

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini telah dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Bahkan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Salah satu pengaruh yang diberikan perkembangan teknologi untuk dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2013:4) adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Multimedia yang digunakan dalam media pembelajaran memiliki bermacam-macam model. Heinich,dkk (dalam Uno dan Lamatenggo,2009) mengemukakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model tutorial, *drills and practice*, simulasi dan *instructional games*.

Untuk anak usia remaja lebih menyukai dan sering bermain *game*. Mereka sering sulit membagi waktu antara belajar dan bermain game. Hal ini diperkuat berdasarkan data yang diperoleh penulis dari kuesioner yang dibagikan kepada siswa SMP kelas VIII SMP IT Al Kautsar, diketahui 90,48% siswa menyukai

game. Menurut hasil data yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat ketertarikan siswa terhadap *game* sangat tinggi.

SMP IT Al Kautsar yang didirikan oleh Yayasan Al Kautsar Assyafi'iyah di jalan Mandala No.2 Jatidatar Kecamatan Bandar Mataram Kabupaten Lampung Tengah mempunyai media Pembelajaran Berbantu Komputer (PBK) atau *Computer Assisted Instruction* (CAI) yang didanai oleh Dana Subsidi Direktur Pendidikan sekolah menengah Kementerian Pendidikan Nasional dalam bentuk "Subsidi *Hardware* dan *Software* TIK". SMP IT Al Kautsar berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut dalam materi "Lingkungan Hidup" yang dipelajari siswa kelas VIII dalam mata pelajaran IPS.

Hal inilah yang menjadi dasar topik penelitian yang diberi judul "**Perancangan dan Pembuatan *Game* Edukasi Materi Lingkungan Hidup untuk Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP IT Al Kautsar**". Penulis berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan dan dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer (PBK).

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 "Lingkungan Hidup" yang dapat digunakan dalam menunjang proses pendidikan dan mengembangkan media pembelajaran berbantu komputer (PBK) di SMP IT Al Kautsar?

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 lingkungan hidup kepada siswa-siswi kelas VIII SMP IT Al Kautsar.
2. *Game* edukasi materi “Lingkungan Hidup” terdiri dari 3 level yaitu *multiple choice*, teka-teki silang, dan ular tangga.
3. *Game* edukasi materi “Lingkungan Hidup” ini dirancang untuk single player.
4. *Game* edukasi materi “Lingkungan Hidup” ini dalam memainkannya dipengaruhi oleh waktu.
5. Software utama yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *Adobe flash CS6 Actionscript 2.0*, juga menggunakan beberapa software multimedia lain seperti *Adobe illustrator CS6*, *Adobe photoshop CS6*, *Adobe audition CS6* dan software pendukung lainnya.
6. Aplikasi ini minimal dapat dijalankan di komputer desktop bersistem operasi Windows XP.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Membuat dan merancang *game* edukasi materi lingkungan hidup menggunakan *Adobe Flash CS6*.
2. Meningkatkan pengetahuan tentang lingkungan hidup yang berbasis teknologi kepada siswa-siswi kelas VIII SMP IT Al Kautsar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *game* edukasi materi “Lingkungan Hidup” ini adalah:

1. Bagi penulis

Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata 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 serta sarana peningkatan pengetahuan mengenai Lingkungan Hidup kepada siswa-siswi kelas VIII SMP IT Al Kautsar karena dikemas dalam bentuk *game* edukasi.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam merealisasikan tujuan dan pemecahan masalah di atas adalah dengan menggunakan langkah-langkah berikut:

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 “Lingkungan Hidup” serta 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 “Lingkungan Hidup” ini menjadi sebuah game edukasi yang lebih menarik.

3. Metode Wawancara (Interview)

Untuk mendapatkan data yang diinginkan maka penulis melakukan wawancara kepada siswa-siswi dan guru SMP IT Al Kautsar agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai kebutuhan dalam proses pembuatan game edukasi materi “Lingkungan Hidup” ini.

4. Metode perancangan

Penulis Merancang *game* edukasi materi “Lingkungan Hidup” 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 PENUTUP

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