

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sangat berperan penting bagi kehidupan manusia. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi manusia dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan manusia dapat dengan mudah melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan teknologi yang ada. Salah satu bentuknya adalah perkembangan dalam dunia *game* (permainan) berbasis android.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak.

Game edukasi merupakan salah satu jenis game yang diminati banyak orang karena selain sebagai sarana hiburan, *game* edukasi juga bertujuan untuk menarik minat belajar seseorang terhadap materi pelajaran tertentu, sehingga seseorang lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.[1]

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *game* edukasi dapat mempermudah cara belajar anak dan juga bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak. Dalam penelitian ini penulis memilih judul "Membangun Game Sahabat Pahlawan

Sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Murid Kelas V di SD Negeri Timbulharjo Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan pada sub bab diatas, maka penulis merumuskan masalah kedalam beberapa poin, yaitu :

1. Bagaimana membuat *game* edukasi Sahabat Pahlawan berbasis android untuk murid kelas V SD?
2. Bagaimana membuat *game* edukasi Sahabat Pahlawan menjadi menyenangkan untuk murid kelas V SD?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat rumusan masalah diatas, maka penulis merumuskan batasan masalah pembuatan *game* Sahabat Pahlawan sebagai berikut :

1. *Game* Sahabat Pahlawan adalah game bertipe *single player*.
2. *Game* Sahabat Pahlawan ditujukan hanya untuk siswa kelas V SD.
3. Mata pelajaran yang akan di implementasikan ke dalam aplikasi hanya mata pelajaran IPS sejarah kelas 5 SD semester 2.
4. *Game* dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6.
5. *Game* di buat untuk android minimal OS 3.0 (*honeycomb*).

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1. Memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar.
2. Membangun materi pelajaran sejarah yang lebih aplikatif sebagai alternatif belajar siswa.

3. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat penulis pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan prinsip dasar tentang metode riset yang diterapkan dalam proses penelitian. Metodologi berbeda dengan metode. Kedua istilah tersebut memang sering kali digunakan secara bergantian karena memiliki arti yang mirip. Ilmuwan sosial bernama Andrew Abbott (2001) membedakan definisi kedua istilah tersebut sebagai berikut: metodologi merupakan prinsip dasar, sedangkan metode adalah teknik penerapannya.

1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian *game* sahabat pahlawan adalah metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam buku Moleong (2004:3) mengemukakan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut Miles and Huberman metode kualitatif berusaha mengungkap berbagai keunikan yang terdapat dalam individu, kelompok, masyarakat, dan/atau organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, dalam, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Pada penelitian *game* Sahabat Pahlawan, terdapat beberapa tahap penelitian yaitu :

1. Tahap pengumpulan data.
2. Tahap analisis.
3. Tahap perancangan.

4. Tahap pengembangan
5. Tahap *testing*.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah metode wawancara dengan murid dan guru, mengamati proses belajar mengajar, dan mengumpulkan referensi dari buku ataupun internet mengenai gambaran tentang *game* edukasi, *game* berbasis android.

1.5.3 Metode Analisis

Metode analisis meliputi :

- a. Analisis kebutuhan
- b. Analisis kelayakan

1.5.4 Metode Perancangan

Metode perancangan *game* Sahabat Pahlawan adalah metode Flowchart.

1.5.5 Metode Pengembangan

Metode pengembangan dilakukan dengan metode *waterfall* atau yang sering disebut dengan metode (*Classic Life Circle*).

1.5.6 Metode Testing

Metode testing untuk menguji kelayakan *game* dilakukan menggunakan metode *blackbox*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan dan diuraikan tentang konsep dasar android, konsep dasar *game*, pengembangan software dan metode testing *blackbox*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem membahas tentang pengumpulan analisis kebutuhan dan kelayakan *game*, perancangan konsep *game* edukasi berbasis android, konsep *game* dan perancangan tampilan *game*.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas aplikasi *game* yang telah dibuat secara keseluruhan dari tahap penelitian sampai pembuatan *game*, serta hasil testing dari *game* yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab penutup merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA