

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sistem pembelajaran saat ini mengalami peningkatan yang sangat pesat. Seiring dengan meningkatnya teknologi, secara tidak langsung mengubah cara hidup manusia termasuk dalam hal pembelajaran. Oleh karena itu perlu adanya upaya pengembangan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa taman kanak-kanak untuk dapat belajar dan memahami materi yang diajarkan sehingga memberi kemudahan bagi anak dalam belajar.

Menurut Tampu bolon (1993:62) “membaca dini sudah perlu diberikan, sebagai salah satu usaha menumbuhkan minat dan kebiasaan membaca pada anak, dan sekaligus mempersiapkannya memasuki pendidikan dasar.” Maksud dari membaca dini adalah: “membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. [1]

Salah satu kesulitan yang dihadapi anak-anak dalam proses pembelajaran di sekolah dasar adalah ketika proses pembelajaran dalam suatu mata pelajaran mengalami kesulitan dalam mengerti atau mencerna ajaran yang diberikan oleh guru, siswa cenderung mengalami kejenuhan dan akhirnya tidak ada minat akan pelajaran tersebut, yang mengakibatkan dampak yang besar dikemudian hari, seperti anak tidak akan pernah senang dengan pelajaran tersebut.

Salah satu dari pembelajaran yang sering kali membuat siswa jenuh dan membutuhkan penanganan yang terstruktur adalah belajar membaca. Kejenuhan tersebut berasal dari banyaknya kata dan kalimat yang membuat minat anak dalam

membaca menjadi berkurang. Penyampaian pembelajaran di kelas yang tergantung pada "mood" dan kondisi fisik guru atau instruktur juga berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut penulis mencoba untuk membuat suatu *game* edukasi pembelajaran "Belajar Membaca Bersama Acil", yang mana diharapkan agar dapat membantu dalam memberikan materi pelajaran membaca terutama yang tidak bisa di sajikan di dalam kelas dan juga memberikan daya tarik anak untuk belajar serta membantu orang tua dalam mendapatkan materi pelajaran tersebut untuk kembali di pelajari anak di rumah.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana cara merancang aplikasi *Game* Edukasi "Belajar Membaca Bersama Acil" berbasis flash sebagai sarana dalam belajar membaca untuk anak usia 4-7 tahun?".

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus terhadap Perancangan Aplikasidemi mendapatkan hasil yang lebih baik maka penulis memberi batasan sebagai berikut :

1. *Game* edukasi Belajar Membaca Bersama Acil ini di utamakan untuk anak berusia 4-7 tahun.
2. *Game* edukasi Belajar Membaca Bersama Acil ini hanya dapat digunakan oleh satu user untuk dipakai secara bergantian.

3. Aplikasi berbentuk *game* edukasi ini berupa gambar, suara, teks, dan animasi.
4. Pembuatan *Gama* edukasi Belajar Membaca Bersama Acil ini menggunakan Macromedia Flash 8.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dalam pembuatan aplikasi *Game* edukasi belajar membaca bersama acil ini untuk meningkatkan daya tarik belajar membaca pada anak dengan cara belajar sambil bermain.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Adapun metode yang dilakukan untuk perancangan aplikasi sistem pakar ini adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Metode Kepustakaan**

Adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari dan mempelajari, serta memahami materi dari video tutorial, jurnal ilmiah atau buku, baik dari media cetak maupun media elektronik yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam pembuatan *game* edukasi pembelajaran berbasis flash.

###### **2. Metode Interview**

Adalah melakukan tanya jawab dengan narasumber yang berkaitan seperti guru dan siswa taman kanak-kanak untuk mengumpulkan data dengan tujuan meningkatkan keakuratan data.

## 1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan *game* ini memerlukan tahapan-tahapan tertentu sebagai metode pembuatan aplikasi *game* edukasi belajar membaca bersama acil.

Berikut tahapan-tahapan pembuatan *game* :

### 1.5.2.1 Genre Game

Pertama yang harus dipikirkan adalah *genre game* apakah yang akan dibuat. Pemilihan jenis *game* yang akan dibuat ini sangat penting sekali untuk kedepannya terutama dalam proses pembuatannya serta dalam kegunaan *game* tersebut.

### 1.5.2.2 Tool

Penentuan alat yang membantu dalam proses pembuatan sistem atau *game* yang ingin dibuat adalah hal yang paling berpengaruh karena itu seperti senjata yang akan digunakan dalam berperang. *Tool* yang digunakan harus tepat sehingga dalam proses pembuatannya pun semakin mudah jika sudah didukung dengan alat yang sesuai. Salah satu *tool* yang diperlukan adalah bagaimana kita menentukan *software* (perangkat lunak) yang digunakan dalam pembuatan *game* ini.

### 1.5.2.3 Gameplay

*Gameplay* adalah cara bermain atau alur *game* tersebut, mulai dari menu, area permainan, *game over*, *story line*, *mission success*, *mission failed* dan sistem lain yang harus ditentukan. Buatlah cara bermain atau *gameplay* dengan konsep yang sangat mudah dimengerti oleh pemakai *game* tersebut.

#### 1.5.2.4 Grafis

*Grafis* adalah gambar yang kita gunakan pada *game* yang dibuat *grafis* sangat berpengaruh dalam penyampaian *genre* dan model permainan *game* tersebut. Karena dengan *grafis* yang sesuai sudah menunjukkan *genre* dan model permainan *game* tersebut. *Grafis* secara umum dapat dibagi menjadi 3 yaitu *grafis* kartun, semi realistis dan realistis.

#### 1.5.2.5 Suara

Sebuah *game* atau film akan sangat aneh jika tidak terdapat musik yang menyertainya. Contohnya seperti jika nonton film horror tanpa suara maka film tersebut akan tidak menyeramkan. Begitu juga dengan *game* jika tidak disertai dengan suara maka *game* ini akan menjadi membosankan dan tidak menarik untuk dimainkan.

#### 1.5.2.6 Pembuatan

Proses eksekusi terhadap apa yang sudah dirancang dan disiapkan untuk pembuatan *game*. Dengan adanya rancangan dan persiapan yang matang maka akan membuat semakin mudah dalam proses pembuatan *game*.

#### 1.5.2.7 Publishing

Proses terakhir ketika *game* sudah selesai dibuat adalah *publishing game*, *publishing game* dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *Game* dapat *dipublish* menjadi *executable.exe* yang dapat langsung dimainkan tanpa harus *diinstall* terlebih dahulu dan juga bisa *dipublish* menjadi *setup.exe* yang mana harus *diinstall* terlebih dahulu sebelum dimainkan. Proses *publishing* dapat

dilakukan dengan *software* yang digunakan atau dengan menggunakan *tool* tambahan.

### **1.5.3 Metode Analisis**

Analisis sistem merupakan bagian dari perancangan sistem informasi yang harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena dari hasil analisa sistem dibuat keputusan untuk menentukan langkah – langkah manajemen untuk pembangunan usaha. Analisis yang digunakan untuk menganalisa sistem informasi untuk dapat mengenali penyebab masalah menggunakan metode SWOT yaitu (*Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (kesempatan), dan *Threats* (ancaman dari lingkungan eksternal sistem)).

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang gambaran umum, yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan menjelaskan tentang teori-teori yang terkait dengan permasalahan yang diambil.

#### **BAB III ANALISIS & PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang semua analisis dan desain system yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan system yang akan dibangun, analisis

kelayakan system yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antar muka.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan. Serta melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui aplikasi tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.

