

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi sangatlah pesat. Teknologi berasal dari akar kata latin "texere" yang berarti membangun. Teknologi adalah desain untuk tindakan instrumental yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat yang terlibat dalam mencapai hasil yang diinginkan (Roger, 1983 : 12). Teknologi tidak harus dibatasi hanya untuk penggunaan mesin. Bersamaan dengan perkembangan teknologi dibidang elektronika munculah media baru yaitu komputer. Dengan mengetahui karakteristik media baru seperti Digitality, Interaktivitas, Hypertext, Penyebaran, dan Virtual, kita dapat pula mengerti kelebihan-kelebihan sekaligus kelemahan-kelemahan media baru.

Dalam kurun waktu kurang lebih sepuluh tahun '*virtual reality*' atau VR istilah ini telah menjadi bagian dari bahasa sehari-hari. Salah satu label dari '*virtual reality*' adalah game. Game sebetulnya dua sisi mata uang yang berlawanan dan patut di kaji. Orang bisa terhibur dengan game, terpacu adrenalinnya, dsb. Namun disisi lain, masalah ketagihan pada game juga tidak bisa dihindarkan. Maria Virvau dkk melakukan penelitian tentang efektivitas game dalam membantu proses pembelajaran. Mereka mengatakan

bahwa game edukatif *virtual reality* yang mereka buat (VR-ENGAGE) dapat sangat memotivasi dan juga dapat meningkatkan efek edukatif pada siswa (Hidayatullah, dkk, 2011: 8).

Game mempunyai potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dengan kata lain game adalah media pembelajaran masa kini. Ketika orang bermain game, segenap potensinya dikerahkan untuk menyelesaikan setiap level dalam game, pikiran, fisik bahkan emosional juga ikut terlibat. Pada saat seperti ini, biasanya materi-materi yang terkandung dalam game akan terserap dengan sempurna. Gamers jadi hafal siapa saja tokoh dalam game tersebut, gamers juga mengerti alur ceritanya, bahkan gamers menjadi hafal bagaimana caranya bermain dengan baik. Namun jika kita tanya kepada gamers tentang nama-nama pahlawan Indonesia, bisa jadi gamers tidak sehalal tokoh dalam permainan game tersebut.

Bagi sebagian besar orang tua, menganggap bahwa bermain game adalah kegiatan yang tidak mendidik sehingga sebisa mungkin mereka melarang anak-anak untuk melakukannya. Memang, bermain game perlu dibatasi, namun bukan berarti harus dilarang sama sekali. Banyak sekali jenis game yang bersifat interaktif, bisa dipakai sebagai media pendidikan dan pembelajaran. Misalnya game petualangan, simulator game, music game, puzzle game, dan lain-lain.

Game memiliki peran tersendiri dalam memunculkan sebuah kreativitas anak. Banyak sekali game-game yang melatih kreativitas anak.

Misalkan, game Donkey Kong, Pacman, Dig Dug dan masih banyak permainan yang sebenarnya melatih kreativitas anak. Selain melatih kreativitas, game juga membuat anak lebih berani mengambil resiko dan keputusan, berani untuk melakukan kesalahan dan tentunya siap untuk kalah.

Dengan menarik kesimpulan diatas, maka peneliti berminat untuk membuat game edukatif yang diberi judul "Ayo Menebak Negara-Negara di Dunia". Segmentasi game ini adalah anak-anak berusia 5-12 tahun yang bertujuan agar anak-anak menjadi tahu nama-nama negara didunia beserta letak geografisnya dan meningkatkan kreativitas anak.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tentang game di atas, permasalahan yang muncul dan menjadi perhatian peneliti adalah untuk mengetahui 'Bagaimana membuat sebuah game edukatif agar anak-anak usia 5-12 tahun mengetahui nama-nama negara di dunia beserta letak geografisnya'.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar tidak meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian pembuatan game edukatif ini, nantinya akan dibatasi pada beberapa item berikut ini:

1.3.1. Pembuatan pembelajaran bagi anak-anak berusia 5-12 tahun dengan bimbingan game edukatif ini hanya sebagai media orang tua, agar anak didik dapat dengan mudah mengingat nama-nama negara di dunia beserta letak geografisnya.

1.3.2. Tidak terdapat waktu pada setiap level yang dibuat sehingga dapat memudahkan anak-anak untuk lebih lama dan berfikir dimana letak geografis suatu negara tertentu.

1.3.3. Software yang digunakan dalam pembuatan game edukatif ini adalah menggunakan Adobe Flash cs4, serta beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop cs3, Adobe Illustrator cs3, Cool Edit Pro.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk merancang dan membangun game edukatif ini sebagai sarana pembelajaran anak-anak usia 5-12 tahun.

1.4.1. Internal

Maksud dan tujuan yang hendak dicapai dari penelitian yang dilakukan bagi peneliti itu sendiri adalah:

1.4.1.1. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STIMK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.

1.4.1.2. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-I STIMK AMIKOM Yogyakarta.

1.4.1.3. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktek.

1.4.2. Eksternal

Bagi anak-anak didalam dunia pendidikan, dengan dibangunnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.4.2.1. Mempermudah anak-anak agar tertarik untuk belajar dan agar dapat lebih mudah untuk memahami, karena anak-anak dapat langsung melihat dan mendengar pelajaran yang penulis buat melalui game edukatif ini.

1.4.2.2. Dapat memberi pengetahuan bagi anak-anak tentang nama-nama Negara didunia beserta letak geografisnya.

1.4.2.3. Meningkatkan kreativitas anak sebagai mana yang telah dijelaskan di atas.

1.5. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut:

1.5.1. Observasi :

Obeservasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

1.5.2. Kepustakaan :

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

1.5.3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini dalam penyusunannya, maka penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut:

Bab satu merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistem penulisa laporan.

Bab dua menerangkan tentang konsep dasar Multimedia, game, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

Bab tiga berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. Dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

Bab empat ini memberikan penjelasan pembuatan Game Edukatif bagi anak-anak berusia 5-12 tahun dan akan mendeskripsikan hal-hal apa saja yang terdapat disekelilingnya.

Bab lima merupakan bab terakhir yang nantinya akan berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

