

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi merupakan salah satu hal yang menjadi kebutuhan penting bagi sebagian besar individu. Dimana kemajuan dari teknologi khususnya teknologi informasi sekarang ini semakin berkembang dengan pesat sehingga banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Teknologi informasi pun telah

diterapkan dalam metode pengajaran bagi anak dengan berbasis multimedia. Teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat dan mempengaruhi kehidupan di setiap lingkungan yang ada. Program-program dan teknologi terus bermunculan harinya. Teknologi saat ini pun digunakan sebagai sarana pembelajaran, salah satunya adalah sebuah program yang bersifat mendidik yaitu game edukasi.

Sebagai suatu program yang interaktif, game edukasi dapat menjadi sebuah sarana pendidikan untuk membuat anak betah belajar lama. Banyak anak yang sejak dini telah diajarkan berbagai macam pelajaran oleh orang tua ataupun oleh pihak sekolah guna mencerdaskan sang anak. Seiring dengan berkembangnya anak-anak zaman sekarang, sangatlah penting dalam menciptakan perkembangan di dunia ke dalam bentuk digital agar mudah diterima dengan cepat, jelas dan praktis. Maka dari itu dibuat sebuah game yang berjudul "*Pengenalan Nama Makanan Khas Jawa Tengah di Sekolah Dasar*". Game ini adalah game edukasi

yang ditujukan untuk anak-anak sekolah dasar yang berusia mulai dari umur 7 tahun ke atas, agar anak-anak dapat belajar sambil bermain mengenal nama makanan khas tradisional dari Jawa Tengah dan Yogyakarta. Metode pengajaran dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam teknologi informasi menjadi pilihan yang banyak digunakan dalam mengajarkan anak. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan suasana baru terhadap sang anak agar tidak jenuh dengan pelajaran yang diberikan. Berkaca pada sifat anak-anak yang masih gemar bermain dan belum mengenal berbagai macam makanan tradisional, maka media pembelajaran berbasis multimedia menjadi pilihan yang baik. Perpaduan antara gambar, suara disertai tools yang memungkinkan penggunaannya untuk belajar mengenal nama makanan khas tradisional adalah hal yang tepat untuk membuat sesuatu yang akan digemari oleh banyak orang terutama anak-anak. Salah satu bentuk dari multimedia yang dapat mengemaskan program pembelajaran adalah Games edukasi. Tak hanya games yang bersifat permainan semata untuk mengisi waktu luang saja, kini games juga ada bersifat mendidik. Melalui games edukasi ini, pembelajaran untuk anak dibuat sedemikian menarik dan interaktif agar sang anak dapat dengan mudah dimengerti dalam memainkannya serta ilmu dari Games tersebut.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu game edukasi "*Pengenalan Nama Makanan Khas Jawa Tengah di Sekolah Dasar berbasis Adobe Flash*".

1.3. Batasan Masalah

1. *Game* pengenalan nama makanan khas tradisional ini berjenis *game* edukasi.
2. *Game* pengenalan nama makanan khas tradisional.
3. Pembuatan *game* pengenalan nama makanan khas tradisional dibuat dengan software CorelDraw X4, Adobe Photosop CS3, dan Adobe Flash CS6 ActionScript 2.0.
4. Makanan yang ada pada *game* pengenalan nama makanan khas tradisional ini adalah lemper, arem-arem, mendoan, kueku, risol, onde-onde, pastel, getuk goreng.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang kami lakukan adalah sebagai berikut :

1. Membuat *Games* edukasi "*Pengenalan Nama Makanan Khas Jawa Tengah di Sekolah Dasar berbasis Adobe Flash*".
2. Sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA

1.5. Manfaat Penelitian

1.1.1. Bagi Penulis

1. Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah di ajarkan di kampus dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada di lapangan.
2. Mahasiswa dapat membantu dan memperbaiki media penyampaian pembelajaran yang telah ada, sehingga dapat memberi kontribusi semaksimal mungkin.

1.1.2. Bagi Siswa-siswi Sekolah Dasar

Sebagai media pembelajaran dan pengenalan nama makanan khas tradisional yang dapat dicerna dan lebih mudah dipahami.

1.1.3. Bagi Masyarakat

Melestarikan nama makanan khas tradisional dari Jawa Tengah sebagai media hiburan.

1.2. Metodologi Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa aturan perancangan dan tahapan yang berurutan.

1.2.1. Pengumpulan Data

Metode ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian. Metode ini meliputi pengumpulan data dari buku-buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi, mempelajari dokumen, laporan penelitian, atau pun situs-situs internet.

1.2.2. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan untuk membuat aplikasi ini yaitu:

1. *Concept* (Pengonsepan)
2. *Design* (Pendesainan)
3. *Material Collecting* (Pengumpulan Materi)
4. *Manufacture* (Pembuatan)
5. *Testing* (Pengujian)

1.3. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadisa tu kesatuan untuk d an terbagi menjadi 5 bab.