

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SD Muhammadiyah Sukorejo yang berada di kecamatan Sukorejo, kecamatan Kendal adalah satu – satunya SD yang mempunyai yang berbasis Islam di kecamatan Sukorejo. SD Muhamdiyah Sukorejo merupakan lembaga pendidikan Islam yang berorientasi ke masa depan, berupaya mengarahkan para siswanya agar menjadi generasi yang siap hidup di jamannya. Semua aktifitas pendidikan diarahkan agar anak mampu menyeimbangkan antara fikir, dzikir ilmu dan amal.

Dalam metode pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah Sukorejo sekarang, kebanyakan siswa jenuh dengan materi yang disampaikan dirasa kurang efektif, karena siswa cenderung belajar dalam kondisi tegang dan serius, setiap hari siswa hanya mencatat yang ada pada papan tulis dan kemudian dipelajari sendiri. Tanpa ada suatu yang mereka semangat dalam mengikuti pelajaran.

Untuk anak-anak biasanya lebih menyukai dan sering bermain game. Mereka sering sulit membagi waktu antara belajar dan bermain game. SD Muhammadiyah Sukorejo, belum mempunyai media pembelajaran berbasis komputer. Dengan berkembang jaman dan teknologi yang semakin maju Bahasa Jawa Krama mulai dilupakan anak-anak jaman sekarang. Hal inilah yang menjadi dasar topik penelitian yang diberi judul **“Perancangan dan Pembuatan Game Edukasi Bahasa Jawa Krama untuk SD Muhammadiyah Sukorejo”**.

Penulis berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan dan dapat digunakan dalam memberikan inovasi media pembelajaran baru yang berbasis komputer.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah : Bagaimana merancang dan membuat *game* edukasi materi "Bahasa Jawa Krama" yang dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer (PBK) di SD Muhammadiyah Sukorejo?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini, agar pembahasan tidak melebar dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Pembuatan *game* edukasi ini sebagai sarana untuk membantu mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer tentang Bahasa Jawa Krama kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah Sukorejo.
2. *Game* edukasi ini menggunakan materi "Bahasa Jawa Krama".
3. *Game* edukasi materi "Bahasa Jawa Krama" terdiri dari 3 level yaitu melengkapi dan menyusun kata, memilih bagian tubuh sesuai *speaker* katakan, dan menjawab pertanyaan sesuai soal cerita yang disediakan.
4. *Game* edukasi materi "Bahasa Jawa Krama" ini dirancang untuk single player.

5. *Game* edukasi materi “Bahasa Jawa Krama” ini dalam memainkannya dipengaruhi oleh waktu.
6. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe Flash CS6 Actionscript 2.0*, juga menggunakan beberapa software multimedia lain seperti *Corel Draw X6*, *Adobe audition CS6* dan software pendukung lainnya.
7. Aplikasi minimal dapat dijalankan di komputer desktop bersistem operasi Windows XP.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Memberi hiburan bagi pemain sekaligus memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi informasi dan komputer secara maksimal.
 2. Meningkatkan pengetahuan dan menambah daya pikir siswa kelas V SD Muhammadiyah Sukorejo tentang pembelajaran Bahasa Jawa Krama yang berbasis *game*.
- Memberikan inovasi media pembelajaran baru bagi SD Muhammadiyah Sukorejo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *game* edukasi materi “Bahasa Jawa Krama” ini adalah :

1. **Bagi penulis**

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasinya dengan harapan bisa bermanfaat di dunia nyata dan kerja.

2. **Bagi pengajar dan anak didik**

Sebagai sarana pemberi pengetahuan mengenai penggunaan media pembelajaran berbantu komputer secara maksimal sertasarana peningkatan pengetahuan mengenai Bahasa Jawa Krama kepada siswa-siswi kelas V SD Muhammadiyah kerana dikemas dalam bentuk *game* edukasi.

1.6 **Metode Penelitian**

1. **Metode Studi Pustaka (*Library*)**

Penulis melakukan studi pustaka agar menambah referensi dan pengetahuan dari buku-buku yang sesuai untuk mempelajari proses pembuatan *game* edukasi materi “Bahasa Jawa Krama” serta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet. erta mencari dan mengumpulkan berbagai macam artikel dan tutorial yang terdapat di internet.

2. **Metode Observasi (*Observation*)**

Melakukan observasi kepada *game* sejenis agar bisa mendapatkan referensi untuk membuat *game* edukasi materi “Bahasa Jawa Krama” ini menjadi sebuah *game* edukasi yang lebih menarik.

3. Metode Wawancara (*Interview*)

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis melakukan wawancara kepada guru SD Muhammadiyah Sukorejo agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan *game* edukasi materi “Bahasa Jawa Krama” ini.

4. Metode Perancangan

Penulis merancang *game* edukasi materi “Bahasa Jawa Krama” agar tujuan *game* ini dapat tersampaikan sesuai yang diharapkan. Selain itu perancangan *game* ini juga berguna sebagai dasar atau pedoman dalam implementasi pembuatan *game*.

5. Metode Analisis

Untuk mengetahui apakah *game* yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan maka harus dilakukan Analisis terhadap rancangan dan *game*. Dengan melakukan analisis dapat diketahui apa yang belum sesuai terhadap *game* ini dan apa yang sebaiknya harus dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dimengerti dan terstruktur, maka dibuatlah sistematika penulisan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas antara lain berisikan latar

belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menerangkan teori-teori yang melandasi analisis dan perancangan sistem yang meliputi pengenalan Lingkungan Hidup, definisi dan jenis game, sistem perangkat lunak (Software) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III ini berisi tentang penguraian dan penjelasan dari suatu pembuatan game seperti merancang konsep yang akan dibangun dan gambaran umum obyek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting didalam pembuatan sebuah game, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan game, sesuai dengan desain yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan game edukasi lebih lanju