

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bermain game merupakan kegiatan yang menghibur dan menyenangkan. Pada era modern saat ini banyak pengembang game merancang dan membuat game yang unik. Bermain game sudah menjadi kegiatan yang tidak pernah membosankan. Game banyak digemari mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa untuk menghilangkan kejenuhan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam game pemain akan disajikan permainan dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan menantang di setiap level yang dimainkan.

Saat ini dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar masih menggunakan metode pengajaran serba manual. Pada proses pengajaran di Sekolah Dasar, siswa diajarkan dasar pengenalan huruf, angka, dan cara membaca nama objek tertentu dengan mengandalkan keterampilan guru untuk memberikan proses pembelajaran agar siswa dapat menerima materi yang disampaikan, salah satunya pada penderita disleksia.

Pembelajaran pada Sekolah Dasar saat ini menggunakan banyak metode, salah satunya yaitu dengan metode bermain sambil belajar, yang diharapkan siswa lebih senang dan lebih cepat untuk menerima ilmu yang diajarkan guru. Maka dari itu penulis tertarik untuk menerapkan perkembangan teknologi untuk dijadikan alat peraga guna membantu dalam proses pembelajaran. Anak usia Sekolah Dasar cenderung lebih tertarik dengan sesuatu yang menarik seperti game.

Ada berbagai jenis game engine yang digunakan untuk membuat game, salah satunya adalah Construct 2. Construct 2 adalah game engine yang digunakan untuk membuat game tanpa harus menguasai bahasa pemrograman secara detail. Construct 2 adalah software yang dirancang khusus untuk membuat game dua dimensi. [1]

Berdasarkan latar belakang diatas penulis akan membuat "Game Interaktif Menggunakan Construct Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Anak Berkesulitan Belajar Spesifik (disleksia)". Game Interaktif ini merupakan game yang mampu menambah wawasan dan pengetahuan anak tentang binatang dan benda di sekitar kita.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka pokok permasalahannya adalah: Bagaimana membuat "*Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Anak Berkesulitan Belajar Spesifik (disleksia)*" menggunakan software Construct 2 ?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari masalah yang telah disampaikan maka didapat batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Game ini bergenre Education
2. Game hanya dapat dimainkan satu orang
3. Game dibuat menggunakan software Construct 2
4. Game ini memiliki 2 level permainan
5. Game ini dimainkan untuk anak berkesulitan belajar spesifik

6. Game ini dimainkan di perangkat android

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis pada tugas akhir ini adalah membuat Game Interaktif sebagai media yang mampu membantu proses pembelajaran terhadap anak berkesulitan belajar spesifik (disleksia).

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang tentang cara membuat game edukasi menggunakan Construct 2.
2. Sebagai sarana hiburan dan edukasi bagi anak-anak.
3. Meningkatkan konsentrasi anak, menambah pengetahuan, serta meningkatkan kecakapan.
4. Meningkatkan semangat anak untuk terus belajar.
5. Sebagai bahan penelitian selanjutnya tentang cara pembuatan game menggunakan Construct 2 di Universitas Amikom Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Penelitian**

##### **a. Metode Wawancara**

Mengumpulkan data informasi dengan melakukan wawancara terhadap objek penelitian.

##### **b. Perancangan Game**

- 1) Menentukan konten edukatif
- 2) Membuat alur game
- 3) Menyusun dan membuat aset game

- 4) Merancang level di dalam game
- 5) Merancang kontrol di dalam game

**c. Implementasi Game**

Tahap ini dilakukan penerapan game “Game Interaktif” ke dalam software Construct 2.

**d. Evaluasi Game**

Melakukan pengujian terhadap hasil pembuatan “Game Interaktif” yang sudah dirancang.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada laporan ini adalah sebagai berikut:

**BAB I – PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

**BAB II – LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang dasar teori yang berkaitan dengan penyusunan laporan sebagai penunjang dan referensi dalam pembuatan tugas akhir ini.

**BAB III – TINJAUAN UMUM**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum objek dan gambaran dari sistem yang akan dibuat.

**BAB IV – IMPLEMENTASI**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi berdasarkan konsep yang sudah ada di BAB III beserta penjelasan kebutuhan sistem agar game yang dibuat sesuai dengan tujuan dan penelitian laporan tugas akhir.

#### BAB V – PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penulis tentang isi dari keseluruhan laporan tugas akhir untuk pengembangan game yang ada, demi kesempurnaan pengembangan game yang lebih baik.

