

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengaruh yang diberikan oleh perkembangan teknologi tidaklah sedikit. Salah satu perkembangan yang dapat kita lihat adalah dalam bidang edukasi.

Bidang edukasi perlahan-lahan mulai terhubung dari teknologi. Contohnya seperti *e-book*, *online learning*, hingga *game* edukasi.

Game memiliki arti permainan. Pada umumnya, sebuah permainan dapat dimainkan oleh satu orang atau sekelompok orang. Dikarenakan adanya teknologi maka *game* dikembangkan menjadi sebuah perangkat lunak (*software*) yang dapat dimainkan di perangkat keras (*hardware*).

Tujuan dari perancangan perangkat lunak *game* pada awalnya adalah hanya sebagai sarana hiburan saja. Namun sekarang ini *game* juga sudah dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan sekaligus sebagai sarana pembelajaran. Dengan adanya *game* sebagai sarana untuk belajar, pengguna diharapkan bisa bermain *game* sambil berpikir secara aktif, kreatif, dan kritis. Salah satu bentuk pengembangan dari *game* seperti yang dijelaskan adalah *game* edukasi.

Game edukasi memiliki daya tarik sendiri untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah *game* edukasi

merupakan visualisasi dari permasalahan nyata. *Game* edukasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada. Sehingga berdasarkan pola yang dimiliki *game*, pemain dapat dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam *game*.

Game edukasi yang dibuat akan mengangkat topik mengenai nama-nama negara. Kosakata akan dirancang menggunakan bahasa Inggris. Pengguna akan dikenalkan dengan nama beberapa negara dalam bahasa Inggris dan bendera negara tersebut. Target *user* dari *game* edukasi pengenalan negara ini adalah murid-murid sekolah dasar. Adapun selain nama negara dan bendera negara, ada juga pembahasan mengenai negara tersebut. Sehingga dibutuhkan pendamping untuk menjelaskan materi kepada pengguna.

Game edukasi pengenalan nama-nama negara ini dibuat supaya pemain semakin sulit dalam menyelesaikan pertanyaan dari babak yang satu ke babak yang lain. Tujuan digunakannya *gameplay* seperti ini adalah supaya *game* tidak terlalu statis. Dalam *game* edukasi ini, setiap kali pemain menyelesaikan satu *stage* maka *time limit* untuk *stage* berikutnya akan semakin cepat. Penggunaan *gameplay* yang seperti ini dalam *game* edukasi diharapkan dapat membuat pengguna berpikir lebih tepat, kritis, dan tentunya tetap menghibur.

Penggunaan *mobile device* semakin meningkat dan *mobile device* juga telah banyak digunakan masyarakat di Indonesia. Di Indonesia sendiri, penggunaan *mobile device* tidak hanya untuk kalangan masyarakat menengah ke atas, akan tetapi masyarakat menengah ke bawah juga sudah banyak yang memiliki *mobile*

device. Fenomena ini terjadi dikarenakan sudah banyak *mobile device* yang dijual di pasar dengan harga yang murah dan mudah dijangkau, seperti *tablet computer* berbasis Android (Yesmaya, 2014).

Salah satu sistem operasi pada *mobile device* yang sedang berkembang saat ini adalah Android. Android adalah sistem operasi yang dimiliki oleh Google. Sistem operasi Android bersifat lebih terbuka sehingga memberikan kesempatan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.

Para pengguna Android bukan hanya orang dewasa saja namun juga anak-anak. Sejak kecil, mereka mulai mengenal *smartphone* dan baik secara langsung maupun tidak langsung, mereka mulai bisa mengoperasikan *smartphone*. Bahkan, mereka cukup sering mengabdikan waktu dengan *smartphone* untuk bermain *game*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *mobile device* atau *smartphone* merupakan salah satu sarana yang cukup efektif untuk edukasi.

Berawal dari pemikiran di atas, maka penulis hendak merancang sebuah game edukasi yang diharapkan mampu memotivasi pelajar dalam belajar terutama mempelajari nama-nama negara dengan cara yang lebih menghibur. Maka penulis menyusun skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN NAMA-NAMA NEGARA DALAM BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR.”

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa permasalahan yang akan diungkapkan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana *gameplay* yang akan diterapkan dalam *game* yang akan dibuat?
2. Bagaimana merancang *game* Android dengan menggunakan Game Maker Studio?
3. Bagaimana merancang *game* edukasi untuk mempelajari nama-nama negara dalam bahasa Inggris dengan materi yang sesuai dan interaktif?
4. Bagaimana *mobile device* dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari nama-nama negara dalam bahasa Inggris untuk anak-anak sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. *Game* yang dibuat hanya mengajarkan nama-nama negara dalam bahasa Inggris.
2. *Game* disajikan dalam mode *arcade*.
3. *Game* yang dibuat dapat dijalankan pada perangkat Android.
4. *Game* bersifat *single player*.

1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan dari perancangan *game* edukasi adalah:

1. Merancang *game* edukasi sebagai sarana hiburan sekaligus sarana berpikir.
2. Menerapkan cara belajar simulasi melalui *game* edukasi.
3. Menjadikan *game* edukasi sebagai media belajar yang efektif dan menyenangkan.
4. Merancang *game* edukasi dengan menggunakan metode *adaptive learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari perancangan *game* edukasi adalah:

1. Mengetahui kelayakan penggunaan *game* edukasi sebagai media belajar.
2. Mengetahui tanggapan pengguna terhadap *game* edukasi yang dirancang.
3. Meningkatkan pengetahuan pengguna.
4. Mendapatkan pengalaman belajar yang menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Keseluruhan dari penulisan laporan skripsi ini disusun dengan sistematis dalam lima bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penulisan laporan metodologi penelitian, yaitu berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang berupa penjelasan singkat dari isi setiap bab.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tinjauan pustaka yang berisi hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh penelitian lainnya untuk meyakinkan pembaca tentang kelayakan (*worthiness*) penelitian ini. Selain itu, bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendukung judul penelitian dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa defisini-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang rancangan yang digunakan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian yang berisi langkah-langkah yang diterapkan peneliti dalam melakukan penelitian dan bertujuan untuk menjaga agar jalannya penelitian tidak menyimpang dari apa yang direncanakan. Kemudian di bab ini akan membahas analisis permasalahan yakni menguraikan tentang analisis terhadap yang

terdapat di kasus yang sedang diteliti. Yang terakhir bab ini membahas perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan memuat pembahasan tentang sistem yang telah diuji coba.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari isi laporan, yang terdiri dari kesimpulan dan saran.