

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Android merupakan media yang banyak digunakan oleh pengembang aplikasi *smartphone* dan merupakan salah satu sistem operasi *mobile* yang paling populer. Media pembelajaran berupa aplikasi Android dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan pemanfaatan aplikasi *game* edukasi sebagai pembelajaran dapat menjadi media alternatif yang bermanfaat terhadap pengetahuan dan wawasan siswa, karena minat terhadap proses belajar menjadi lebih tinggi dan materi pembelajaran lebih cepat dipahami. Agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal, diperlukan media belajar yang efektif dan efisien. Salah satunya adalah dengan memvisualisasikan objek dengan aplikasi Android.

Dengan ini penulis merancang aplikasi *game* edukasi untuk guru sekolah dasar agar menjadi media alternatif dalam pembelajaran dan dapat lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran yang diajarkan kepada anak sekolah dasar, dikarenakan minat anak-anak lebih cenderung suka bermain *game*. Hal inilah yang menjadi acuan untuk menerapkan aplikasi *game* edukasi dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain siswa tidak cepat merasa bosan pada saat penyampaian materi pembelajaran, aplikasi *game* edukasi juga diharapkan membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut bagaimana membuat aplikasi media bantu guru sekolah dasar untuk pembelajaran siswa bertema *game* kuis berbasis Android.

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan yang digunakan dalam menyusun penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berupa pengenalan nama provinsi, nama ibukota daerah, nama rumah adat, nama tarian adat, nama gunung, nama sungai, nama bandara, nama pelabuhan, nama pahlawan nasional, nama kerajaan dan nama bendera negara dalam bentuk permainan kuis.
2. Terdapat 6 materi kuis dalam bentuk permainan kuis.
3. Pembahasan dalam penelitian ini dibatasi sampai tahap *testing* saja.
4. Aplikasi hanya berjalan pada sistem operasi Android.
5. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* adalah *Game Maker Studio*, dan *software* pendukungnya: *Adobe Illustrator*.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membuat aplikasi media bantu pembelajaran bertema materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk guru dan siswa sekolah dasar berbasis Android.

Tujuan penelitian ini agar aplikasi dapat digunakan oleh guru sekolah dasar dan siswa (kelas 5 dan 6) sekolah dasar sebagai media alternatif untuk membantu proses pembelajaran.

1.5. Metode Penelitian

Langkah-langkah yang diambil dalam memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian pada penyusunan skripsi adalah :

1. Metode Survey/ Observasi

Dalam mengumpulkan data, peneliti melakukan observasi dan pengamatan terhadap penggunaan modul belajar untuk siswa sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri Kutosari 7 Kebumen. Selanjutnya peneliti mengamati dan memasukkan materi yang ada di modul pembelajaran.

2. Metode Studi Pustaka

Penelitian ini mengacu pada buku paket materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 5 dan 6 Semester 1 dan 2 dan membaca refensi, informasi, dan dokumentasi dari berbagai sumber yang berkaitan dengan media pembelajaran tersebut

3. Analisis Sistem

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah

- a) Analisis kebutuhan sistem
- b) Analisis kelayakan sistem

4. Metode Pengembangan game

Metodologi yang digunakan untuk pengembangan game edukasi ini adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan

berdasarkan 6 tahap yaitu, *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama menjabarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua berisi kajian pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari permasalahan dan berhubungan dengan topik yang dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ketiga membahas tentang desain aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan metode pengembangan sistem yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab keempat menguraikan hasil pengujian dan implementasi perancangan sistem yang dibahas pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran dari semua pembahasan.