

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar sebagai suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam pengetahuan dan pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai dan sikap. (Alex: 2003). [1]

Sedangkan dalam Kamus Bahasa Indonesia pengenalan adalah proses, perbuatan, cara mengenal atau mengenali (Daryanto:1997).[2] Pada tahap pendidikan usia dini, siswa akan cenderung lebih baik belajar dengan lingkungan sekitar dan penanaman norma atau perilaku.

Mengenal flora dan fauna adalah salah satu media yang baik untuk diperkenalkan kepada anak-anak usia dini yang bertujuan mengenalkan lingkungan alam sekitar dan menanamkan peduli terhadap flora dan fauna. Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini sering berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah usia dini dan juga pada penyampaian materi proses belajar.

Kelompok bermain Al-Ma'ruf tegalrejo adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang masih menggunakan media cetak untuk memperkenalkan flora dan fauna yang masih terlihat pasif. Alangkah baiknya jika mengenal flora dan fauna dapat diaplikasikan dalam sebuah sistem yang menarik dan komunikatif

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa "Perancangan Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok

Bermain AL-MA'RUF Tegalrejo Magelang” yang dapat mempermudah proses belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

“Bagaimana Membuat Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA'RUF Tegalrejo Magelang ?”

1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun laporan ini, agar pembatasannya tidak melebar dan untuk memudahkan dalam menyelesaikan nantinya maka game ini hanya memfokuskan beberapa aspek di antaranya :

1. Pembuatan game ini sebagai sarana untuk membantu mengenalkan Flora dan Fauna terhadap anak usia dini dalam bentuk game yang menyenangkan seperti mencari gambar flora, fauna dan menebak suara binatang.
2. Game ini khusus memuat flora dan fauna.
3. Game ini bergenre puzzle.
4. Game ini hanya bisa dimainkan minimal pada sistem operasi windows XP.
5. Game ini hanya menggunakan Bahasa Indonesia.
6. Game ini dirancang untuk *anak usia 2-5 tahun*.
7. Aplikasi ini berbasis dekstop.

8. Software yang digunakan untuk membuat game ini adalah Adobe Flash dan software pendukung multimedia lainnya seperti CorelDraw, Adobe Photoshop, Adobe Audition, dan Adobe Illustrator.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan game ini adalah memperkenalkan flora dan fauna di Kelompok bermain AL-MA'RUF Tegalrejo Magelang, adapun tujuan lain dari pembuatan game ini sebagai berikut:

1. Menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat baik dalam bangku kuliah atau diluar bangku kuliah.
2. Memperoleh pengalaman tentang pembuatan aplikasi.
3. Untuk menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan program strata 1 (SI) pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
4. Merupakan alternatif baru sebagai metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan informasi tentang mengenal flora dan fauna dalam bentuk game edukasi.
5. Mensosialisasi game edukasi kepada anak usia dini agar mengenal flora dan fauna khususnya yang berada disekitar kita dengan menyenangkan dan mudah dimengerti.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan skripsi ini langkah-langkah yang dipakai yaitu sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Yaitu metode dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek.

2. Study Pustaka

Penulis melakukan study pustaka dengan cara mencari literatur yang berhubungan dengan pembahasan yang diperlukan untuk referensi baik dari internet, maupun sumber sumber yang lainnya mengenai pembuatan aplikasi yang menggunakan *adobe flash*, serta mencari contoh-contoh aplikasi apa saja yang sudah dibuat dengan *adobe flash*.

3. Metode Analisis Kasus

Analisis kasus dilaksanakan setelah memperoleh data-data dari observasi dan berdasarkan teori-teori yang telah dipelajari dalam studi pustaka untuk dikaji dan diterapkan pada kenyataan yang ada.

4. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode yang digunakan dalam pembuatan game "Perancangan Game Edukasi Mengenal Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA'RUF Tegalrejo Magelang" adalah metodologi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap yaitu ; *Concept (konsep)*, *Design (perancangan)*, *Material Collecting (Mengumpulkan bahan)*, *Assembly*, *Testing (pengujian)*, dan *Distribution (distribusi)*.

1.5.2 metode perancangan aplikasi

1. Struktur Navigasi

2. Flowchart

3. Storyboard

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab, dengan masing-masing bab berisi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini mengurai tentang dasar teori yang mencakup teori-teori dan konsep-konsep dasar pembuatan game, konsep dasar multimedia serta software yang akan digunakan untuk membuat game ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat indentifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun serta tinjauan umum yaitu anak usia dini di Kelompok Bermain AL-MA'RUF Tegalrejo Magelang.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan perancangan dan pembuatan game edukasi Flora dan Fauna di Kelompok Bermain AL-MA'RUF Tegalrejo Magelang.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.