

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan sudah harus dimulai sejak usia dini agar tidak terlambat dalam mengenal dunia pendidikan. Dunia pendidikan memegang peranan penting dan sangat diperlukan untuk menghadapi era teknologi yang berkembang pesat saat ini, sistem pengajaran yang diterapkan lebih menekankan kepada anak didik untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga dibutuhkan media agar anak didik lebih tertarik ketika mengikuti proses pembelajaran. Media yang dimaksud di atas adalah seperti perangkat ajar yang berbasis multimedia. Munir dalam jurnal Dony Novaliendry (2013:110) menjelaskan, “istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam satu *software* komputer”. Dengan demikian proses pembelajaran lebih mudah diingat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam belajar.

Pada era yang serba digital seperti sekarang ini, teknologi seperti *smartphone* berbasis android telah banyak digunakan oleh semua kalangan pengguna mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pemanfaatan *smartphone* saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja melainkan dapat digunakan sebagai media bermain *game*. Bermain *game* merupakan salah satu sarana pembelajaran. Game edukasi

adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *user* suatu pembelajaran tertentu,

pengembangan konsep dan pemahaman serta membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka. Sehingga dapat mengembangkan pola pikir lebih kreatif dengan bermain sambil belajar dan menghasilkan pembelajaran yang lebih mudah dipahami serta dapat mengarahkan pengguna *smartphone* khususnya siswa ke hal-hal yang lebih positif terutama di bidang pendidikan. Akan tetapi aplikasi game edukasi mengenai panca indera masih jarang kita dapatkan.

TK Handayani III merupakan salah satu lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang mulai beroperasi pada tahun 1993 yang berlokasi di Desa Kebon IX. TK Handayani III memiliki kelas sebanyak 3 kelas antara lain kelas semester I, kelas semester II, dan kelas paud. Proses belajar mengajar di TK Handayani III saat ini, adalah dengan guru menjelaskan dan anak memperhatikan, lalu melakukan tanya jawab, metode pembelajaran dengan menggunakan media buku panduan, gambar dan papan tulis. Sistem ini masih menimbulkan masalah seperti menurunkan semangat anak dalam mengikuti pelajaran dan guru mengalami kesulitan dalam mengajar dikarenakan banyaknya murid yang kurang memperhatikan materi sehingga pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memiliki ide untuk merancang suatu aplikasi game edukasi berbasis multimedia. Oleh karena itu penulis memilih judul skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Panca Indra Berbasis Multimedia (Studi Kasus : TK Handayani III Muaro Jambi)”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat penulis rumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang sebuah aplikasi game edukasi pengenalan panca indra berbasis multimedia pada TK Handayani III Muaro Jambi?”.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Aplikasi *game* ini berisi materi pengenalan panca indra untuk anak-anak usia 4 s/d 6 tahun di TK Handayani III Muaro Jambi.
2. Aplikasi *game* ini berisi konten yaitu pengertian panca indra, fungsi dan bentuk dari panca indra, dan tebak panca indra.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Unity, Photoshop.
4. Model perancangan sistem dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Menganalisa sistem pembelajaran pada TK Handayani III Muaro Jambi.
2. Merancang game edukasi pengenalan panca indra berbasis multimedia pada TK Handayani III Muaro Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui masalah dalam sistem belajar mengajar yang sedang berjalan pada TK handayani III Muaro Jambi.
2. Agar perangkat ajar ini dapat membantu para guru dalam proses belajar mengajar agar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami anak didiknya.
3. Dengan adanya perangkat ajar ini diharapkan anak dapat memahami pelajaran dengan mudah.

1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yaitu tentang aplikasi, buku tentang panca indra serta program atau software yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Penulis menjelaskan tentang teori-teori antara lain pengertian perancangan, pengertian aplikasi, pengertian pembelajaran, media pembelajaran, game edukasi, multimedia, panca indra, photoshop dan tentang unity.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan program baik hardware maupun software.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis game yang terdiri dari analisis domain masalah, tujuan dan konsep game; analisis kebutuhan aplikasi game yang terdiri dari analisis fungsi yang dibutuhkan, analisis output, analisis input dan analisis kebutuhan data; rancangan layout; rancangan input; rancangan struktur data yang digunakan; rancangan struktur program; dan rancangan algoritma program.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi proses menterjemahkan rancangan menjadi program aplikasi yang dapat digunakan oleh user yang terdiri dari hasil implementasi, pengujian sistem dan analisis hasil yang dicapai oleh perangkat lunak.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.