

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah merupakan kegiatan yang tidak akan pernah berhenti dari detik demi detik sejak manusia lahir sampai mati. Manusia sejak lahir belajar untuk mengenal dirinya dan juga lingkungannya. Manusia berbeda dengan makhluk ciptaan Tuhan lainnya karena dia memiliki keistimewaan yaitu memiliki akal pikiran. Akal pikiran inilah yang menyebabkan manusia secara alami serta reflek berusaha untuk belajar tentang apa saja. Manusia melakukan pembelajaran dengan menggunakan berbagai cara, namun tujuannya sama yaitu memahami apa yang dipelajari. Berbagai cara belajar telah dilakukan oleh manusia, diantaranya dengan mendengarkan, membaca, melihat dan mendengarkan, mengamati lingkungan, konsultasi, dan lain sebagainya. Dalam mencapai tujuan belajar manusia membuat perangkat bantu dalam menunjang terciptanya perangkat ajar. Dengan kemajuan teknologi informasi maka manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dia butuhkan.

Kemajuan teknologi informasi khususnya multimedia berkembang sangat pesat. Dewasa ini, fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis *online*, permainan computer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar-mengajar. Salah satu elemen penting dari multimedia dalam bidang pembelajaran adalah animasi.

Lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.

Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. Multimedia merupakan penggabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu program aplikasi. Aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang, kemudian dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan masing-masing.

Semakin berkembangannya teknologi maka semakin besar pula tuntutan masyarakat akan kemudahan. Salah satunya adalah tuntutan akan kemudahan dalam belajar agar lebih praktis, nyaman, dan lebih mudah untuk diingat. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukannya suatu sistem berbasis multimedia terkomputerisasi.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar.

Pada kesempatan ini penulis membangun Game Pembelajaran/Edukatif Bermain Bersama Dito & Dola Sebagai Media Pembelajaran. CD ini ditujukan bagi anak-anak yang bertujuan untuk memudahkan dalam proses belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diambil rumusan masalah sebagai berikut : **“Bagaimana membangun Game Pembelajaran agar anak-anak dapat bermain dan belajar, sehingga dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.”**

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Pembuatan Game Pembelajaran ini hanya sebagai media pembelajaran bagi anak-anak untuk mempermudah dalam proses belajar.
2. Dalam pembuatan game ini penulis tidak menyertakan waktu dalam setiap permainan gamenya.
3. Game hanya mampu dijalankan pada computer/laptop karena game ini berbasis game flash.
4. Software yang digunakan dalam pembuatan Game Pembelajaran ini adalah Adobe Flash, serta beberapa software pendukung seperti Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk merancang dan membangun Game Pembelajaran ini sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak.

Adapun tujuan lainnya dapat dilihat pada uraian berikut ini.

1.4.1 Internal

Tujuan internal yang hendak dicapai dari penelitian yang adalah :

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.
- b. Memenuhi persyaratan akhir kelulusan program Strata I STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktek.

1.4.2 Eksternal

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

- a. Mempermudah anak-anak agar tertarik untuk belajar dan agar dapat lebih mudah untuk dipahami, karena anak-anak dapat langsung melihat, mendengar, dan melakukan pembelajaran yang penulis buat dalam CD Game Edukatif ini.
- b. Dapat memberi pengetahuan bagi anak-anak tentang warna, angka, jumlah, benda dan huruf.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini penyusun menerapkan pengambilan data sebagai berikut :

1. Observasi

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

2. Kepustakaan

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

3. Dokumentasi

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

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

1. Persiapan

Persiapan peneliti baik dari segi materiil maupun spirituil guna melakukan penyusunan Tugas Akhir.

2. Pengajuan proposal

Mengajukan proposal guna memperoleh pembimbing dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Desain program

Desain yang dilakukan meliputi desain sistem, dan desain grafis.

4. Uji coba program

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan baik sesuai yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menerangkan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi dan sistem perangkat lunak (software) yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan Game Pembelajaran bagi anak-anak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

1.7 Laporan Kegiatan

Berikut adalah laporan kegiatan yang telah terlaksana :

Tahap Pelaksanaan	Mei				Juni				Juli			
	Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Persiapan												
1. Pengamatan	■											
2. Wawancara		■										
3. Kearsipan			■									
4. Study Literatur				■								
B. Pelaksanaan												
1. Merancang Konsep												
2. Pembuatan Animasi												
3. Penerapan												
C. Penyelesaian												
1. Analisis Data												
2. Penyusunan Laporan												

Tabel 1.1 Laporan Kegiatan