

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan hal penting yang diperlukan semua manusia. Belajar merupakan sarana menggali ilmu atau menggali suatu kemampuan yang belum pernah diperoleh sebelumnya. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau praktek yang diperkuat. Belajar merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah bahwa bentuk input dan output dari stimulus dalam bentuk tanggapan.

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat pertanyaan pertanyaan yang harus di jawab serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah maupun dirumah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, seperti pembelajaran mengenal angka dan mengenal warna. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat serta kemampuan orang tua dalam membimbing anak dalam belajar membuat penulis ingin mengembangkan sebuah game edukasi yang dikemas menjadi permainan ular tangga yang dapat berjalan di platform android. Hal ini bertujuan karena pengguna platform android khususnya di Indonesia sangatlah banyak mulai dari kalangan menengah hingga kalangan atas.

Dalam game edukasi ini diharapkan anak bisa dapat dengan mudah mengenal angka karena pada permainan ini anak diajarkan untuk berhitung pada saat poin bergerak setelah dadu dilempar. Dengan warna yang dibuat beragam, game edukasi ini juga diharapkan dapat membantu anak mengenal warna dengan baik.

1.2. Rumusan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, diambil beberapa rumusan masalah yang terjadi. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat game ular tangga ?
2. Bagaimana mengemas game ular tangga sehingga dapat dijadikan game pembelajaran untuk anak ?
3. Bagaimana membuat tampilan yang menarik serta mudah digunakan ?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, masalah-masalah yang dibahas dibatasi ruang lingkupnya agar penelitian lebih fokus, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi Menggunakan Platform Android.
2. Aplikasi dibangun menggunakan aplikasi Unity.
3. Aplikasi hanya memiliki fitur pemain tunggal atau single player.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah untuk membuat daya tarik anak untuk belajar menjadi lebih tinggi. Dalam permainan ini anak akan dikenalkan dengan

angka sebagai dasar permainan ular tangga. Setelah itu anak juga akan dikenalkan dengan pertanyaan karena pada permainan ini kotak yang digunakan untuk berjalan akan dirancang dengan berbagai pertanyaan yang menarik dan beragam.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keinginan belajar dan daya tarik untuk belajar.
2. Memudahkan anak dalam mengenal angka dan pertanyaan.
3. Memudahkan orang tua dalam mengajarkan anak tentang angka dan warna.

1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang dibuat dipenelitian ini :

1.6.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data dalam penelitian ini maka penulis melakukan studi pustaka. Studi pustaka yaitu mengumpulkan bahan-bahan referensi yang membahas tentang game, permainan *android* baik mencari melalui internet maupun buku. Mengumpulan data atau informasi yang dijalankan ke dalam bentuk pertanyaan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penyusunan kuisisioner dilakukan setelah aplikasi selesai dibuat dengan harapan dapat mengetahui variable-variabel apa saja yang menurut responden menarik atau tidaknya aplikasi tersebut.

1.6.2. Tahap Perancangan dan Implementasi

Tahap perancangan desain adalah tahap perancangan system untuk mendapatkan game edukasi dengan materi yang telah ditentukan pada tahap ini diperlukan sketsa desain tampilan layer. untuk memudahkan programmer dalam menerjemahkan ke dalam bentuk yang lebih nyata. Desain dibuat dalam storyboard untuk mempermudah pengimplementasian perancangan desain.

Tahap implementasi adalah proses penerjemah perancangan desain kedalam tampilan yang sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah game berbasis android , program yang digunakan untuk menerjemahkan desain ini berupaprogram

Unity 2D untuk membuat animasi baik berupa gambar maupun teks sedangkan tokoh karakter game di buat menggunakan Adobe Photoshop CS6.

1.6.3. Tahap Pengujian Laporan

Tahap proses ini adalah tahap dimana game ini di periksa oleh penguji dari pembimbing dosen. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak biasa diakses atau dijalankan oleh player, pengecekan interface dimana apakah sesuai dengan storyboard atau tidak karena kebanyakan hasil dari desain interface tidak sesuai dengan storyboardnya yang dimana nantinya akan menimbulkan kesalahan pada materi, maupun kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa satu-persatu oleh pembuat secara manual dengan kata lain pengecekan laporan dilakukan manual secara terus-menerus sampai waktu pengumpulan laporan kemudian nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli media dan ahli materi pada tahap validasi media pembelajaran, kebanyakan disebut sebagai plagiasi yakni agar tidak sama dengan laporan yang sudah masuk taraf nasional.

1.6.4. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap penyusunan laporan penulis akan melihat hasil aplikasi yang sudah dirancang kemudian menganalisa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi. Penulis akan menyusun laporan sesuai pedoman penulisan skripsi yang sudah ditentukan.

Pedoman yang diberikan tentunya sudah mempunyai standar kriteria penulisan yang benar mulai dari prosedur skripsi, sistematikan laporan skripsi dan daftar Pustaka. Mulai dari pendahuluan dimana berisi yang mendorong mengapa dibuat sebagai latar belakang suatu masalah karena itu merupakan syarat penting dalam hal pembuatan laporan, selanjutnya ada tinjauan pustaka dimana orang yang membuat laporan haruslah mengambil beberapa referensi dari berbagai sumber yang kemudian diikutkan dalam penulisan laporan seperti nama sang pembuat jurnal, kotanya, judul laporan dan lain-lain, disini pembuat laporan harus teliti dalam hal penyusunan laporan karena bisa menyebutkan kelebihan dan kekurangan antara laporannya sendiri dan laporan yang diambil sebagai bahan referensi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan terkait latar belakangnya, rumusan masalah, tujuan dari game yang dibuat, batasan masalah yang ada pada laporan, manfaat apa saja yang bisa didapatkan dari memainkan game tersebut, jenis metode penelitian yang dipergunakan dalam isi laporan atau penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TIJAJUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori yang dipergunakan atau proses dalam pembuatan laporan skripsi ini. Yang diambil dari jurnal sebelumnya baik melalui media website maupun buku yang dijumpai.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Didalamnya berisi tentang hal-hal yang memiliki kaitannya dengan perancangan program desain system, dan juga desain interface dari program dimana ditampilkan dengan gambar sekaligus diagram yang mendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI

Menjelaskan tentang tampilan dari proses-proses dimana saat menjalankan program beserta penjelasan yang mendetail tentang program yang dibuat.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini pembuat laporan juga menyajikan tentang hasil uji coba program yang sudah dibuat beserta hasil yang diperoleh dari hasil ditimbulkannya aplikasi dibuat.

BAB VI PENUTUP

Dalam laporan ini penulis memperlihatkan tentang kesimpulan dan saran-saran terhadap skripsi yang dibuat.