

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pekerjaan Rumah atau yang sering disebut PR merupakan tugas mandiri terstruktur yang diberikan guru untuk dikerjakan di rumah sebagai latihan tambahan. Tujuan pekerjaan rumah adalah supaya siswa tidak melupakan materi yang disampaikan di sekolah. Namun tidak semua siswa menyukai pekerjaan rumah, beberapa memilih untuk mengerjakannya di dalam sekolah, karena tidak sempat mengerjakannya di luar sekolah. Siswa, terutama yang berada di Sekolah Dasar membutuhkan banyak motivasi jika ingin melakukan apapun, dan motivasi terbaik yang dapat membuat sebagian besar siswa melakukan sesuatu adalah kesenangan, segala kegiatan yang dapat membuat siswa senang akan selalu memotivasi siswa untuk melakukan kegiatan tersebut, contohnya adalah bermain game, terutama permainan digital atau Digital Game.

Digital Game merupakan sebuah media hiburan digital yang dimana pemain dapat berinteraksi dengan perangkat digitalnya, mulai dari komputer, Smartphone, maupun konsol khusus game seperti nintendo switch maupun Playstation. Digital Game memiliki cakupan yang sangat luas, dari segi banyaknya pemain yang tersedia, terdapat game single player, co-op, dan Massive Multiplayer, dari segi genre ada adventure, puzzle, racing, Role Play Game (RPG), dan lain sebagainya, dan dari segi media platform-nya game digital bisa dibagi menjadi game PC, Mobile, Console, dan Handheld. Namun game digital tidak begitu dipandang baik oleh para orang tua dan guru karena terkadang siswa yang bermain game digital sering lupa waktu sehingga menghambat waktu untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah, dan terkadang siswa yang sering tertidur di dalam kelas karena kurang tidur setelah bermain game semalaman.

## 1.2 Rumusan masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas didapatkan sebuah permasalahan, yaitu bagaimana cara membuat sebuah game digital yang membantu siswa dalam proses belajar siswa sekaligus menyenangkan untuk dimainkan

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari Pembuatan aplikasi ini yaitu meliputi:

1. Game edukasi "Gamework" hanya dapat digunakan di platform desktop dengan sistem operasi windows 10
2. Game edukasi "Gamework" menggunakan database phpmyadmin.
3. Game edukasi "Gamework" hanya untuk mata pelajaran Matematika tingkat SD kelas 1 sampai kelas 6 sebagai materi yang tersedia.
4. Game ini tidak memiliki fitur penilaian atas pengerjaan assignment
5. Game edukasi "Gamework" memiliki 2 Jenis akun, Siswa dan Guru
6. Jenis Game yang disediakan berupa, game darkroom, dan game maze, masing-masing menggunakan game mekanik yang berbeda
7. Semua Pertanyaan yang dapat dipakai hanyalah pertanyaan berbentuk pilihan ganda, dengan 3 pilihan jawaban salah dan 1 jawaban benar. semua pertanyaan berupa text

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ada membuat game yang dapat membantu siswa dalam belajar diluar sekolah sekaligus memberikan rasa senang ketika memainkan game ini.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

### **1.5.1 Manfaat bagi guru**

Penelitian ini diharapkan dapat meringankan beban guru dalam membuat pekerjaan rumah bagi siswa, karena

### **1.5.2 Manfaat bagi siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan pekerjaan rumah karena dapat dikerjakan kapan saja dan dimana saja, juga memudahkan siswa untuk mengisi waktu luang dengan kegiatan yang bermanfaat sekaligus menyenangkan.

### **1.5.3 Manfaat bagi Peneliti**

Manfaat pembuatan game ini bagi peneliti adalah supaya peneliti dapat membuat game yang lebih seimbang antara sisi hiburan dan sisi pendidikannya

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan tata cara serta urutan untuk Menyusun sebuah penelitian yang didalamnya terdiri dari pendahuluan, tujuan serta metode agar penulisan lebih rapi, runtut, serta tersruktur. Dalam penilitan ini terdapat beberapa bab, antara lain

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab pendahuluan ini, berisi tentang masalah yang melatar belakangi penelitian ini, manfaat dari penelitian yang dilakukan, Batasan yang dihadapi dalam penelitian, serta sistematika dalam penulisan penelitian.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ini berisi tentang teori -teori yang masih berhubungan dengan penelitian ini, konsep yang mendasari pembuatan game "Gamework" Studi literatur, landasan teori, jenis – jenis game itu sendiri, GDLC ( Game

Development Life Cycle ), Flowchart GDLC, Pengertian dari Game Edukasi, Unity, dan Bahasa Pemrograman C#.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan dijelaskan analisis dan perancangan game “Gamework” yaitu dengan cara menganalisa kebutuhan system menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yang kemudian diimplementasikan dalam pembuatan game “Gamework”.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menjelaskan cara pembuatan game “Gamework” yang dikerjakan menggunakan software pendukung, serta pengujian terhadap game yang sudah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yang diakhiri dengan saran sebagai acuan penulis dalam mengembangkan game selanjutnya.