

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan *game* di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. *Game* adalah Permainan yang terstruktur, yang biasanya *game* ini dibuat untuk menghilangkan stress atau juga bisa dibuat untuk Pendidikan agar orang yang ingin belajar tidak merasakan rasa bosan pada suatu hal yang ingin dia pelajari. Banyak *Game* yang bisa mengembangkan kreatifitas seseorang, sebagai bahan latihan, atau simulasi pendidikan. *Game* sebagai media hiburan telah berkembang dengan pesat dan memiliki prospek yang cukup bagus seiring dengan perkembangan teknologi. Hal ini berdampak positif pada media pembelajaran, dahulu sistem pembelajaran hanya terbatas pada sistem pembelajaran konvensional yaitu melalui buku dan kegiatan belajar-mengajar secara langsung, namun dengan kecanggihan teknologi yang berkembang, pembelajaran bisa dilakukan dengan bermain *game*. Selain itu, pembelajaran interaktif dapat dilakukan melalui game edukasi.

Ada beberapa definisi *game* menurut para ahli :

Menurut Mursid Yunus dkk (2015 : 59) “Game merupakan suatu jenis model permainan atau pertandingan. *game* bisa di artikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk *fun* dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran.”

Menurut M. Rosidi Zamroni dkk (2013 : 489) “Game atau permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, bermain dan budaya.”

Pada Sekolah Dasar Unggul Sakti Jambi sistem pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional, seperti menggunakan buku pelajaran, Sehingga dapat menimbulkan kejenuhan dan rasa bosan pada murid.

Sistem belajar yang belum dimiliki pada Sekolah Dasar Unggul Sakti Kota Jambi, yaitu sistem belajar yang terkomputerisasi agar metode pelajaran tidak monoton yaitu dengan menggunakan metode *game* edukasi, sehingga para murid lebih tertarik dalam belajar dan tidak cepat jenuh ataupun merasa bosan.

Perancangan *game* edukasi ini diangkat berdasarkan pengembangan dari kerja praktek sebelumnya. Pengembangan yang dilakukan seperti menambah fitur fungsionalitas, karakter, animasi, yang bertujuan untuk dapat menciptakan sebuah *game* yang lebih menarik dari sebelumnya.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Perancangan dengan judul “**Perancangan Game Edukasi Matematika Dasar Sebagai Penunjang Kegiatan Belajar (Studi Kasus : SD.Unggul Sakti)**”

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh tim penulis tentang game edukasi untuk siswa dan siswi adalah bagaimana merancang sebuah *game* edukasi matematika dasar sebagai penunjang kegiatan belajar?

### 1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

Agar penelitian yang dilakukan dapat lebih fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. *Game* ini hanya dapat di mainkan secara single player
2. *Game* ini membahas matematika dasar tentang penambahan, pengurangan, Perkalian, dan pembagian
3. *Game* ini berbasis Android
4. Aplikasi ini di tujukan khususnya untuk anak 7-8 tahun
5. *Game* Edukasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman C#Melalui perangkat lunak monoDeveloppe, Unity sebagai game engine-nya.
6. Pertanyaan-Pertanyaan dalam game ini meliputi hitung-hitungan dasar Untuk tingkat Sekolah Dasar kelas 2.
7. *Game* ini diangkat berdasarkan pengembangan dari Kerja Praktek

### 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian :

1. Menambah metode belajar dengan menggunakan *Game* Edukasi.

2. Merancang *Game* Edukasi Matematika Dasar untuk para murid

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun Manfaat Penelitian :

1. Membantu siswa dan siswi agar lebih tangkas dalam berhitung
2. Membantu meningkatkan motivasi siswa dan siswi dalam belajar matematika dasar

#### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

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

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab Pendahuluan ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab Landasan Teori ini menjelaskan landasan teori yang meliputi pengertian aplikasi, *game* dan edukasi, perancangan, *game* edukasi, serta beberapa penjelasan mengenai aplikasi yang digunakan.

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab Metodologi Penelitian ini menjabarkan tentang proses pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, alat bantu, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab Analisa Dan Perancangan Sistem ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang akan dikembangkan.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab Penutup ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang berguna dalam mengembangkan aplikasi *game* edukasi berhitung cepat.