

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu elemen penting dalam kehidupan seseorang. Pendidikan juga merupakan kebutuhan pokok yang harus terpenuhi. Dan proses belajar merupakan salah satu bagian dari pendidikan. Menciptakan metode belajar yang menarik dan menyenangkan sangatlah diperlukan untuk guna menunjang kelancaran dan efektifitas belajar.

Pada era modern seperti sekarang ini dimana teknologi berkembang dengan pesat sehingga memudahkan kita dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Seiring dengan perkembangan waktu, teknologi pun telah merambah di dunia pendidikan. Perkembangan ini memunculkan berbagai macam inovasi di bidang ilmu pendidikan dan teknologi (IPTEK), yang secara mendasar bahwa teknologi diciptakan memang untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Bretz (1971), media dibedakan menjadi 8 macam yaitu: media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media visual semi gerak, media audio visual diam, media audio visual gerak. Untuk itu metode pembelajaran konservatif yang selama ini diterapkan dalam dunia pendidikan kita, yaitu hanya dengan membaca,

menulis, dan mendengar dirasa kurang efektif lagi apabila diterapkan khususnya pada anak-anak masa kini yang mayoritas telah mengenal teknologi. Keadaan ini menjadikan anak-anak cenderung lebih aktif, penuh dengan keingintahuan yang besar serta merasa cepat bosan dengan hal-hal yang menurut anak-anak tidak mereka sukai atau menganggap hal tersebut membosankan. Sehingga dengan keadaan tersebut tidak lagi memberikan semangat dalam mendengarkan materi yang guru berikan sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat ditangkap oleh murid.

CD pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini merupakan media pembelajaran elektronik yang diharapkan dapat mengganti peran media cetak yang selama ini digunakan untuk proses belajar mengajar dalam sebuah instansi pendidikan, terutama untuk tingkat anak-anak.

Banyak sekali jenis media pembelajaran interaktif yang ditawarkan pada saat ini. Dari jenis E-Book interaktif, CD booklet, game dan lain lain. Jika merujuk pada sasaran yang dituju yaitu sebagai media pembelajaran khususnya bagi anak-anak, maka media pembelajaran dengan game edukasi atau dalam bahasa Inggrisnya *game education* merupakan media yang pas untuk diterapkan. Kecenderungan anak jaman sekarang yang mayoritas aktif dan hobi bermain, terutama bermain game menjadikan media pembelajaran berbasis game ini merupakan pilihan jitu sehingga akan lebih bisa menangkap pembelajaran yang diberikan dari media game tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud merancang satu aplikasi media pembelajaran dengan *game education* dengan berjudul "Game Edukasi Harta Karun Keraton Mataram". Tema Keraton Mataram diangkat agar masyarakat bisa lebih mengenal daerah, Yogyakarta sekaligus mengenalkan Aksara Jawa sebagai tujuan utama pembuatan aplikasi ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

"Bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis game yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak tingkat dasar antara umur 4-9 tahun serta mengandung unsur pendidikan didalamnya?"

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar lebih mudah teralat dan sesuai dengan sasaran yang dituju sehingga penelitian dapat berjela efektif sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun batasan masalah yang telah telah dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interkatif berbasis game yang cocok untuk anak-anak usia antara 4-9 tahun.
2. Batasan ruang lingkup adalah seputar Aksara Jawa dan Yogyakarta sebagai objek tema game edukasi ini.

3. Software yang digunakan antara lain Adobe Flash CS, Adobe Photoshop CS, dan Adobe Soundboth CS.
4. Pengenalan Akasara Jawa Caraka lengkap beserta sejarahnya sebagai tujuan utama game edukasi ini.
5. Bersifat Singgel Player dan tidak ada batasan waktunya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelittian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai syarat kelulusan program Sarjana 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta. Adapun tujuan lain dari penulis adalah :

1. Sebagai media penunjang untuk belajar mengenali lebih dalam tentang kebudayaan daerah.
2. Memperkenalkan Aksara Jawa kepada masyarakat terutama anak-anak usia 4-9 tahun.
3. Memperkenalkan kepada user tentang metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

1.5 Metode Penelittian

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

1. Studi Pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku dan browsing internet tentang materi dan tutorial yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis game ini.

2. Perancangan Sistem

Tahap ini dilakukan perancangan sistem game edukasi “ Harta Karun Keraton Mataram” dengan menggunakan software yang telah di sebutkan sebelumnya.

3. Implementasi Sistem

Tahap ini disesuaikan dengan perancangan sistem, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

4. Pengujian dan Analisis Sistem

Pengujian dan analisis sistem didasarkan pada cara kerja game. Pengujian juga bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang dibuat. Hasil-hasil pengujian tersebut akan dianalisis dari sudut pandang pengguna.

5. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dalam penelitian ini dikerjakan pada akhir penelitian sebagai penjelasan proses pengerjaan sistem mulai dari tahap persiapan, perancangan, pelaksanaan hingga pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahan untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori dari berbagai sumber yang digunakan sebagai referensi baik didalam analisis maupun perancangan untuk menyelesaikan permasalahan dari studi kasus yang dipilih. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas sekilas tentang objek penelitian analisis game dan perancangan system yang digunakan untuk menyusun game tersebut.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi, pembahasan, hingga pengujian game dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar ini berisikan suber-sumber maupun vahan sebagai pendukung untuk penulisan skripsi ini.

