

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi komputer yang semakin pesat telah merambah ke berbagai kalangan Masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh kebutuhan akan kemudahan, ketepatan dan keakuratan dalam menyelesaikan pekerjaan. Disamping itu, saat ini komputer bukan termasuk barang mewah lagi seiring dengan harga komputer yang semakin terjangkau. Dengan demikian komputer telah dipakai diberbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan.

Pendidikan terdiri dari pendidikan formal dan informal. Pada pendidikan formal salah satunya yaitu tingkat sekolah dasar, yang dimasuki oleh anak usia 6 – 12 tahun. Diusia tersebut merupakan masa dimana anak sedang ingin bermain, khususnya dengan dunia hiburan salah satunya *game*. Ketertarikan anak terhadap dunia *game* berpengaruh pada waktu belajar anak yang semakin berkurang dan itu merupakan hal yang perlu diwaspadai.

Berkembangnya persewaan sarana bermain yang berbasis *game* seperti Nintendo dan *playstation* di kalangan Masyarakat semakin membuat Anak-anak semakin malas mengulang pelajaran di rumah. Diperparah lagi dalam kondisi menghadapi ujian akhir nasional yang akan dihadapi oleh Anak khususnya kelas 6 sekolah dasar.

Belajar dengan media buku merupakan hal yang telah dipakai selama ini, sedangkan membiasakan anak untuk membaca adalah sangat sulit jika mereka terlalu asyik dengan permainan *game* mereka. Hal tersebut juga merupakan masalah yang harus diikapi. Menyikapi masalah tersebut dibutuhkan suatu solusi untuk menciptakan keadaan agar Anak tetap mau belajar dengan tidak membuat mereka bosan. Untuk itu Anak bisa belajar mempersiapkan ujian akhir dengan latihan menjawab soal – soal yang disediakan melalui media permainan yang diharapkan dapat menarik minat mereka. Diharapkan dengan latihan soal – soal tersebut dapat mempersiapkan murid – murid untuk mampu menjawab soal – soal yang ada saat ujian, karena dengan media evaluasi belajar yang terdiri dari gambar dan suara dapat mempertajam ingatan. Oleh karena itulah Penulis tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran baru melalui penelitian yang berjudul “ANALISIS DAN PERANCANGAN BANK SOAL ILMU PENGETAHUAN ALAM TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS GAME” yang dikemas dalam bentuk sebuah permainan (*game*) agar Anak tertarik untuk latihan soal – soal sendiri dan juga mudah memahami pelajaran yang telah mereka terima di kelas dengan demikian Anak dapat mengevaluasi belajar sambil bermain.

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan judul yang penulis buat, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat media bank soal dengan memanfaatkan teknologi komputer agar dapat menarik minat

Anak untuk mengevaluasi belajar dan berlatih untuk menjawab soal – soal yang ada dengan cepat.

### 1.3. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini terdapat banyak permasalahan yang dapat diangkat, dikarenakan materi yang sangat banyak namun penulis memberikan batasan terhadap masalah tersebut agar pembahasannya tidak terlalu meluas. Maka Penulis membatasi permasalahannya yaitu hanya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam yang berupa soal – soal ujian akhir sekolah (UAS) dan evaluasi belajar tahap akhir nasional (EBTANAS) yang sudah pernah dikeluarkan pada tahun – tahun sebelumnya. Hasil akhir dari program ini diberi nama “ Bank soal IPA Sekolah Dasar “ yang dikemas dalam bentuk CD interaktif, yang bisa dipergunakan dimanapun, baik di sekolah maupun di rumah.

Aplikasi ini merupakan latihan soal – soal. Penelitian ini menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8, yang mendukung animasi dan pemrograman dan Cool Edit yang mendukung adanya *background* dan efek suara.

### 1.4. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

#### a. Maksud Penelitian

Untuk menerapkan ilmu yang telah diterima selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM Yogyakarta” yang sangat berorientasi pada bisnis untuk *comersil* dan dapat mempraktekkan ilmu yang telah didapat selama di bangku kuliah ke dalam dunia kerja.

## b Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan kegiatan penelitian ini diantaranya:

- a) Sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana komputer pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "STMIK AMIKOM Yogyakarta".
- b) Membuat media yang dapat membantu Anak dalam evaluasi belajar ilmu pengetahuan alam.
- c) Memperkenalkan teknologi komputer terhadap Anak sejak usia dini.

## 1.5. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data adalah merupakan jalur yang tempuh untuk mengumpulkan data kelengkapan penyusunan skripsi. Dalam pengumpulan data guna memperlancar jalannya proses penelitian, penyusun menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

### a. Metode Interview / Wawancara

Yakni metode pengumpulan data dengan cara bertatap muka langsung dengan sumber informasi guna mendapat informasi yang diperlukan. Dalam hal ini saya melakukan wawancara langsung dengan pihak tertentu yang berlandaskan pada tujuan penelitian dengan objek yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap.

b. Metode Observasi

Merupakan suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dapat dijadikan bahan penulisan.

c. Metode Studi Pustaka

Yakni teknik pengumpulan data dengan cara membaca, mencari literatur dari buku-buku yang memiliki kaitan dengan objek yang diteliti.

d. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mendapatkan atau mengumpulkan data-data dalam bentuk dokumen tertulis atau tercetak berupa laporan, dokumen atau gambar mengenai objek yang diteliti.

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

### Bab I. Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

### Bab II. Dasar teori

Dalam bab ini diuraikan mengenai dasar – dasar teori yang mendukung dalam perancangan aplikasi multimedia yang dibuat. Antara lain konsep dasar multimedia, mengembangkan aplikasi multimedia, macam – macam struktur

aplikasi multimedia, perangkat lunak (*software*) yang digunakan, landasan pengembangan ilmu pengetahuan alam dan sekilas definisi pendidikan di Indonesia.

### Bab III. Analisis dan perancangan

Dalam bab ini dibahas tentang pendefinisian masalah sistem multimedia dan analisis biaya manfaat.

### Bab IV. Implementasi sistem

Dalam bab ini diuraikan tentang penggunaan aplikasi yang telah dibuat yaitu mengenai rancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem dan penggunaan sistem.

### Bab V. Penutup

Dalam bab ini dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis skripsi lainnya di masa yang akan datang.