

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring perkembangan jaman, teknologi merupakan salah satu hal yang menjadi kebutuhan bagi sebagian besar individu. Kemajuan dari teknologi khususnya teknologi informasi, sekarang ini semakin berkembang dengan pesat sehingga banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang. Teknologi informasi pun telah diterapkan dalam metode pengajaran bagi anak yang masih berusia 4-6 tahun dengan berbasis multimedia. Multimedia berasal daripada kata ‘multi’ dan ‘media’. Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang meliputi elemen-elemen tersebut seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video. Metode pengajaran dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam teknologi informasi menjadi pilihan yang banyak digunakan dalam mengajarkan anak. Dengan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan nuansa baru terhadap sang anak agar tidak merasa jenuh dengan pelajaran yang diberikan.

Teknologi Informasi merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan anak dalam belajar membaca dan berpengetahuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa *game* edukasi. *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 edukasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *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 belajar membaca pada anak sekolah di TK Xaverius 1 Kota Jambi, guru masih menggunakan metode pembelajaran dengan menggunakan buku panduan dan media papan tulis, guru mengalami kesulitan dalam mengajar dikarenakan banyaknya murid yang kurang memperhatikan materi 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 aplikasi *game* edukasi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dengan konsep bermain sambil belajar khususnya pada materi belajar membaca.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi dengan judul **“Perancangan Game Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Tk Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi kasus : TK Xaverius 1 Kota Jambi)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hal tersebut penulis merumuskan permasalahan yaitu tentang bagaimana merancang game edukasi belajar membaca sebagai media pembelajaran pada TK Xaverius 1 Kota Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka penulis menerapkan batasan masalah yang akan di bahas penelitian ini meliputi:

1. Game edukasi yang dibangun berisi pengenalan huruf, dan disertai gambar, suara, animasi dan video, Game edukasi yang di buat di khususkan untuk anak-anak TK 4-6 tahun
2. Perancangan game ini hanya sampai pada tahap pengujian
3. Perancangan game berupa media pembelajaran membaca yang meliputi abjad dan suku kata.
4. Perancangan media pembelajaran menggunakan *Software Adobe Flash CS5.5*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa dan mengetahui sistem pembelajaran yang digunakan pada TK Xaverius 1 Kota Jambi.

2. Merancang game edukasi belajar membaca sebagai media pembelajaran pada TK Xaverius 1 Kota Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan pada penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu pembelajaran untuk guru dalam memberi pelajaran kepada anak-anak dan mempermudah anak-anak dalam menangkap materi yang diberikan guru.
2. Menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran dan bermain.
3. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat mengasah pengetahuan anak-anak tentang cara membaca yang baik dan benar.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika pembahasan laporan kerja praktek ini dibagi menjadi (enam) bab berikut ini penjelasan masing-masing bab :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Di dalam bab berisi tentang teori-teori dasar penulisan dalam penulisan skripsi ini, yang meliputi pengertian tentang

perancangan game edukasi berbasis multimedia, alat bantu *Adobe Flash CS5.5, Corel Draw X5, Adobe Illustrator CS3, dan Adobe Photoshop CS5.5* .

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini menguraikan tentang metode atau cara penelitian yang di gunakan dalam merancang game edukasi.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini memuat analisis sistem yang sedang berjalan pada TK Xaverius 1 Kota Jambi dan uraian tentang analisa sistem yang akan segera di gunakan di buat dan bagaimana merancangnya sehingga menjadi Game edukasi.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini merupakan bagaimana rancangan di implementasikan menggunakan Adobe Flash dan pengujian terhadap game.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan dengan hasil-hasil penelitian tersebut.