

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Construct 2 adalah alat pengembangan game berbasis HTML5 yang dikembangkan oleh Scirra khusus untuk platform 2D. Dengan Construct 2 memungkinkan siapa saja membuat game tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman karena semua perintah yang digunakan dalam Construct 2 terletak di EventSheet, yang terdiri dari event dan action. Oleh karena itu pengguna tidak perlu memahami bahasa pemrograman yang relatif kompleks dan sulit untuk mengembangkan sebuah game menggunakan Construct 2[1].

Kemajuan teknologi informasi kini yang semakin berkembang pesat, salah satunya terjadi pada smartphone Android, semua informasi dapat diakses dengan mudah melalui smartphone Android sebagai media sarana yang praktis untuk belajar. Disinilah peran teknologi sangat penting untuk membantu anak-anak untuk mengenalkan pakaian tradisional Indonesia dalam pembelajaran budaya Indonesia.

Pakaian tradisional merupakan salah satu bentuk kebudayaan di Indonesia. Sudah sepatutnya pakaian tradisional tersebut dilestarikan dan dikenalkan pada anak usia 5-10 tahun. Hal ini bertujuan agar terbentuknya rasa cinta dalam diri anak terhadap budayanya sendiri. Budaya Indonesia kaya akan ragam pakaian tradisional. Saat ini, anak-anak cenderung lebih mengidentifikasi diri dengan pakaian yang dikenakan oleh tokoh anime yang mereka saksikan atau mengikuti tren mode yang sedang berlaku[2].

Menyadari hal tersebut maka muncullah ide dan solusi, yakni membuat Media Edukasi Mengenai Pakaian Tradisional Indonesia untuk anak-anak menggunakan Construct 2 Berbasis Android. Dimana dalam game ini terdapat fitur teks, gambar dan audio yang bisa membuat pengguna lebih mengenal pakaian tradisional Indonesia dengan baik. Dengan Game pembelajaran ini, diharapkan pengguna semakin mudah mengenal pakaian tradisional Indonesia, melalui game edukasi secara cepat dan mudah sebagai media pembelajaran yang efektif.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

Seberapa efektif media edukasi berbasis android bagi pembelajaran mengenal pakaian tradisional untuk anak-anak.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka keterbatasan penelitian ini adalah:

1. Aplikasi Ini dibuat menggunakan Aplikasi Construct 2;
2. Penelitian Ini Menggunakan Metode MDLC;
3. Penelitian ini Menggunakan Skala Likert;
4. Aplikasi ini Berbasis Android Minimal jelly bean;
5. Aplikasi ini berisi tentang Pakaian Tradisional Indonesia dan dari mana pakaian tradisional tersebut berasal;
6. Penelitian ini Menggunakan Aplikasi Adobe Photoshop dan Illustrator.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Membuat aplikasi Media Edukasi untuk mengenalkan pakaian tradisional Indonesia dan memberikan edukasi budayah Indonesia dengan benar dengan membuat anak-anak lebih tertarik untuk mengenal pakaian tradisional Indonesia dan budayah Indonesia.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai antara lain:

1. Bagi Pengguna: Game Edukasi berbasis android ini dapat digunakan untuk lebih mengenalkan pakaian tradisional Indonesia secara cepat dan mudah dengan media pembelajaran yang efektif.
2. Bagi Peneliti: Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain dalam pengembangan game edukasi mobile lainnya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan penelitian ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan, Manfaat metode penelitian, Implementasi, dan metode pengujian serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, sebagai landasan atau acuan yang dilakukan terhadap analisis dan perancangan sistem hingga implementasi dan pengujian.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu dengan pengumpulan data, analisis data, metode yang digunakan dalam penelitian.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil rancangan yang telah dibuat kedalam bentuk aplikasi, aplikasi penelitian ini berupa game kemudian dilakukan pengujian terhadap game yang telah di bangun.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saransaran yang dapat berguna bagi pengembang aplikasi ini selanjutnya