

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Media pembelajaran dapat memperlancar proses pembelajaran dan mengoptimalkan hasil belajar untuk itu sebagai pendidik sebaiknya mampu memilih dan mengembangkan media yang tepat agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.[1]

Berdasarkan wawancara langsung dengan Ibu Sri Hamyati Purwaningsih, BA selaku kepala sekolah TK Nabila Plosokuning Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar yang berlangsung saat ini dilakukan dengan cara guru menuliskan materi, menggambar dipapan tulis, kemudian menjelaskannya dengan lisan, atau melalui buku dan majalah.

Untuk meyelesaikan masalah tersebut, dapat dibangun sebuah aplikasi game edukasi guna mendukung kebutuhan kegiatan belajar mengajar disekolah, yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik berbasis multimedia. Dengan ini proses belajar mengajar sehari-hari dapat lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam menerima materi maupun memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Membuat *game* untuk anak Taman kanak-kanak Nabila Plosokuning Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Dari penelitian yang dilakukan, dibatasi ruang lingkup yang dibahas pada *game* edukasi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian hanya dibatasi pada anak-anak Tk Nabila.
2. Output yang ditampilkan berupa objek 2D.
3. Tidak menampilkan objek 3D yang bergerak.
4. *Game* edukasi ini hanya membahas materi tentang hewan, buah, transportasi, angka, huruf abjad dan hijayah.
5. *Game* edukasi ini mengenalkan 18 hewan, 10 transportasi, 15 buah.
6. *Game* edukasi dirancang dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut : Adobe Flash CS6, Windows 10, Adobe Audition, CorelDraw dan Adobe Photoshop.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Membantu guru dan menambah minat anak-anak dalam belajar.
3. Mendukung kebutuhan kegiatan belajar mengajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, yaitu :

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang bagaimana cara membuat suatu aplikasi *game* edukasi.

2. Bagi Guru

Membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan sebagai media pembelajaran yang menambah minat belajar anak.

3. Bagi Siswa/i

Menambah pengetahuan anak tentang belajar menggunakan *game* edukasi.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data untuk *game* edukasi ini, maka penulis menggunakan cara:

- a. Observasi, yaitu melakukan penelitian langsung pada objek Taman Kanak-kanak Nabila Plosokuning Yogyakarta. Setelah melakukan observasi pada Taman Kanak-kanak Nabila Plosokuning Yogyakarta, fasilitas yang dipakai dalam belajar-mengajar pengenalan nama-nama buah, hewan, huruf, angka, warna, dan transportasi di TK Nabila masih menggunakan cara manual yaitu dengan menggunakan gambar yang dicetak, papan tulis, dan poster. Dalam hal ini guru tidak bisa maksimal untuk memberikan materi kepada siswa.

Berikut gambar sistem pembelajaran saat ini:



Gambar 1.1 Sistem Pembelajaran Saat Ini

- b. Wawancara, yaitu metode penelitian untuk mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait berhubungan dengan objek penelitian. hasil dari wawancara pada Taman Kanak-kanak Nabila Plosokuning Yogyakarta menurutnya *game* edukasi sebagai media pembelajaran itu sangat membantu dalam proses belajar mengajar, pada saat ini proses belajar mengajar masih menggunakan cara manual dengan menggunakan gambar yang dicetak dikertas dan memperlihatkan objek secara langsung kepada siswa, misalnya buah-buahan yang dibawa langsung ke sekolah. Saat ini Taman Kanak-kanak Nabila Plosokuning Yogyakarta ingin memanfaatkan teknologi yang ada agar dapat membantu dan mempermudah dalam proses belajar mengajar.

2. Analisis Data

Untuk mengidentifikasi berapa besarnya peluang, maka harus dilakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman. Pada bagian metode analisis ini peneliti menggunakan metode analisis SWOT. SWOT merupakan singkatan dari Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), Opportunities (peluang), Threats (Ancaman).

3. Perancangan

a. Perancangan Interface

Tahap ini untuk merancang antarmuka yang akan dibuat.

b. Coding

Tahap coding merupakan tahap pengkodean dari desain ke dalam suatu bahasa pemrograman. Dalam sistem ini desain yang telah dibuat dikodekan dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun laporan dalam merancang dan membuat *game* edukasi pada taman kanak-kanak nabila plosokuning yogyakarta.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini diuraikan mengenai analisa sistem yang sudah ada sebelumnya dan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memuat langkah atau proses, hasil dan analisa pembahasan aplikasi yang dibuat dengan menerapkan rancangan sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penyusunan laporan skripsi yang telah disusun.

