

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *game* saat ini begitu pesat dengan beragam jenis, mulai dari *game* edukasi, *Strategy*, *Adventure*, *arcade*, *puzzle*, *sport* dan lain-lain yang di dibuat dalam bentuk *playstation game*, *PC game* bahkan yang paling mudah dan banyak di jumpai saat ini adalah *mobile game* yang di buat semenarik mungkin bagi setiap orang terutama bagi anak-anak. Sebagian *game* Pada dasarnya hanya di buat sebagai sarana hiburan saja, tetapi akan lebih baik jika *game* di ciptakan untuk sarana belajar supaya anak-anak lebih kreatif dalam berpikir.

*Game* yang memiliki konten pendidikan lebih di kenal dengan istilah *game* edukasi. *Game* sejenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang di harapkan biar lebih mudah memahami materi pelajaran yang di sajikan. Jenis ini sebenarnya lebih mengacu kepada isi dan tujuan *game* bukan jenis yang sesungguhnya. *Game* sangat berpotensi untuk menimbulkan kembali motivasi belajar anak yang mengalami penurunan.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media yang melibatkan komputer dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis komputer akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Kemenarikan tampilan fisik sangat mempengaruhi proses pembelajaran, semakin menarik tampilan media maka siswa semakin termotivasi untuk belajar sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. *Game* kuis adalah bentuk permainan atau pemikiran dimana pemain individu atau tim berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

*Game* ini sendiri dibuat menggunakan aplikasi Unity dengan *game* yang berbasis *mobile* ini dapat digunakan pada *smartphone*. Tujuan dari dibuatnya *game* edukasi ini untuk menunjukkan bahwa *game* tidak hanya untuk sekedar hiburan semata namun dengan *game* juga bisa belajar, sehingga dengan adanya *game* edukasi seperti ini dapat meningkatkan minat belajar anak-anak.

Adapun dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil beberapa dari penelitian antara lain: Penelitian <sup>[1]</sup> mengenai Pengembangan *Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Penelitian <sup>[2]</sup> mengenai *Game* Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. Penelitian <sup>[3]</sup> mengenai Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Pengenalan Bahasa Daerah Galela Untuk Anak Tingkat Sekolah Dasar. Penelitian <sup>[4]</sup> mengenai Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. Penelitian <sup>[5]</sup> mengenai implementasi *game* edukasi belajar bahasa inggris dengan metode *game development life cycle* dan pendekatan taksonomi bloom rev.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi Kuis menggunakan Unity 2D?
2. Bagaimana *game* ini dapat di mengerti oleh anak sekolah dasar?
3. Bagaimana *game* ini bisa bermanfaat oleh anak sekolah dasar?

## 1.3 Tujuan Dan Manfaat Penulisan

Adapun tujuan dan manfaat laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya *game* ini mempermudah proses belajar anak sekolah dasar.

2. Proses belajar menggunakan *game mobile* dapat mempermudah gaya belajar anak.
3. Anak dapat memainkan *game* dengan cepat, akurat, dan efisien.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah hanya pada:

1. Penelitian ini hanya dilakukan kuisioner dengan anak sekolah dasar pada media pembelajaran *game* kuis pelajaran umum sekolah dasar berbasis *mobile*.
2. Aplikasi *Game* ini hanya bisa di gunakan secara *offline*.
3. Aplikasi *Game* ini hanya bisa di gunakan pada *smartphone* android.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan skripsi, penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan uraian mengenai latar belakang permasalahan yang terjadi pada perkembangan *game*, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan/manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dan berkaitan dengan analisis dan perancangan aplikasi. Teori-teori yang dibahas terbagi atas teori-teori umum dan khusus yang berkaitan dengan perangkat lunak pembuatan aplikasi.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini akan membahas penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi implementasi dan pengujian sistem dari hasil analisis dan perancangan aplikasi game edukasi yang telah dibuat dengan menggunakan pengujian blackbox, disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi game edukasi yang di lakukan sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun dapat bermanfaat dan berguna untuk menumbuhkan minat dan meningkatkan pengetahuan murid terhadap mata Pelajaran Umum Sekolah Dasar.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis yang berhubungan dengan pembuatan laporan penelitian.

