

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan bagi semua orang, game biasa digunakan untuk aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang mengisi waktu luang atau berolahraga ringan[1]. Game dirasa sebagai salah satu media untuk mendidik anak dalam mengasah otak dan memikirkan beberapa strategi atau cara untuk menyelesaikan masalah[2]. Popularitas game tidak terbatas pada kalangan anak-anak saja, tetapi juga menarik minat banyak orang dewasa, dengan demikian game telah menjadi media yang luas dalam mencakup berbagai kelompok usia sebagai bentuk rekreasi dan hiburan[3].

Pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dapat membuat anak cepat paham apa yang mereka pelajari dan dapat mempengaruhi hasil belajar mereka[4]. Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik[5]. Game edukasi di Indonesia sudah banyak berkembang, dari berbagai pembelajaran sudah mulai dikembangkan termasuk game edukasi tentang hewan yang hampir punah, mengingat Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki wilayah yang luas[6]. Kepulauan Indonesia terdiri dari daratan sampai pegunungan dimana didalamnya hidup flora dan fauna[7].

Hewan langka di Indonesia harimau, komodo dan lainnya sudah terancam punah karena jumlahnya yang sangat sedikit, kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor terutama kerusakan habitat alami akibat aktivitas manusia yang mengakibatkan kesulitan bagi populasi tersebut untuk pulih dan berkembang biak[8]. Kerusakan habitat dan eksploitasi berlebihan menjadi penyebab utama terancam punahnya satwa liar, meskipun adanya upaya perlindungan maraknya pelanggaran terhadap hewan-hewan yang dilindungi menyebabkan ketidakseimbangan ekosistem menjadi memprihatinkan yang mendalam bagi konservasi

alam[9]. Kondisi ini diperburuk dengan masih lemahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian satwa liar atau satwa langka dan habitatnya[10].

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat peluang untuk merancang game edukasi gunanya untuk memperkenalkan hewan-hewan yang hampir punah pada anak-anak usia 4-9 tahun. Karena anak usia dini harus memiliki kesadaran akan pentingnya aspek lingkungan dalam mempertahankan kehidupan saat ini. Peneliti merancang game edukasi dengan menampilkan hewan-hewan langka seperti salah satunya komodo, orang utan dan lainnya[11]. Penggunaan game puzzle sebagai media pembelajaran diyakini dapat membantu meningkatkan daya ingat dan memberikan beberapa manfaat lain, seperti menambah pengetahuan menstimulasi kreativitas para pemain dalam menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat, serta mempermudah pembelajaran bagi anak-anak. Dalam memastikan tercapainya tujuan dalam pembuatan game edukasi hewan ini, peneliti memilih untuk menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) sebagai panduan dalam proses pengembangan. Diharapkan dengan penggunaan metode ini dapat menghasilkan sebuah game edukasi yang tepat sasaran, bermanfaat bagi para pengguna dan dapat meningkatkan minat belajar serta pengetahuan hewan pada anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, ada beberapa masalah yang penulis temukan yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun game edukasi hewan sebagai media pembelajaran?
2. Apakah game edukasi dapat membantu proses pembelajaran pengenalan hewan pada anak-anak usia 4-9 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan game Animal Puzzle memiliki Batasan masalah sebagai berikut :

1. Pembuatan game ini menggunakan software Adobe Animate dan beberapa software grafis pendukung seperti Adobe Illustrator.

2. Segmentasi untuk anak umur 4-9 tahun.
3. Game berbasis Desktop.
4. Game berjenis game puzzle.
5. Hewan yang di kenalkan adalah hewan yang terancam punah.
6. Pembuatan game ini menggunakan metode MDLC

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan yaitu :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi S1 sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan sebuah game bernama Animal Puzzle bergenre puzzle.
3. Membantu anak dalam belajar dengan cara bermain sambil belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Sebagai sarana salah satu media pembelajaran dengan cara bermain sambil belajar pada game tersebut.
2. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman dalam pengimplementasian pengetahuan yang didapat selama masa kuliah dan mendapat wawasan tentang membangun sebuah aplikasi game.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan Pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuk penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang di tawarkan dan rancangan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tahapan pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah dirangkum selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka merupakan rujukan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini. Cara penulisan daftar Pustaka, termasuk juga sitasi(citation).

LAMPIRAN

Lampiran digunakan untuk menempatkan pernyataan atau informasi lain yang melengkapi deskripsi yang diberikan di bagian utama skripsi.