

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah sesuatu yang sangat penting untuk mengetahui segala hal baik itu yang umum ataupun yang bersifat personal. Pada saat sekarang ini Minat dan Kemauan belajar anak di Indonesia sangatlah minim sekali salah satu penyebabnya dapat dikarnakan media pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan bagi anak-anak itu sendiri.

Dari hasil kajian diatas maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa cara pembelajaran secara konvensional menyebabkan menurunnya atau mengurangi minat belajar siswa seperti belajar hitung menghitung dasar, belajar bahasa inggris, belajar mengenal nama-nama dan bentuk hewan juga buah-buahan, walaupun tidak 100% persen siswa yang menurun minatnya tapi alangkah lebih baiknya jika semua siswa yang masih dalam tahap pengenalan dan pembelajar itu dapat bersemangat dan lebih aktif lagi dalam belajar.

Oleh karna itu dibutuhkan sebuah Aplikasi yaitu Game edukasi yang dapat menarik dan meningkatkan minat juga kemauan anak utuk lebih suka belajar dan tidak cepat merasa bosan. Dengan aplikasi yang berbasis Grapic dan Animasi saja mungkin juga belum sangat menarik perhatian anak-anak jika isi dalam aplikasi tersebut sama saja dengan yang ada dalam buku pelajaran mereka yaitu berisi soal-soal atau pertanyaan-pertanyaan yang membosankan,

oleh sebab itu aplikasi yang dibutuhkan adalah aplikasi yang memberikan keasyikan seperti pada saat anak-anak itu bermain game, selain itu juga unsur graphic, animasi dan warna sangatlah mendukung dalam aplikasi ini karena anak-anak masih sangat senang dengan keindahan dan kecerahan sebuah warna. jika semua komponen dapat disatukan dalam sebuah aplikasi Game edukasi maka kemungkinan dapat banyak membantu dunia pendidikan juga anak-anak yang tadinya sulit untuk belajar menjadi gemar belajar karena media pembelajaran yang baru lebih mengasikan dan tidak membosankan sehingga mereka dapat belajar dengan aktif dan efektif.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti mengklasifikasikan beberapa rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana membuat Game edukasi dengan menggunakan Macromedia Director MX 2004?
2. Bagaimana meningkatkan minat dan kemauan belajar pada anak dengan media game edukasi menggunakan Macromedia Director MX 2004 ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam sekripsi ini terbatas pada :

1. Adapun materi dalam Game Edukasi ini meliputi Perhitungan dasar, Pengenalan beberapa jenis hewan dan juga pengenalan beberapa jenis buah-buahan.
2. Game edukasi ini ditujukan pada pengguna yaitu anak 5-11 tahun atau yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar (SD).

3. Pembuatan menggunakan multimedia Grafis dan animasi 2D Macromedia Director MX 2004.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

##### **1.4.1. Tujuan Internal**

1. Mampu membuat Game edukasi Z-Lion menggunakan Macromedia Director MX 2004.
2. Mampu meningkatkan minat dan kemauan anak untuk belajar dengan media games edukasi yang telah dibuat.

##### **1.4.2. Tujuan Eksternal**

###### **1. Bagi Penulis**

Penulisan skripsi ini dapat memperdalam ilmu pengetahuan tentang cara dan langkah dalam pembuatan sebuah game edukasi selain itu penulis dapat memperdalam ilmu pengetahuan tentang pembuatan aplikasi menggunakan Macromedia Director MX 2004 juga sebagai syarat kelulusan pada Mahasiswa jurusan SI Sistem Informasi untuk mendapatkan gelar Sarjana.

###### **2. Bagi Pengguna**

Pembaca dapat menjadikan skripsi ini sebagai acuan dan pembelajaran dalam pembuatan aplikasi multimedia menggunakan Macromedia Director selain itu juga skripsi ini bermanfaat menambah referensi sumber belajar mahasiswa jurusan Sistem Informatika.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang tepat dan relevan dalam sebuah penelitian maka digunakan beberapa metode dalam pengumpulan data tersebut, dalam penelitian ini peneliti menggunakan tiga metode pengumpulan data, yaitu:

#### 1. Interview

Metode tanya jawab yang dilakukan secara langsung pada Narasumber yaitu para guru Sekolah Dasar dan juga kepada orang tua siswa sehingga bisa didapat data yang akurat untuk kelengkapan pengisian data penelitian.

#### 2. Observasi

Metode pengumpulan data dengan langsung berada ditempat dan melihat langsung peristiwa yang sedang terjadi. Dalam metode ini tempat yang di Observasi yaitu lingkungan Sekolah Dasar dimana anak-anak sedang melakukan kegiatannya baik itu belajar maupun bermain.

#### 3. Studi Pustaka

Literatur yang digunakan untuk menambah data penelitian ini sebagai berikut :

1. Sutejo, Bambang, 2008. *Aku Siap Aku Bisa*, Penerbit Elangga.
2. Arifin, Miftah, 2010. *Buku Hafalan Luar Kepala Bahasa Inggris SD*. Yogyakarta : Penerbit Pustaka Widyatama.
3. Maryati, 2010. *Rangkuman IPA, Matematika, Bahasa Inggris SD Kelas 4,5,6*. Jakarta Selatan : Penerbit Gagas Media.

### 1.5.2. Metode Pengembangan System

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan desain terstruktur (structured system analysis design) dengan teknik penggabungan dua pendekatan yaitu pendekatan terstruktur dan pendekatan klasik Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut:

#### 1. Mendefinisikan Masalah

Menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan pemakai dan menentukan bahwa pemecahannya memerlukan multimedia.

#### 2. Merancang Konsep

Menentukan sebuah konsep yang dapat digunakan untuk merancang sebuah Game aplikasi berbasis multimedia.

#### 3. Perancangan Sistem (systems design )

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : Grafis, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail prosedural.

#### 4. Perancangan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi Game berbasis multimedia akan mengikuti prosedural seperti Pembentukan Interface,coding,detail algoritma,dll.

#### 5. Pengujian (Testing)

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk

menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan

#### 6. Pemeliharaan (Maintenance)

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan skripsi ini maka penulis mencantumkan sistematikanya, adapun sistematika tersebut adalah:

1. Bagian Awal, terdiri dari: judul, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar istilah dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi, yang terdiri dari:

a. **BAB I Pendahuluan**, berisi latar belakang, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika skripsi.

b. **BAB II Landasan Teori**, berisi landasan teori dan kerangka berpikir.

c. **BAB III Analisis Dan Perancangan Sistem**, berisi Tinjauan Umum, Analisis dan Perancangan Sistem.

d. **BAB IV Implementasi Dan Pembahasan**, berisi uji program, manual program, manual instalasi, pemeliharaan sistem dan pembahasannya.

e. **BAB V Penutup**, berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari: daftar pustaka dan lampiran.