

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dunia pendidikan memegang peranan penting dan sangat diperlukan untuk menghadapi era teknologi yang berkembang pesat saat ini. Perkembangan sistem pendidikan yang diterapkan lebih menekankan kepada anak didik untuk lebih aktif dalam mengajar, sehingga butuh media berbasis multimedia agar anak didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran[1]. Multimedia adalah gabungan dari beberapa elemen seperti teks, suara, gambar maupun animasi yang berada dalam satu *software* sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi ataupun berkomunikasi dalam aplikasi tersebut. Salah satu *software* atau aplikasi multimedia adalah *game*[2].

Pada era serba digital seperti sekarang ini, teknologi seperti *smartphone* telah banyak digunakan oleh beberapa kalangan dari anak-anak sampai dewasa. Penggunaan *smartphone* saat ini tidak hanya menjadi alat komunikasi saja melainkan juga dapat digunakan sebagai media untuk bermain *game*. *Game* merupakan salah satu sarana pembelajaran dan edukasi. *Game* edukasi adalah merupakan permainan yang dirancang untuk mengajarkan pengguna untuk belajar sesuatu, mengembangkan konsep-konsep tertentu dan pemahaman sehingga dapat melatih kemampuan dan termotivasi untuk memainkannya, salah satunya game pengenalan nama hewan dengan cara mencocokkan nama hewan. Media pembelajaran melalui *game* atau permainan dapat membantu anak-anak mengenal

dan memahami bentuk dan jenis hewan sambil bermain, sehingga dapat membuat anak-anak menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar[3][4].

SD Negeri 59/IV Kota Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar negeri yang berlokasi di Jl. H.M Yusuf Nasri RT. 08 No.100, Wijaya Pura, Kec. Jambi Selatan, Kota Jambi. Proses belajar mengajar di SD Negeri 59/IV saat ini adalah dengan guru menjelaskan dan anak memperhatikan, lalu melakukan tanya jawab, metode pembelajaran dengan menggunakan media buku, gambar dan papan tulis. Sistem ini masih memiliki kekurangan seperti menurunkan semangat anak dalam mengikuti pelajaran dan guru mengalami kesulitan dalam mengajar dikarenakan banyaknya murid yang kurang memperhatikan materi, sehingga proses pembelajaran tersebut dapat dikatakan kurang efektif. Penggunaan *game* edukasi dalam sistem belajar mengajar dapat memudahkan guru untuk memberikan pembelajaran dengan mudah dan menarik kepada anak didik secara mandiri di rumah, dan membuat anak didik tertarik dan semangat untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk mendukung upaya tersebut maka dilakukan penelitian yang dituangkan dalam penulisan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Game Edukasi Mencocokkan Nama Hewan Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android* (Studi Kasus : SD Negeri 59/IV Kota Jambi)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana menganalisis dan merancang game edukasi mencocokkan nama hewan sebagai media pembelajaran berbasis *Android* pada SD Negeri 59/IV Kota Jambi?”

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka dibatasi permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* ini berisi materi pengenalan nama hewan dengan mencocokkan nama hewan untuk anak-anak usia 6 s/d 7 tahun pada kelas 1 di SD Negeri 59/IV Kota Jambi.
2. Aplikasi *game* ini difokuskan pada guru untuk diberikan kepada anak-anak sebagai tugas mandiri dirumah, dikarenakan tidak diperkenankan membawa *hp/smartphone* di sekolah.
3. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan *software Unity*.
4. Aplikasi ini memiliki fitur berupa skor poin, kesempatan dalam menjawab seperti *health point*, dan tingkatan kesulitan setiap level.
5. Model perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menganalisis sistem pembelajaran pada SD Negeri 59/IV Kota Jambi.
2. Untuk merancang game edukasi mencocokkan nama hewan sebagai media pembelajaran berbasis *Android* pada SD Negeri 59/IV Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui masalah dalam sistem belajar mengajar yang sedang berjalan pada kelas 1 di SD Negeri 59/IV Kota Jambi.
2. Diharapkan dapat membantu para guru dalam proses belajar dan mengajar agar menjadi lebih menarik dan mudah.
3. Diharapkan dapat membantu anak didik tertarik dan semangat dalam memahami pelajaran.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah memahami penulisan laporan tugas akhir ini, maka dibuat sistematika penulisan pada penelitian ini sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang mendukung penelitian, dikutip dari buku, jurnal, dan lain-lain yang berfungsi sebagai kerangka atau landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang peneliti lakukan berupa penjelasan mengenai konsep perancangan *game* edukasi, media pembelajaran, hewan, dan *Android*, alat bantu pemodelan program seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* serta alat bantu pengembangan program dengan *Unity*. Pada bab ini juga memuat tinjauan pustaka yang berisi penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini memuat kerangka kerja penelitian, metode pengembangan sistem yang digunakan, serta alat bantu yang digunakan untuk pembuatan program.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis dan perancangan terhadap sistem yang berjalan serta sistem yang akan diusulkan, yang terdiri dari analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis output, analisis input, analisis kebutuhan data, dan rancangan output, rancangan input, dan rancangan struktur data.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab implementasi dan pengujian sistem berisi hasil implementasi rancangan (*design*) pada bab sebelumnya, pengujian aplikasi yang telah dibangun serta hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab penutup terdiri atas kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil-hasil penelitian tersebut.

