

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

TK Pertiwi Nglawisan merupakan salah satu TK yang berada di Daerah kec. Muntilan, kab. Magelang. TK Pertiwi ini belum banyak di kenal masyarakat umum karena letaknya yang berada jauh dari lingkungan kota. Berdasarkan hasil observasi tentang bagaimana kegiatan belajar mengajar pada TK Pertiwi, metode pembelajaran yang digunakan saat ini masih seperti yang ada di TK pada umumnya, yaitu guru mengajar di dalam kelas dengan fasilitas papan tulis, objek benda dan buku bergambar.

Selama ini menurut Kepala Sekolah TK Pertiwi metode pembelajaran hanya menggunakan alat peraga manual. Dari hasil wawancara yang di lakukan kepada Kepala Sekolah metode pembelajaran saat ini semakin bervariasi. Dengan metode pembelajaran yang sangat bervariasi Kepala Sekolah TK Pertiwi ingin memiliki metode pembelajaran dengan menggunakan media komputer dan proyektor. Oleh sebab itu, Kepala Sekolah dan para Guru TK Pertiwi belum bisa membuat *game* interaktif yang di maksud.

Berdasarkan uraian permasalahan, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pembuatan *Game* Edukasi “GIZA” Sebagai Bahan Belajar Melalui Objek Gambar Pada Taman Kanak Kanak Pertiwi”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam bentuk *game* bergambar sebagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas. Dengan harapan setelah

media pembelajaran interaktif ini dibuat, akan dapat membantu para guru dalam hal penyampaian materi juga meningkatkan metode pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah : “Bagaimana Merancang dan Membuat *Game* Edukasi Taman Kanak Kanak Pertiwi Menggunakan Metode *Game Development Lyfe Cycle?*”.

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diperoleh dari latar belakang ini agar penulis fokus dengan penelitiannya adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran yang terdiri dari perbedaan warna dan pengenalan yang meliputi bentuk benda, hewan dan kendaraan.
- b. Aplikasi berupa *Game* desktop.
- c. *Game* yang disajikan merupakan *game* pembelajaran untuk anak – anak Taman Kanak Kanak.
- d. *Game* ini hanya bisa dimainkan 1 pemain dan bertipe *Quiz Game*.
- e. *Game* yang dibangun bergrais 2 dimensi.
- f. Pembuatan *Game* menggunakan Adobe Flash dan dibantu aplikasi Corel Draw dan Adobe Audition.
- g. Bahasa pemrograman yang di pakai *Game* Edukasi ini adalah actionscript 3.0.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis membuat *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran pada TK Pertiwi Nglawisan sebagai berikut :

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam mengajar di kelas

### 1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat pembuatan *Game* Edukasi untuk TK Pertiwi Nglawisan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru :

- Sebagai alat bantu guru dalam mengajar dengan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi.

b. Bagi Murid :

- Anak – anak dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu dengan menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran.
- Mendorong anak untuk belajar.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam menyusun penelitian skripsi ini ada beberapa metode yang digunakan antara lain:

- a. Studi Pustaka.
- b. Perancangan *Game*.

- c. Evaluasi *Game*.
- d. Metode Dokumentasi (Kearsipan).

## 1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka peneliti dapat merumuskan sistematika penyusunan, agar mempermudah pemahaman kita terhadap isi karya ilmiah ini. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENULISAN**

Berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang meliputi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan segala teori yang berkaitan dengan topik pada penulisan skripsi.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini membahas identifikasi masalah dan perancangan *Game* Edukasi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab IV membahas implementasi dan evaluasi terhadap *Game* Edukasi yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang daftar pustaka dari literatur – literatur yang digunakan, yang telah mendukung dalam penyelesaian skripsi.

