

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi informasi sampai sekarang ini berkembang sangat pesat seiring dengan penemuan dan pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang informasi. Hal ini juga berdampak tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan jaman sekarang telah semakin canggih pada pelaksanaannya. Tidak hanya menggunakan papan tulis dan kapur, namun telah beralih pada komputer dan proyektor. Pengajar pun semakin mudah dalam membagikan ilmunya dengan bantuan teknologi, salah satunya internet yang sekarang sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*.

Selain membawa banyak manfaat, teknologi juga menimbulkan masalah dalam dunia pendidikan. Dengan teknologi yang semakin canggih tersebut, semakin banyak pula permainan – permainan bermunculan. Hal ini tentunya dapat menjadi godaan bagi anak – anak sehingga lebih memilih untuk bermain daripada belajar. Bisa kita lihat secara umum, hampir setiap orang dari setiap kalangan umur juga bermain *game*.

Terlepas dari segala kekurangannya, *game* merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan di negeri ini. Terutama bagi anak – anak yang sulit diajak belajar. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain. Mereka lebih banyak belajar ketika bermain. Maka penggunaan *game* sebagai sarana edukasi merupakan pilihan tepat untuk menyelesaikan permasalahan ini.

Game edukasi secara umum merupakan *software game* yang berisikan permainan yang mendidik dan mengajar dengan media digital. Munculnya berbagai macam *game*, termasuk *game* edukasi juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita.

Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi (PMBJ) merupakan organisasi Buddhis bagi para mahasiswa khususnya di Jambi. Dalam menjalankan kegiatan seharinya, PMBJ seringkali mendapatkan kesempatan dalam membantu kegiatan – kegiatan Vihara yang berlokasi di Jambi seperti menjadi panitia dalam kegiatan tersebut, mengisi acara dalam *event* tertentu atau kegiatan agama, dan juga termasuk membantu dalam kegiatan mengajar agama Buddha bagi anak – anak Buddhis.

Maraknya minat belajar dalam pengajaran agama Buddha dikarenakan PMBJ masih menggunakan cara konvensional, seperti bercerita di depan lalu memberikan pertanyaan atau sebaliknya bertanya apakah ada pertanyaan yang berkaitan dengan topik cerita tersebut dan akhirnya mengakibatkan anak - anak di Vihara sulit berkonsentrasi dan susah mencerna pelajaran agama Buddha dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian *game* edukasi yang berjudul “Perancangan *Game* Edukasi Tokoh Buddhis Dengan Construct2 (Studi Kasus : Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi)”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah *game* edukasi mengenai tokoh Buddhis yang dapat membantu Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi dalam mengajar?
2. Apakah *game* edukasi yang dirancang ini dapat bermanfaat, mudah digunakan, dan menarik bagi penggunanya?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. *Game* edukasi yang dibangun berisi cerita kehidupan tokoh Buddhis dan soal – soal quis, *Game* edukasi yang dibuat dikhususkan untuk anak – anak usia 5 – 10 tahun.
2. *Game* edukasi dibuat dengan menggunakan program Construct2.
3. Studi kasus pada Perhimpunan Mahasiswa Buddhis Jambi (PMBJ).
4. Aplikasi dapat berjalan di *smartphone* android dengan OS minimal 4.1 JellyBean.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisa kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan *game* edukasi tokoh Buddhis.
2. Merancang sebuah *game* edukasi yang mudah digunakan, menarik, dan dapat membantu dalam proses mengajar anak – anak Buddhis mengenai tokoh Buddhis.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan mengetahui permasalahan dari perancangan game edukasi tokoh Buddhis.
2. Diharapkan membantu dalam proses mengajar dan menambah ketertarikan dalam mempelajari agama Buddha terutama mengenai tokoh Buddhis.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis sajikan sistematika penulisan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini, terdiri atas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai landasan-landasan teori mengenai perancangan, multimedia, *game*, *game edukasi*, *use case diagram*, *activity diagram*, HTML, dan Construct 2.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara-cara pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian, metode pengembangan sistem yang dilakukan, dan perangkat yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem yang menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, perancangan *interface*, dan perancangan struktur program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini, berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah dibuat, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini, terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan ini.