

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Game media interaktif adalah sebuah permainan untuk mengembangkan daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi. Pembelajaran muatan lokal disekolah merupakan satu upaya untuk melestarikan kebudayaan daerah. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan lembaga pendidikan yang mempengaruhi penambahan pola pikir dan penambahan pemahaman tentang keunikan lokal yaitu Bahasa daerah. Media interaktif dengan sistem pembelajaran melalui game saat ini sangat menarik minat anak-anak[1]. Untuk pengetahuan dasar yang akan diberikan pada game media interaktif yang ditujukan pada siswa di SMP berupa nama-nama bagian tubuh yang berdasarkan dengan bahasa daerah, sehingga siswa dapat belajar dan bermain.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, diperoleh masalah dimana siswa memiliki kurang semangat pada pembelajaran muatan lokal, muatan lokal merupakan pelajaran Bahasa daerah. SMP Negeri 5 Murung adalah sekolah Negeri yang berada di Murung Raya, Kalimantan Tengah. Bahasa Dayak Siang merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan masalah di atas, game media interaktif bahasa Siang yang sederhana dan menyenangkan dibuat untuk membantu siswa SMP Negeri 5 Murung belajar bahasa Siang. Penggunaan media pembelajaran media interaktif game ini dilakukan karena game dapat mengasah daya pikir siswa, sehingga materi bahasa Dayak Siang menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, karena anak-anak menyukai hal-hal yang bersifat permainan, game media interaktif dapat digunakan sebagai alternatif untuk mempelajari bahasa dayak siang. Penulis memilih metode MDLC untuk penelitian ini karena memiliki struktur yang terorganisir dan mempunyai enam langkah yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pengembangan, evaluasi, dan pemeliharaan. Struktur membantu mengatur langkah-langkah secara sistematis[2]

Tujuan penelitian bermaksud membuat media pembelajaran yaitu berupa aplikasi “Game Pengenalan Nama Bagian Tubuh dalam Bahasa Dayak Siang”. Game ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah untuk siswa, diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan, tidak membosankan dan menambah semangat belajar siswa.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu: Apakah dengan membuat media pembelajaran interaktif “Nama Bagian Tubuh Dalam Bahasa Siang Kalimantan Tengah” dapat meningkatkan semangat belajar siswa?

### **1.3 Batasan Masalah**

Beberapa Batasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada Game ini Media interaktif dirancang hanya fokus pada pengenalan nama bagian tubuh dalam bahasa Dayak Siang. Media interaktif ini dirancang untuk siswa
2. Aplikasi dirancang menampilkan gambar bagian tubuh dan siswa menjawab melalui kuis essay dan pilihan ganda
3. Target game ini untuk siswa yang ingin mengetahui Bahasa Dayak Siang sambil bermain(9-16)
4. Aplikasi Ini dibuat dengan software Articulate Storyline 3 untuk pembuatan gamenya, Pinterest untuk pengambilan gambar bagian tubuh dan canva pembuatan background.
5. Metode perancangan yang digunakan adalah metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle)
6. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan pengujian Black Box.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Sebuah Media Baru dalam mengenal Bahasa

Dayak Siang dalam game Pengenalan nama bagian tubuh pada SMP Negeri 5 Murung.

2. Sebagai syarat wajib untuk memperoleh gelar sarjana satu jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Diharapkan Penelitian ini memberikan manfaat bagi SMP Negeri 5 Murung sebagai media pendukung untuk membantu Pendidikan dalam pembelajaran pengenalan nama bagian tubuh.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam bagian ini disajikan rencana sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan proposal skripsi.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang digunakan peneliti untuk melakukan penyusunan skripsi terkait metode yang digunakan.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan penulis dalam membuat skripsi ini.

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

Bab ini berisikan tahapan pembuatan aplikasi .

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan yang diperoleh dari rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.