**PROPOSAL TOPIK KHUSUS / WORKSHOP**

**PERMAINAN EDUKASI PENGENALAN JENIS SAMPAH UNTUK ANAK GUNA MENUMBUHKAN RASA CINTA TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS ANDROID**



Disusun oleh :

Maulidina Nur Baskoro (161051038)

Galang Pratama Sukma Putra (171057023)

Muhammad Rizky Dermawan (171051028)

**JURUSAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI**

**INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI AKPRIND**

**YOGYAKARTA**

**2020**

# BAB I PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Permainan merupakan kegiatan yang digemari oleh anak-anak, permainan merupakan kegiatan yang menimbulkan keasyikan dan kesenangan untuk melepaskan energi yang dilakukan secara suka rela tanpa paksaan dan rasa tanggung jawab, tanpa mempertimbangkan hasil akhir yang berfungsi sebagai pengembangan potensi dan kreativitas anak. Oleh karenanya banyak metode pembelajaran yang dapat dikembangakan melalui permainan pada kalangan anak-anak.

Pemberian edukasi kepada anak anak merupakan salah satu faktor penting yang harus diterapkan semenjak dini, salah satu edukasi yang harus diterapkan kepada anak anak adalah pengelolaan jenis sampah, karena sampah merupakan bekas dari produksi, baik dari industri maupun rumah tangga, dampak sampah juga berpengaruh bagi lingkungan, wujud dari sampah tersebut bisa dalam bentuk padat, cair, ataupun gas. Indonesia merupakan negara terbesar penghasil sampah sekitar 66 - 67 juta ton sampah pada tahun 2019. Dampak yang ditimbulkan dari sampah dapat berisiko tinggi bagi kesehatan, kehidupan sosial, dan juga polusi bagi lingkungan. Selain memiliki dampak negatif sampah juga dapat di daur ulang untuk dijadikan kerajinan tangan.

Seiring dengan berkembangnya teknologi diperlukan terobosan baru untuk mencari informasi dan mengedukasi anak pada jaman sekarang, karena teknologi merupakan  suatu bentuk proses yang meningkatkan nilai tambah. Proses yang berjalan tersebut dapat menggunakan atau menghasilkan produk tertentu, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada. Lebih lanjut disebutkan pula bahwa teknologi merupakan suatu bagian dari sebuah integral yang terdapat di dalam suatu sistem tertentu (Miarso:2007). Dalam perkembangannya terdapat banyak sistem operasi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dan yang terbesar salah satunya berbasis Android. Android merupakan salah satu sistem operasi pada telepon genggam yang sangat banyak di gunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar (*smartphone*) ataupun tablet. Akan tetapi, sistem operasi yang ada ini berjalan dengan memprioritaskan aplikasi inti yang dibangun sendiri tanpa melihat potensi yang cukup besar dari aplikasi pihak ketiga Hermawan (2011 : 1).

Berdasarkan latar belakang di atas dilakukan penelitian dengan judul ”**PERMAINAN EDUKASI PENGENALAN JENIS SAMPAH UNTUK ANAK GUNA MENUMBUHKAN RASA CINTA TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS ANDROID**”.

## Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah yang berkaitan dengan pengenalan berbagai jenis sampah sejak dini, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana membangun sebuah permainan edukasi untuk anak agar dapat mengenali berbagai jenis sampah melalui permainan di telepon genggam?”.

## Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Permainan pengenalan berbagai jenis sampah yang dapat digunakan oleh anak-anak.
2. Permainan yang akan dibangun merupakan aplikasi berbasis Android.
3. Pada pengembangan permainan ini akan menggunakan bahasa pemrograman Java dan basis data SQLite.

## Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pada Topik Khusus/Workshop adalah:

1. Merancang permainan edukasi pengenalan jenis sampak untuk anak berbasis Android.
2. Membuat permainan yang dapat memberikan wawasan tentang berbagai jenis sampah dan menanamkan pemahaman sejak dini bahwa sampah ada berbagai macam jenisnya dan dapat dijual kembali.
3. Membantu orang tua dalam mendidik anaknya tentang pentingnya pengolahan sampah agar dapat menjaga kelestarian lingkungan.
4. Memberikan hiburan untuk anak dalam mengisi waktunya dengan hal yang bermanfaat.

## Manfaat Penelitian

Memberikan kemudahan kepada orang tua untuk mendidik anak dalam membedakan berbagai macam jenis sampah yang merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan melalui permainan yang menarik.

# DAFTAR PUSTAKA

Hendriyani Yeka, Suryani Karmila. *PEMROGRAMAN ANDROID: Teori dan Aplikasi*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=Oy3dDwAAQBAJ>.