

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini, perkembangan game begitu pesat dengan jenis dan platform yang beragam, jenis-jenis game yang ada saat ini contohnya seperti game *RPG*, strategi, *FPS*, *action*, *simulation*, dan juga ada game edukasi yang menunjang untuk pembelajaran. Game edukasi saat ini menjadi suatu media dan metode pembelajaran sehingga membantu seorang pendidik untuk mentransfer ilmunya agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Game dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan saat bermain. Dalam kegiatan pembelajaran pada materi pengenalan huruf alfabet di TK Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi, guru mengalami kesulitan dalam mengajar banyaknya murid yang kurang memperhatikan proses pembelajaran pengenalan huruf alfabet dikarenakan proses pembelajaran pengenalan huruf alfabet menggunakan objek kartu huruf dan papan tulis secara berulang, yang mana membuat anak-anak merasa bosan. Sehingga pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang efektif, maka dari itu untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta menarik minat anak-

anak dalam belajar, penulis merekomendasikan suatu game edukasi yang dapat membantu kegiatan belajar dengan konsep bermain sambil belajar khususnya pembelajaran mengenal huruf alfabet.

Adapun dari permasalahan di atas maka didapat judul penelitian yaitu :

**“Perancangan Game Edukasi Tangkap Huruf Alfabet Berbasis Android
Pada TK Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana cara merancang aplikasi game edukasi ini agar efisien dan menarik di mata pengguna dan dapat bermanfaat serta dapat membantu proses pembelajaran pengenalan huruf alfabet.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mencegah penyimpangan masalah yang akan di teliti pada penelitian ini dan agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang akan di capai, maka penelitian ini akan diberikan batasan - batasan berikut :

- a. Game ini dirancang untuk hiburan yang mendidik.
- b. Game edukasi ini hanya dapat dimainkan secara single player.
- c. Game ini memiliki konsep 3D dengan tipe *endless runner game*.
- d. menggunakan bahasa pemrograman C# melalui perangkat lunak Unity sebagai *Game-engine*-nya.

- e. Metode permodelan sistem pada game ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) yaitu : use case diagram, class diagram, activity diagram. Metode pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*.
- f. Beberapa fitur yang akan dibuat yaitu : Mulai, cara bermain, pengaturan, informasi, dan score.
- g. Alur dari game ini yaitu anak menggerakkan player untuk menangkap huruf dan menghindari musuh.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, adapun tujuan dari kegiatan ini adalah :

- a. Untuk menganalisis game edukasi yang menarik untuk anak pada Tk Islam Al-Azhar Jambi.
- b. Untuk merancang game edukasi “Tangkap Huruf Alfabet” dengan konsep *Endless Runner* untuk *Smartphone* android pada Tk Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian tersebut maka manfaat yang dapat diperoleh adalah:

- a. Menambah kreatifitas dan konsentrasi pengguna.
- b. Menjadikan game suatu sarana yang baik tidak hanya sebagai penghibur, melainkan dapat juga mendidik.

- c. Membantu guru dalam pengajaran materi pengenalan huruf alfabet pada anak.
- d. Menambah metode pembelajaran pada materi pengenalan huruf alfabet di Tk Islam Diniyyah Al-Azhar Jambi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian ini, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah dan didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian. Adapun beberapa landasan teori yang digunakan seperti: sekilas tentang *game*, sekilas tentang *usecase* , sekilas mengenai *unity*, dll.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan mengenai proses selama mengerjakan penelitian, dimulai dari metode pengumpulan data hingga metode pengembangan aplikasi, dan alat-alat penelitian yang digunakan, *hardware* dan *software*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai gambaran umum permasalahan, dan analisis kebutuhan serta perancangan *software* secara lengkap.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai uji coba terhadap aplikasi yang dilakukan, kelebihan dan kekurangan dari aplikasi, dan cara menjalankan aplikasi.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini mengemukakan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.