan *Game*

Pada halaman ini, pengguna disajikan enam jenis *game* yang berbeda jenis maupun cara bermainnya. *Game-game* tersebut diantaranya: *game* Tebak Kata, *game* Pasangan Gambar, *game* Susun Angka, *game* 10 Detik, *game* Ular Tangga dan *game* Tic Tac Toe. Pilihan *game* disajikan dalam bentuk tombol-tombol, sehingga mempermudah pengguna dalam menjalankannya.



Gambar Tampilan halaman pilihan *game*

c. Tampilan Halaman *Game* Tebak Kata

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dan *menu* yang berfungsi untuk memudahkan pemakai dalam memainkan *game* Tebak Kata. Adapun tombol-tombol tersebut antara lain: tombol Kata Baru, Bantuan, Petunjuk *Game* dan Keluar.



Gambar Tampilan halaman *game* Tebak kata

d. Tampilan Halaman Petunjuk *Game* Tebak Kata

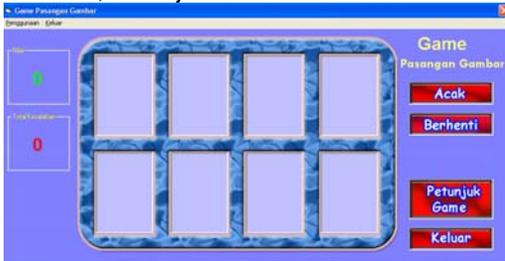
Halaman petunjuk *game* berisi cara memainkan *game* Tebak Kata. Pada halaman ini terdapat satu tombol keluar yang berfungsi mengantarkan pengguna kembali pada halaman *game* Tebak Kata.



Gambar Tampilan petunjuk game Tebak Kata

e. Tampilan Halaman Game Pasangan Gambar

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dan menu yang berfungsi untuk memudahkan pemakai dalam memainkan game Pasangan Gambar. Adapun tombol-tombol tersebut antara lain: tombol Acak, Berhenti, Petunjuk Game dan Keluar.



Gambar Tampilan halaman game Pasangan Gambar

f. Tampilan Halaman Petunjuk Game Pasangan Gambar

Halaman petunjuk game berisi cara memainkan game Pasangan Gambar. Pada halaman ini terdapat satu tombol keluar yang berfungsi mengantar pengguna kembali pada halaman game Pasangan Gambar.



Gambar Tampilan petunjuk game Pasangan Gambar

g. Tampilan Halaman Game Susun Angka

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dan menu yang berfungsi untuk memudahkan pemakai dalam memainkan game Susun Angka. Adapun tombol-tombol tersebut antara lain: tombol Baru, Petunjuk Game dan Keluar.



Gambar Tampilan halaman game Susun Angka

h. Tampilan Halaman Petunjuk Game Susun Angka

Halaman petunjuk game berisi cara memainkan game Susun Angka. Pada halaman ini terdapat satu tombol keluar yang berfungsi mengantar pengguna kembali pada halaman game Susun Angka.



Gambar Tampilan petunjuk game Susun Angka

i. Tampilan Halaman Game 10 Detik

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dan menu yang berfungsi untuk memudahkan pemakai dalam memainkan game 10 Detik. Adapun tombol-tombol tersebut antara lain: tombol Mulai, Petunjuk Game dan Keluar.



Gambar Tampilan halaman game 10 Detik

j. Tampilan Halaman Petunjuk Game 10 Detik

Halaman petunjuk game berisi cara memainkan game 10 Detik. Pada halaman ini terdapat satu tombol keluar yang berfungsi mengantar pengguna kembali pada halaman game 10 Detik.



Gambar Tampilan petunjuk game 10 Detik

k. Tampilan Halaman Game Over

Halaman ini akan muncul jika kotak angka menunjukkan angka nol semua. Pada halaman ini terdapat satu tombol OK, dimana tombol tersebut berfungsi untuk mengantar pengguna kembali pada halaman game 10 Detik.



Gambar Tampilan halaman Game Over

l. Tampilan Halaman Game Ular Tangga

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dan menu yang berfungsi untuk memudahkan pemakai dalam memainkan game Ular Tangga. Adapun tombol-tombol tersebut antara lain: tombol Mulai, Petunjuk Game dan Keluar.



Gambar Tampilan halaman game Ular Tangga

m. Halaman Petunjuk Game Ular Tangga

Halaman petunjuk game berisi cara memainkan game Ular Tangga. Pada halaman ini terdapat satu tombol keluar yang berfungsi mengantar pengguna kembali pada halaman game Ular Tangga.



Gambar Tampilan petunjuk game Ular Tangga

n. Tampilan Halaman Game Tic Tac Toe

Pada halaman ini terdapat beberapa tombol dan menu yang berfungsi untuk memudahkan pemakai dalam memainkan game Tic Tac Toe. Adapun tombol-tombol tersebut antara lain: tombol Mulai, Baru, Petunjuk Game dan Keluar.



Gambar Halaman game Tic Tac Toe

o. Tampilan Halaman Petunjuk Game

Halaman petunjuk game berisi cara memainkan game Tic Tac Toe. Pada halaman ini terdapat satu tombol keluar yang berfungsi mengantar pengguna kembali pada halaman game Tic Tac Toe.



Gambar Tampilan petunjuk game Tic Tac Toe

8. Kesimpulan

Dari berbagai uraian yang telah disusun oleh penulis mengenai aplikasi game Asah Otak dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- A. Game Asah Otak sebagai media pendidikan bagi anak, dengan manfaat dapat mengembangkan pola

pikir anak dan mengontrol tingkat emosi anak.

- B. Dengan adanya *game* Asah Otak ini, dapat mengurangi tingkat keawatiran bagi orang tua yang anaknya gemar bermain *game*.
- C. Dengan *game* Asah Otak ini, anak dapat bermain sambil belajar.

9. Saran

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini, masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dimohon saran dan kritiknya untuk perbaikan di masa yang akan datang.

- A. Bagi yang ingin mengembangkan penelitian ini selanjutnya, sebaiknya lebih banyak menambah unsur animasi untuk setiap halaman *game*, yang lebih kaya akan variasi, sehingga menyebabkan pemakai akan lebih tertarik untuk memainkan setiap *game* yang disajikan.
- B. Pada *game* ular tangga sebaiknya menambah lagi jumlah pemain supaya permainan lebih seru.
- C. Sebaiknya jumlah responden dalam pengisian angket lebih diperbanyak lagi untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Deddy Haryanto**, *Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Game Online Multi Genre Berbasis Flash*. Tugas Akhir Sarjana Komputer. Universitas Kristen Petra, 2009.
- [2] **Deddy Rois**, *Pembuatan Media Tes Untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) Berbasis Multimedia*, 2009
- [3] **Drs. H. Mohamad Ali**, *Konsep dan penerapan CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) Dalam Pengajaran*, Penerbit PT. Sarana Panca Karya, Bandung, 1988.
- [4] **Fajrillah Hasballah**, *Aplikasi Game dan Multimedia Dengan VB*, P.T. Elex Media Kaputindo, Jakarta, 2009.
- [5] **Frank Albert Pangajow**, *RPG Studio Everyone Can Develop Game*, P.T. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2009.
- [6] **Fransiskus Hadi Prasetyo**, *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran dengan Menggunakan Macromedia Flash MX*, Penerbit Ardana Media, Yogyakarta, 2007.
- [7] **Ikatan Sarjana Pendidikan Indonesia**, *Jurnal Pendidikan (Perkembangan Ilmu Pendidikan Di Indonesia Dalam Kurun Waktu 1965-1985)*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta, 1986.
- [8] **Sugeng Dwi Triswanto, ST.**, *Desain Grafis dengan CorelDRAW & Photoshop*, Media Abadi, Yogyakarta, 2005.
- [9] **Suharian Rahmadi**, *4 Game Asah Otak dengan Visual Basic 6*, Penerbit Maxikom, Palembang, 2008.
- [10] **Tati Marhamah**. 2009. *Pengaruh Visual Game Digital Pada Ekspresi Gambar Anak Prasekolah*.
- [11] www.s2desain.fsr.d.itb.ac.id/wp-content/uploads/.../abstrak-2009.pdf. Diakses tanggal 08 April 2010, pukul 14.15 WIB