

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi suatu elemen penting bagi kehidupan. Dan proses belajar merupakan salah satu bagian dari pendidikan. Menciptakan pola atau metode belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami guna kelancaran dan efektifitas belajar sangat penting untuk dilakukan.

Pada era teknologi seperti sekarang ini, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) tumbuh dan berkembang dengan cepat. Banyak sekali inovasi inovasi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang muncul sewaktu waktu, yang secara mendasar bahwa teknologi diciptakan memang untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari hari. Maka seiring dengan waktu teknologi pun telah merambah dunia pendidikan.

Metode pembelajaran konservatif yang selama ini digunakan oleh instansi pendidikan kita, dengan metode membaca, menulis, dan mendengarkan guru dirasa sudah tidak efektif lagi diterapkan pada anak anak masa sekarang yang cenderung aktif , penuh keingintahuan dan cepat bosan dengan hal hal yang menurut anak-anak tidak anak-anak sukai atau dalam anggapan anak-anak membosankan. Sehingga dengan rasa jenuh tersebut anak-anak tidak lagi bersemangat dalam mendengarkan materi materi yang guru

berikan sehingga apa yang disampaikan oleh guru tidak sepenuhnya dapat ditanggapi oleh murid.

CD pembelajaran interaktif menjadi solusi yang efektif menghadapi permasalahan tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi menggabungkan audio, visual maupun menggabungkan keduanya dalam satu media yang disebut dengan teknologi multimedia. CD pembelajaran interaktif multimedia atau dengan kata lain media pembelajaran elektronik diharapkan dapat mengganti peran media cetak yang selama ini digunakan dalam proses belajar mengajar dalam instansi pendidikan, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar.

Banyak sekali jenis media pembelajaran interaktif yang ditawarkan pada saat ini. Dari jenis E-Book interaktif, CD booklet, *game* dan lain lain. Jika merujuk pada sasaran atau pasar yang dituju, yaitu anak-anak atau siswa Sekolah Dasar, maka media pembelajaran dengan *platform game* merupakan media yang pas bagi anak-anak. Kecenderungan anak jaman sekarang yang aktif dan hobi bermain, terutama bermain *game* menjadikan media pembelajaran dengan basis *game* pilihan jitu sehingga anak-anak akan lebih bisa menangkap pelajaran yang diberikan dari media *game* tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis bermaksud merancang suatu aplikasi media pembelajaran dengan platform *game* dengan mengangkat judul "*Game* Edukasi Harta Karun Candi Prambanan Untuk Tingkat Se-

kolah Dasar” . Tema Candi Prambanan diangkat agar anak juga belajar tentang salah satu peninggalan sejarah kebudayaan Indonesia ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas, maka diambil rumusan masalah sebagai berikut :

“Bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis game, menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami anak-anak tingkat sekolah dasar?”

1.3 Batasan Masalah

Suatu penelitian memerlukan adanya batasan masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai sesuai kebutuhan.

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *game* untuk tingkat sekolah dasar
2. Batasan ruang lingkupnya adalah seputar Candi Prambanan sebagai objek tema *game* edukasi ini

3. Software yang digunakan Adobe Flash CS, Adobe Photoshop CS, Adobe Soundboth CS

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penulis melakukan penelitian adalah sebagai syarat kelulusan program diploma tiga pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari penulis ini adalah:

1. Sebagai media penunjang bagi anak-anak untuk belajar mengenal lebih dekat tentang Candi Prambanan.
2. Memperkenalkan siswa Sekolah Dasar dengan peninggalan sejarah kebudayaan Candi Prambanan melalui media *Game*.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini untuk menghasilkan informasi yang lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Studi pustaka

Penulis mencari referensi dengan membaca buku-buku dan browsing internet tentang materi dan tutorial yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran berbasis *game* ini.

2. Wawancara

Penulis mencari data dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan kepada beberapa anak sekolah dasar , diambil sampel beberapa siswa Sekolah Dasar Negeri Sriharjo , Imogiri, Bantul

3. Observasi

Penulis mencari data dengan melakukan tinjauan langsung pada objek.

4. Dokumentasi

Penulis mengambil gambar ketika melakukan tinjauan langsung pada objek sebagai bukti observasi. Juga disertai opini dan tanggapan anak-anak tentang media pembelajaran *game* ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan Tugas Akhir yaitu sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi raport dan system perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini membahas sekilas tentang objek penelitian. Berisi tentang sejarah, deskripsi objek, keterangan dan informasi terkait dengan objek

BAB IV : Pembahasan

Bab ini berisi implementasi dan perancangan sistem aplikasi yang diinginkan.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang di peroleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan penunjauan selanjutnya.