

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game adalah salah suatu permainan yang dimana pemainnya akan menyelesaikan misi untuk mencapai keberhasilan yang dijalankan sesuai aturan yang sudah di buat di dalam *game* tersebut. Seiring perkembangan waktu saat ini, *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengasah otak dan memperkenalkan hal-hal baru sesuai materi yang terkandung dalam *game* tersebut. Salah satu metode pembelajaran menggunakan *game* edukasi yaitu banyak menampilkan elemen elemen yang bisa meningkatkan minat belajar pengguna, seperti contoh digunakannya gambar animasi dan warna warna menarik agar user tidak cepat bosan saat menyelesaikan permainan pada *game* edukasi tersebut.

Hewan buas adalah hewan yang mempunyai keagresifan tinggi dalam mencari mangsa. Habitat hewan buas terdapat di dalam hutan dan pegunungan. Hewan buas bisa menjadi berbahaya karena memiliki sifat alami memburu atau bertahan hidup di lingkungan alaminya, sehingga perlu pengenalan lebih dalam terhadap hewan buas, untuk bisa mengantisipasi dan bisa mengetahui batasan aman terhadap hewan buas.

TK ABA Malang adalah tempat belajar sambil bermain anak anak usia 4-6 tahun yang dikategorikan menjadi dua bagian, TK A (4-5) tahun dan TK B (5-6) tahun. Hasil observasi di TK ABA Malang terbilang masih memiliki rasa bosan yang tinggi dengan metode metode yang dijalankan di TK ABA Malang seperti metode ceramah dan bernyanyi. Namun seiring perkembangan teknologi yang sangat pesat tidak jarang anak-anak yang memiliki ketertarikan bermain ponsel hingga kecanduan dengan permainan yang ada di dalam ponsel tersebut. Karena hal tersebut sangat besar kemungkinan bagi anak anak TK ABA Malang merasa bosan dengan metode yang digunakan karena masih kurang bervariasi dalam menggunakan permainan dan media pembelajaran.

Dalam permasalahan ini, peneliti melihat adanya peluang untuk membuat *game* edukasi pengenalan nama-nama hewan buas pada TK ABA

Malangan berbasis media interaktif *game quiz* untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada TK ABA Malangan. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya minat dan nilai efektifitas dalam kegiatan belajar mengajar anak-anak yang ada di TK ABA Malangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam perumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran *game* interaktif berupa *quiz* untuk edukasi dan memperkenalkan binatang buas kepada anak-anak TK ABA Malangan?
2. Seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis *game quiz* bagi anak-anak TK ABA Malangan?
3. Seberapa minat anak-anak TK ABA Malangan terhadap *game quiz*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diberikan batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang di buat yaitu berupa *game* interaktif *quiz* Pengenalan nama-nama hewan buas.
2. Di dalam aplikasi ini berisi materi tentang nama-nama, gambar dan ciri-ciri khusus hewan buas yang ingin diperkenalkan.
3. Media pembelajaran di tujukan kepada anak-anak kelas TK B pada TK ABA Malangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian dilakukan adalah :

1. Pembuatan aplikasi ini diharapkan dapat berguna untuk menunjang belajar dan bermain anak-anak TK ABA Malangan.
2. Untuk meningkatkan minat belajar pada anak-anak TK ABA Malangan.

3. Agar anak-anak TK ABA Malang memperoleh hasil sesuai yang diharapkan, dapat menambah wawasan dan pengetahuan melalui pembuatan *game* interaktif berbasis *quiz*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan adalah :

1. Sebagai sarana belajar dan bermain anak-anak TK ABA Malang agar dapat mendapatkan wawasan tentang hewan buas dan juga sebagai sarana meningkatkan minat belajar anak-anak TK ABA Malang.
2. Diharapkan dapat memberikan wawasan bagi penulis serta kegiatan akademik Universitas Amikom Yogyakarta, khususnya yang berhubungan dengan multimedia interaktif.
3. Bagi peneliti mendapatkan pengalaman dalam mengimplementasikan pengetahuan yang di dapat selama masa kuliah, menambah khasanah keilmuan dan mendapat wawasan tentang membangun sebuah aplikasi *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab. Peneliti harus dapat mendeskripsikan (menggambarkan) apa saja isi masing-masing Bab yang akan disusun. Jelaskan secara singkat isi dari bab I, bab II, bab III, bab IV, dan bab V.

Contoh :

Agar penyusunan tugas akhir ini mudah untuk dipahami dan terstruktur, maka di dalam penulisan ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Di dalam bab ini memuat beberapa ketentuan pokok yang akan dibahas di dalam skripsi. Adapun yang akan dibahas dalam skripsi yaitu latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penulisan dan juga sistematika penulisan.

BAB II TUJUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang tujuan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, definisi-definisi yang berkaitan dengan ilmu atau masalah yang sedang diteliti, yang akan digunakan untuk mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis yang membahas mengenai objek penelitian, alur penelitian, perencanaan dan penyusunan konsep aplikasi dan isi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang proses produksi atau pembuatan aplikasi multimedia interaktif, dan mengimplementasikan sistem yang akan dibangun lalu pembahasan tentang hasil dari pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan, agar dapat menjadi acuan untuk penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lebih baik lagi.