

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SD Negeri 2 Bentangan adalah sebuah lembaga yang bergerak dibidang pendidikan jenjang sekolah dasar. Selama ini dalam penyampaian KBM guru masih menggunakan metode konvensional atau tatap muka. Namun pada tahun 2020 Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid, yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara tidak terstruktur kepada Ibu Titik Marpungatun, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Bentangan, saat ini sekolah tersebut sedang mengalami kendala dalam menyampaikan materi, salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari data yang diperoleh dari hasil evaluasi guru Bahasa Indonesia terhadap siswa kelas 3 didapat bahwa dari 18 siswa hanya 10 siswa yang berhasil memahami materi dengan baik. Hal ini dikarenakan minat siswa yang kurang dalam mengikuti pembelajaran daring atau jarak jauh dengan sistem yang ada saat ini. Selain itu terdapat keluhan dari orang tua siswa ketika mendampingi anak untuk konsentrasi dalam mempelajari materi dirumah. Untuk itu diperlukan sistem pembelajaran baru yang dapat meningkatkan minat dan menambah motivasi serta interaksi siswa dalam proses pembelajaran pada saat ini

dan bisa menjadi alternatif untuk guru dan orang tua siswa untuk mengajarkan materi kedepannya.

Media pembelajaran menjadi sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi yang akan diajarkan dalam kegiatan belajar agar proses belajar berhasil [1]. Media Pembelajaran Interaktif menjadi sistem komunikasi efektif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video dan animasi [2].

Salah satu genre *game* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah visual novel. Sebuah visual novel dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran dari suatu hal atau visual novel bisa menimbulkan minat untuk mengetahui sesuatu tema yang diangkat [3].

Aplikasi android saat ini sedang populer dan menjadi salah satu sistem aplikasi yang paling banyak digunakan di dunia [4].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, “Bagaimana Merancang *Game* Visual Novel Cerita Fabel Semut dan Merpati Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Bentangan ?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitain ini adalah :

1. *Game* Visual Novel Cerita Fabel Semut dan Merpati dapat digunakan untuk *smartphone Android versi 6.0 (Marshmallow)* atau di atasnya.

2. Perancangan materi yang digunakan pada *game* ini menggunakan referensi dari materi Bahasa Indonesia yang ada pada SD Negeri 2 Bentangan.
3. Perancangan *Game* Visual Novel Cerita Fabel Semut dan Merpati menggunakan *software* *Unity 3D* dan *CorelDraw 2020*.
4. *Game* Visual Novel Cerita Fabel Semut dan Merpati ditujukan untuk siswa SD kelas 3.
5. Pengujian *Game* Visual Novel Cerita Fabel Semut dan Merpati hanya pada siswa kelas 3 SD Negeri 2 Bentangan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat *game* Visual Novel sebagai alternatif sistem pembelajaran baru di SD Negeri 2 Bentangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat dan menambah motivasi serta interkasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Menjadi alternatif untuk guru dan orang tua siswa dalam menyampaikan materi.
3. Karena *game* ini bersifat interaktif, diharapkan siswa mampu mengambil keputusan untuk menyelesaikan cerita dalam *game*.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai penunjang keakuratan dalam melakukan penelitian ini, maka penulis mengambil :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data-data yang diperlukan penulis dalam melakukan penelitian.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 2 Bentangan.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai suatu proses mengumpulkan dan menginterpretasikan kenyataan-kenyataan yang ada, mendiagnosa persoalan dan menggunakan keduanya untuk memperbaiki sistem.

1.6.3 Metode Pengembangan

Metode pengembangan multimedia. Menurut Sutopo (2003), bahwa metodologi pengembangan multimedia terdiri dari 6 tahapan yaitu

- a) *Concept* (Konsep Awal)
- b) *Design* (Desain / Rancangan)
- c) *Material collecting* (Pengumpulan materi)
- d) *Assembly* (penyusunan dan pembuatan)
- e) *Testing* (Uji Coba)
- f) *Distribution* (Pendistribusian)

1.6.4 Evaluasi

Tahap ini diperlukan untuk memastikan apakah aplikasi berjalan dengan baik, serta mengidentifikasi kesalahan sehingga perbaikan dapat segera dilakukan sehingga aplikasi yang dibuat benar-benar siap digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penulisan naskah skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ialah sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab pertama berisi tentang gambaran umum penelitian yaitu, Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kumpulan teori yang sudah ada, yang digunakan sebagai dasar penelitian dan dapat mendukung pembuatan naskah skripsi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga menjelaskan tentang analisis dan perancangan, termasuk analisis kebutuhan dan uraian tentang proses perancangan *game* visual novel.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat berisikan tentang tahap pengembangan, termasuk Konsep, Desain *storyline*, *storyboard* dan *interface*, Pengumpulan materi, Penyusunan dan pembuatan, Uji coba dan Penyebarluasan.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir menjelaskan tentang garis besar atau kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

LAMPIRAN