

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004:34). Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (M. Ngalm Purwanto, 2002:10). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Pembelajaran Berbantuan Komputer merupakan sarana yang baik digunakan dalam proses belajar mengajar karena dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Sigit, dkk, 2008). Perkembangan teknologi khususnya di bidang Teknologi Informasi yang semakin pesat serta semakin ketatnya persaingan mengharuskan para pendidik harus lebih inovatif dalam pengoptimalan proses pembelajaran. Untuk itulah diperlukan Sistem Pembelajaran Berbantuan Komputer.

Game edukasi adalah salah satu jenis *game* yang digunakan untuk memberikan pembelajaran kepada penggunanya melalui media permainan yang unik dan menarik

Menurut Aldrich, dkk (2006) *game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat, sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Penerapan *game* untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Pembantu Rektor III ITS, Suasmoro mengungkapkan *game* edukasi ini perlu dikembangkan dan seharusnya *game* tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik (republika.co.id, 2011). Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. *Game* harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd, Daniel dan Jenuings, 2009).

Game edukasi berjudul "Vicky Sang Penjelajah" dibuat bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar anak-anak dan melatih mereka untuk belajar mendengar, berbicara, membaca, berpikir, dan berhitung yang ditujukan untuk anak berusia 3 hingga 6 tahun.

Dalam pembuatan *game* edukasi ini diharapkan dapat menambah semangat belajar anak dan membantu anak-anak untuk lebih berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang di uraikan diatas dapat dirumuskan permasalahnya sebagai berikut: Bagaimana merancang *game* edukasi untuk anak dengan memanfaatkan teknologi animasi guna membantu dalam proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *Game* Edukasi “Vicky Sang Penjelajah” ini, mengingat *game* memiliki banyak jenis dan tipe sesuai dengan umur pemainnya perlu adanya pembatasan masalah mengenai perancangan *game* yakni:

- 1.3.1 Perancangan *game* edukasi ini ditujukan untuk anak usia 3 sampai 6 tahun.
- 1.3.2 Jenis *game* yang dirancang berguna untuk melatih reflek, mengenalkan warna, dan belajar berhitung.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

- 1.4.1 Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 1.4.2 Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

- 1.4.3 Memotivasi pembaca guna meningkatkan produktifitas dan semangat animator dan produser games lokal.
- 1.4.4 Membuat game edukasi yang dikombinasikan dengan animasi yang menarik agar memudahkan dan meningkatkan minat belajar anak di usia dini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- 1.5.1 Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom)
- 1.5.2 Mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi kedalam bentuk animasi dan dimasukkan kedalam sebuah *game*.
- 1.5.3 Mampu memproduksi *Game* dan animasi secara personal sesuai dengan selera dan kemampuan sendiri.
- 1.5.4 Menanamkan pemikiran kepada anak-anak bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan bermanfaat.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

- 1.6.1 Metode Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep-konsep secara teoritis menggunakan buku-buku panduan sebagai bahan referensi dalam mendapatkan semua informasi yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung pada anak balita di lingkungan sekitar kota Yogyakarta, untuk memperoleh informasi yang kita butuhkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan Teori menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan oleh penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisis untuk selanjutnya dilakukan perancangan terhadap *game* edukasi secara keseluruhan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi Hasil dan pembahasan terhadap *game* edukasi, berdasarkan dari hasil perancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang digunakan dalam pengembangan yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

