

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dimulai sejak bertumbuhnya Industri game di Indonesia pada tahun 1998 yaitu eranya game *console*, setelah era game konsol, masuklah era game online, sekitar awal 2000, berbanding lurus dengan pertumbuhan smartphone di dunia maupun Indonesia saat ini, turut andil besar dalam mendorong perkembangan industri game di Tanah Air, baik dari sisi produsen maupun konsumen, Dan dari sisi konsumen. Tak pelak, nilai bisnis industri ini tumbuh drastis.

Game, Istilah yang secara harfiahnya berarti permainan tersebut, identik dengan berbagai macam bentuk permainan yang bisa dimainkan oleh masyarakat segala usia. Biasanya game dimainkan pada sebuah gadget atau seperangkat alat tertentu, baik secara offline maupun online alias terkoneksi Internet.

Game Multimedia adalah sebuah Game atau permainan yang mengintegrasikan elemen desain grafis, Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, karena dalam video game dan multimedia memiliki persamaan topik yaitu : Grafis 3 Dimensi dan Animasi Game. Selama ini anak-anak zaman sekarang yang mereka tahu bermain game itu hanyalah sebagai media refreshing semata, padahal game bisa menjadi media pembelajaran sejak dini, sejak taman kanak-kanak, termasuk berlaku juga pada anak-anak di TK Baiturrahim Jambi.

Berdasarkan Uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul “**Perancangan Aplikasi Game Edukasi Tebak Nama Hewan Berbasis Multimedia Studi Kasus TK Baiturrahim Jambi**”

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan Masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah “Bagaimana cara Merancang Aplikasi Game Edukasi pada Sekolah Taman Kanak-Kanak berbasis Multimedia di Jambi?”.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya mencakup wilayah Jambi.
2. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada Sistem Operasi Windows.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Software Construct 2*.

## **1.4 MANFAAT DAN TUJUAN PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan antara lain :

1. Menumbuhkan minat belajar para siswa.
2. Merubah pola fikir siswa tentang belajar yang membosankan menjadi belajar yang menyenangkan.
3. Merancang aplikasi game edukasi tebak nama hewan berbasis multimedia dengan construct 2.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1. Diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar para siswa sehingga prestasi akademik dan kemampuan motorik mampu meningkat dan berkembang pada siswa di TK Baiturrahim Jambi.
2. Diharapkan dapat merubah pola fikir siswa tentang belajar yang membosankan menjadi sebuah sesi belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga tidak ada lagi orangtua yang mengeluh tentang anaknya yang sulit belajar pada siswa di TK Baiturrahim Jambi.
3. Diharapkan dapat membantu para guru untuk mengatasi kesulitan belajar pada para siswa di TK Baiturrahim Jambi.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan ini akan menjelaskan secara jelas dan lebih baik mengenai apa yang akan dibahas dalam tiap bab-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sesuai dengan ruang lingkup judul dari penelitian ini.

Dimana dalam sistematika ini akan menjelaskan tentang lima bab yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan serta sistematika penulisan.

**BAB II            LANDASAN TEORI**

Pada bab ini peneliti menuliskan tentang kutipan-kutipan yang diambil dari ide atau pendapat serta metode para ahli yang berhubungan dengan aplikasi yang akan diciptakan peneliti, baik informasi yang akan diterima melalui buku-buku ilmiah serta sumber tertulis lain, seperti media cetak dan media elektronik, berupa pengertian dan teori mengenai perancangan aplikasi game edukasi, construct 2, alat bantu pengembangan sistem dan alat bantu perancangan sistem.

**BAB III            METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang kerangka kerja penelitian, metode-metode yang digunakan untuk penelitian, mulai dari metode pengumpulan data sampai metode perancangan beserta alat bantu dan aplikasi pembantu yang digunakan untuk merancang aplikasi ini.

**BAB IV            ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang proses yang dilakukan terhadap objek analisa untuk menciptakan sebuah aplikasi, dimulai dari analisis kebutuhan sistem berupa input, analisis proses, analisis output, dan rancangan interface menjadi sebuah aplikasi.

**BAB V            IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini peneliti menuliskan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat, pengujian terhadap aplikasi yang

telah rampung, dan analisis hasil dari apa yang telah dicapai oleh aplikasi tersebut dalam pengujian.

## **BAB VI      PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian terakhir dari pembahasan yang akan dibahas oleh peneliti, dalam bab ini memuat tentang kesimpulan yang diambil peneliti serta saran-saran dari peneliti yang mungkin akan bermanfaat bagi pembaca.

