

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini melaju sangat pesat, hal ini sejalan dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang dapat membantu mempercepat kerja manusia. Teknologi informasi telah diterapkan diberbagai macam bidang meliputi pendidikan, kesehatan, perkantoran, telekomunikasi, hiburan, bisnis dan game. TI merupakan segala bentuk penggunaan atau pemanfaatan komputer dan internet untuk pembelajaran [1].

Seiring berkembangnya teknologi media pembelajaran kini banyak yang menggunakan sistem pembelajaran yang modern. Pemanfaatan dengan menggunakan media yang berbeda melalui penggunaan teknologi multimedia seperti penggunaan media audio-visual, media audio ataupun aplikasi (software) komputer dapat menjadikan peluang yang mungkin akan meningkatkan mutu dari sistem pembelajaran didunia pendidikan baik secara kualitas maupun kuantitas. Dalam dunia pendidikan sekarang ini sudah semakin banyak penggunaan aplikasi berbasis multimedia untuk pembelajarannya yaitu dengan menggunakan game edukasi.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Takhassus Ma'arif Jogonalan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Takhassus Ma'arif Jogonalan, menurut guru mata pelajaran ke-NU-an kelas IV ibu Anisa Nur Hidayah bahwa masalah yang dihadapi saat mengajarkan anak-anak tersebut adalah tidak adanya media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku dan tulisan di papan tulis.

Dalam belajar menggunakan buku, murid-murid merasa kurang tertarik karena anak merasa bosan dan sulit memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Akhirnya guru pun harus mengulangi materi yang justru membuat para siswa tidak fokus dan mengantuk saat di kelas.

Dalam observasi yang sudah dilakukan juga dapat diketahui dalam pembelajaran dimasa pandemi saat ini, murid dan guru lebih banyak menggunakan smartphone untuk penyampaian materi dan pengambilan nilai. Dari survei yang sudah dilakukan oleh peneliti dari 14 murid kelas IV seluruhnya sudah memiliki smartphone masing-masing dengan sistem operasi yang digunakan seluruhnya adalah android.

Dari paparan diatas, maka dirasa perlu dilakukan penelitian untuk membuat sebuah game yang mampu digunakan untuk anak kelas IV Madrasah Ibtidaiyah dalam belajar materi ke-NU-an. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat judul pembuatan game pembelajaran mata pelajaran ke-NU-an berbasis android untuk siswa di Madrasah Ibtidaiyah.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah yang didapat dari latar belakang di atas adalah :

1. bagaimana merancang dan membuat game pembelajaran berbasis android yang mampu meningkatkan daya tarik perhatian anak dalam segi tampilan dan mampu digunakan sebagai media belajar.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dengan rumusan masalah di atas, maka akan dibuat game pembelajaran mata pelajaran ke-NU-an berbasis android untuk siswa di Madrasah Ibtidaiyah dengan batasan masalah sebagai berikut :

1. Game hanya mencakup materi ke-NU-an untuk siswa kelas IV.
2. Game hanya bisa dimainkan 1 orang player dalam satu perangkat android.
3. Dalam pembuatan game bahasa pemrograman yang di gunakan adalah C#.
4. Game ini berbasis mobile android minimal versi android 4.4.

5. Game dibuat hanya untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Takhassus Ma'arif Jogonalan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membuat game pembelajaran mata pelajaran ke-NU-an menggunakan Aplikasi Unity.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran ke-NU-an berbasis android.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Dari hasil pembuatan game pembelajaran ini diharapkan bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran yang ke-NU-an melalui game mobile android yang bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Serta membantu siswa-siswa untuk memahami materi ke-NU-an dengan cara yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan menggunakan game pembelajaran berbasis android.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah cara memperoleh data yang digunakan dalam kebutuhan peneliti serta menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah. Dalam penelitian ini metode yang digunakan yaitu metode *Research and Development (R&D)*. Berikut ini tahap-tahap metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

##### **1.6.1. Metode Pengumpulan data**

###### **1.6.1.1. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran yang di teliti. Pengamatan dilakukan di madrasah ibtidaiyah takhassus ma'arif jogonalan.

### **1.6.1.2. Wawancara**

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka secara langsung dengan narasumber. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada Ibu sofa selaku kepala sekolah dan Ibu anisa selaku guru mata pelajaran ke-NU-an kelas IV.

### **1.6.1.3. Studi Pustaka**

Studi Pustaka adalah proses memperoleh data dengan cara membaca, mengumpulkan, dan menyimpulkan berbagai referensi baik dari buku atau *e-book* serta media lainya tentang sistem informasi yang dapat menunjang pengembangan sistem. Buku yang digunakan buku ke-NU-an kelas IV.

## **1.6.2. Metode Analisis**

Metode analisis adalah tahapan proses penelitian dimana data yang sudah dikumpulkan dikelola untuk diolah dalam rangka menjawab permasalahan yang ada.

## **1.6.3. Metode Perancangan**

### **1.6.3.1. Flowchart**

Flowchart adalah penggambaran langkah-langkah dan urutan-urutan suatu prosedur atau pembuatan aturan berbentuk grafik program yang dibuat.

### **1.6.3.2. Desain Interface Game**

Desain interface adalah sebuah karya yang digunakan sebagai gambaran sebuah desain awal pembuatan game.

## **1.6.4. Metode Pengembangan**

Metode pengembangan yang akan dilakukan adalah pembuatan aplikasi game dengan menggunakan software Unity 3d dan pembuatan kode program C# menggunakan Notepad++.

#### **1.6.5. Metode Pengujian**

Metode pengujian yang akan dilakukan adalah pengujian black box dan pengujian penerimaan user.

#### **1.7. Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk dijadikan sumber argumen yang kuat dalam sebuah penelitian yang akan dilakukan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Menganalisa kebutuhan sistem yang berguna dalam pembuatan aplikasi serta berisikan perancangan serta langkah pembuatan aplikasi game pembelajaran ke-NU-an.

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

Pada bab ini menyajikan penerapan metode dalam aplikasi dan langkah-langkah pengujian aplikasi game pembelajaran ke-NU-an.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini menyajikan kesimpulan dan saran untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih baik untuk penelitian pengembangan game pembelajaran ke-NU-an.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi-referensi yang digunakan penulis dalam menyusun skripsi.

#### **LAMPIRAN**

Bab ini berisi tentang keterangan pendukung penelitian dengan permasalahan yang dianalisis, seperti data-data penelitian yang diperlukan dalam penelitian.

