

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi sudah tidak asing lagi dikalangan masyarakat kali ini. Pengguna teknologi ini tidak dibedakan usianya. Jika dulu yang menggunakan teknologi informasi hanyalah orang dewasa, sekarang anak-anakpun sudah mulai menggunakan teknologi informasi untuk berbagai hal. Salah satu contohnya adalah dalam dunia pendidikan.

Banyak game edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran seperti game edukasi perhitungan matematika, cara membaca, pengenalan nama hewan, pengenalan nama buah, pengenalan nama-nama benda, game yang mengenalkan budaya Indonesia pada anak-anak masih terbilang minim. Akhir-akhir ini pengetahuan tentang sejarah semakin memudar untuk itu kekayaan peninggalan sejarah bangsa Indonesia perlu diperkenalkan kepada generasi muda sejak usia dini dengan memanfaatkan kemajuan teknologi multimedia, yaitu dengan melalui sebuah game edukasi.

Pengembangan aplikasi game edukasi "Class of History" berbasis flash bertemakan game yang memberikan edukasi kepada pemain berupa pengenalan tempat-tempat sejarah yang tanpa sadar pemain akan mencari tahu tentang beberapa peninggalan tempat-tempat sejarah yang ada di Indonesia setelah menyelesaikan game ini. Dengan game edukasi yang bertemakan sejarah ini diharapkan bisa membantu sebagai media pembelajaran yang bisa dimainkan oleh

anak usia antara 12 sampai 14 tahun di rumah mereka untuk menambah ilmu pengetahuan sejarah yang diajarkan di sekolah.

Perbedaan game edukasi dengan game lainnya adalah lebih cenderung sebagai media pembelajaran. Game Edukasi Class of History merupakan sebuah game yang mempelajari beberapa pengetahuan tentang sejarah. Dalam game ini pemain dituntut untuk menyelesaikan semua pertanyaan yang ada sehingga pemain dapat menambah pengetahuan mengenai beberapa sejarah-sejarah yang ada di Indonesia.

Adobe Flash merupakan software multimedia yang luar biasa yang digunakan untuk mempermudah pembuatan animasi web, selain itu dimanfaatkan action scriptnya untuk dijadikan program dalam pembuatan game yang mudah dan efektif, peran adobe flash juga dibutuhkan dalam Game Edukasi Class of History.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang jadi pokok permasalahan adalah bagaimana membuat sebuah game edukasi agar anak tidak bosan dalam bermain, dan mampu menciptakan suasana yang nyaman dalam bermain sambil belajar, Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang game "Class of History" menggunakan adobe flash yang menarik pelajar siswa atau siswi SMP agar mendorong mereka untuk bermain sekaligus belajar mengenai pengetahuan sejarah yang ada di Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari tugas akhir ini adalah membahas mengenai sebuah permainan sambil belajar seperti menebak nama-nama candi yang ada di Indonesia, menebak nama-nama pahlawan nasional, menyebutkan lokasi keberadaan candi.

Aplikasi game ini dibuat dibawah sistem operasi Windows 7, yang mencakup aplikasi Adobe Flash. Selain itu game edukasi ini juga didukung desain yang menggunakan Adobe Photoshop dan audio menggunakan Adobe Audition.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan salah satu syarat mutlak yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan studi S1 Sistem Informasi. Adapun tujuan lain dari penelitian ini :

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tugas akhir antara lain adalah:

1. Menghasilkan Game Edukasi Class of History untuk pembelajaran sejarah.
2. Sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang.
3. Agar anak-anak bisa lebih kenal dengan beberapa tempat bersejarah di Indonesia.
4. Meningkatkan kemampuan minat belajar serta mengasah kecerdasan dan keterampilan pada anak.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Anak dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi ini sebagai media menambah pengetahuan tentang sejarah.

b. Bagi Orang Dewasa

Orang dewasa yang dimaksud adalah user (pemain) selain anak-anak, diharapkan dengan penelitian ini dapat dijadikan referensi saat memberi pengetahuan kepada anak-anaknya tentang beberapa sejarah di Indonesia, selain itu juga bisa jadi referensi tempat rekreasi bersama keluarga.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapat kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi Class of History sebagai media pembelajaran untuk anak.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun game yang akan dirancang maka penulis melakukan beberapa metode penelitian antara lain.

1. Interview

Suatu metode yang dilakukan untuk pengumpulan dan menambah informasi data dengan melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada anak-anak usia sekitar 12 sampai 14 tahun, dan sebagai narasumbernya adalah salah satu pengajar sekolah sebagai guru sejarah.

2. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan yang digunakan sebagai acuan dalam pembangunan game. Mengumpulkan data melalui buku, majalah, internet dan bentuk sampul lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diambil guna menunjang keakuratan informasi yang disajikan.

1.5.2 Metode Analisis

Setelah melakukan penelitian terhadap kondisi nyata dilapangan, maka akan dianalisa dengan membuat gambaran atau rancangan Flow Aplikasi Game Edukasi Class of History.

1.5.3 Metode Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan coding atau pembuatan kode-kode program yang akan dijalankan untuk membuat aplikasi game ini. Software yang digunakan adalah Adobe flash CS6. Untuk desainnya menggunakan Adobe Photoshop CS5. Untuk pengisi audio menggunakan Adobe Audition CS6.

1.5.4 Metode Uji Coba Aplikasi

Uji coba sistem yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun dan akan dilakukan oleh anak usia sekitar 12-14 tahun.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, game edukasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi penjelasan tentang perancangan aplikasi game Class of History menggunakan adobe flash CS6 ,analisis yang digunakan, flowchart, storyboard.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai uraian masalah hasil perancangan game baik dalam langkah-langkah mengembangkan game Class of History, implementasi dan pengetesan game.

BAB V : PENUTUP

Berisi kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dari pembuatan aplikasi ini dan saran – saran yang ditujukan pada pihak terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang literatur – literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

Berisi tentang semua lampiran yang dibutuhkan untuk pembuatan skripsi ini.

