

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi seperti sekarang ini dapat mempengaruhi pola berfikir manusia untuk selalu berperan aktif agar dapat mengikuti perkembangan tersebut. Dapat dilihat pada era globalisasi dan juga pada kemajuan teknologi merupakan sebuah wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian pula dengan aplikasi multimedia yang semakin dikembangkan agar dapat mengubah cara manusia dalam berinteraksi dengan komputer melalui gambar, teks, audio serta animasi dalam sebuah aplikasi. Aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan terus menerus bisa mempengaruhi manusia dalam penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran berbasis game yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan variasi pembelajaran dan menambah motivasi belajar. Pembelajaran yang ada pada taman kanak-kanak dalam penyampaian materi masih menggunakan buku khususnya pembelajaran mengenai pengenalan hewan, sehingga kurang efektif dalam proses pembelajaran dan juga penyampaian materi terhadap anak-anak. Penyampaian materi dengan menggunakan buku tentunya dapat mengakibatkan anak-anak terasa bosan bahkan susah diserap dengan baik oleh anak-anak karena dengan metode yang kurang efektif.

Maka dari itu perlu adanya metode pembelajaran yang baru untuk pengajar seperti belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran seperti game pembelajaran yang nantinya menambah daya tarik anak supaya pada saat proses penyampaian materi anak-anak akan memperhatikan pengajar karena menggunakan media yang menarik. Game pembelajaran yang akan dirancang merupakan game yang berbasis desktop, game pembelajaran tersebut terdapat sebuah materi yang digunakan untuk pengajar dalam penyampaian materi serta terdapat contoh hewan, dan juga

terdapat sebuah kuis dimana pengajar nantinya pengajar memandu agar dapat mengisi kuis tersebut, dengan menggunakan jenis desktop nantinya berharap tidak mempersulit pengajar dalam menjalankan game pembelajaran tersebut untuk proses penyampaian materi.

Penelitian yang terkait dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh ( Liena, 2017 ) yang membahas mengenai pembelajaran pengenalan hewan yang dimana media pembelajaran tersebut pengenalan hewan dalam bahasa inggris untuk anak usia dini. Dan untuk membuat media pembelajaran ini menggunakan *Adobe Flash CS5*. [19] Dari penelitian terdahulu itu bahwa untuk anak usia dini belum mengerti tentang bahasa inggris dan juga tidak terdapat sound hanya terdapat gambar sehingga penelitian ini dijadikan landasan sebagai perancangan media pembelajaran yang dimana anak-anak dapat memahami bahasa dan juga terdapat sound untuk meningkatkan daya tarik anak.

Dengan game pembelajaran nantinya dapat mempermudah pengajar dalam proses penyampaian materi karena dapat memberikan daya tarik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan terhadap anak-anak pada saat penyampaian materi. Berdasarkan permasalahan yang ada penulis mengajukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN HEWAN PEMAKAN TUMBUHAN DAN HEWAN PEMAKAN DAGING BERBASIS GAME EDUKASI PADA TAMAN KANAK-KANAK BHAKTI SIWI PURWOREJO”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang game media pembelajaran pengenalan hewan pemakan tumbuhan dan pemakan daging?
2. Apakah media pembelajaran game edukasi dapat di implementasikan untuk membantu pengajar dalam penyampaian materi?
3. Apakah dengan media pembelajaran game edukasi ini proses belajar bisa efektif?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran pengenalan hewan hanya ada 2 jenis hewan, yaitu hewan herbivora dan hewan karnivora.
2. Media Pembelajaran Game Edukasi hanya bisa di jalankan di Komputer atau Laptop.
3. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu di Taman Kanak-Kanak Bhakti Siwi Purworejo.
4. Media Pembelajaran Game Edukasi hanya berbasis Desktop.
5. Media Pembelajaran Game Edukasi dibuat menggunakan Adobe Flash CS6, Corel Draw untuk mengolah Icon dan Backgrounya.
6. Media Pembelajaran ini dijalankan secara offline.
7. Untuk menjalankan Game Edukasi anak-anak harus di pandu oleh pengajar.
8. Materi di dalam penelitian ini disesuaikan kurikulum TK mengenai pengenalan hewan pemakan tumbuhan dan hewan pemakan daging.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Untuk membantu pengajar dalam penyampaian materi yang tidak menimbulkan kejenuhan pada saat belajar.
2. Untuk memberikan variasi dalam metode pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang asik serta mampu meningkatkan motivasi dalam belajar.
3. Untuk mengetahui kelayakan game pengenalan hewan pemakan tumbuhan dan hewan pemakan daging sebagai media pembelajaran.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah :

##### 1. Bagi Siswa

- a. Adanya Interaksi pengajar dengan siswa.
- b. Supaya siswa dapat belajar menggunakan metode baru dengan Game edukasi sebagai media pembelajaran Pengenalan Hewan pemakan tumbuhan dan Hewan Pemakan Daging.
- c. Dapat meningkatkan pola berpikir siswa.

##### 2. Bagi Guru

- a. Memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan Game pembelajaran.
- b. Mempermudah dalam penyampaian materi.

#### 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan untuk penyusunan skripsi ini menggunakan beberapa langkah yaitu :

## 1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan peneliti untuk mendapatkan sebuah data atau informasi untuk mengatasi masalah yang ada.

### a. Wawancara

Teknik yang dilakukan untuk memperoleh data melalui tanya jawab atau tatap muka secara langsung antara peneliti dengan objek.

### b. Observasi

Melihat secara langsung hal-hal yang dilakukan untuk mengetahui sistem pembelajaran dan permasalahan yang ada.

### c. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dari buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas supaya dapat mendukung data yang sudah ada.

## 2. Metode Pembuatan Aplikasi

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi edukasi ini yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang terdiri dari enam tahapan yaitu Concept (Pengonsepan), Design (Perancangan), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Distribution (Pendistribusian). [1]

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penulisan tugas akhir , penulis merancang sebuah sistematika penulisan yang terdiri dari :

**a. Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas secara ringkas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

**b. Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini membahas tentang pengertian game, pengertian edukasi, pengertian game edukasi, software yang digunakan, dan Hewan Pemakan Tumbuhan dan Pemakan Daging.

**c. Bab III Analisis Dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini membahas tentang perancangan aplikasi

**d. Bab IV Implementasi Dan Pembahasan**

Pada bab ini membahas aplikasi yang diusulkan

**e. Bab V Penutup**

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran penelitian.