

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

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 didalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian.

Sampai saat ini media pembelajaran interaktif yang berhubungan tentang bendera Negara masih jarang dikembangkan. Terutama pembelajaran Mengenal Negara tingkat SD. Salah satu kendala yang dialami oleh siswa-siswi SD adalah kebosanan untuk mempelajari dan mengenal Negara dari buku panduan. Untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkan game pembelajaran interaktif berbasis *flash* yang disesuaikan dengan kompetensi dasar Mengenal Bendera Negara tingkat SD. Salah satu latar belakang game ini perlu dikembangkan adalah sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga di saat siswa memainkan game ini secara tidak langsung dapat belajar tentang bendera dan informasi Negara tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis sangat tertarik untuk membuat *game* 2 dimensi menggunakan *Macromedia Flash*, yang berjudul **“Perancangan Game 2D Mengenal Bendera”**. Dengan media pembelajaran

game mengenal bendera ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam *game* edukasi mengenal bendera ini, siswa akan bermain dengan cara menuliskan nama suatu Negara yang sudah digambarkan bentuk dan warna benderanya kedalam kotak yang tersedia, siswa akan aktif berinteraksi untuk menyelesaikan soal. Selain itu siswa akan mendapatkan informasi tambahan dari negara tersebut, seperti luas negara, jumlah penduduk, bahasa resmi, agama mayoritas, dan sebagainya. Sehingga siswa tidak hanya belajar tentang bendera namun juga belajar tentang informasi umum Negara tersebut.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan mengenali bendera dari suatu Negara.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang efektif.
3. Belum dikembangkannya *game* edukasi pengenalan bendera Negara untuk mempermudah proses belajar siswa kelas 5 SD.

I.2.2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang game edukasi mengenal bendera Negara berbasis *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana desain dan cara pembuatan *game* edukasi mengenal bendera Negara ini?
3. Apa saja fitur menarik dari game ini untuk menarik minat belajar para siswa?

I.2.3. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada :

1. Perancangan *Game* edukasi mengenal bendera ini hanya membahas tentang Negara-negara di Asia.
2. Aplikasi yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8*.
3. Bahan pemrograman yang digunakan adalah *action script*.
4. Aplikasi *Game* ini tidak memiliki *High Score* dan *Story Board*.
5. Permainan dirancang secara *offline*.
6. Aplikasi *Game* ini hanya dapat dimainkan oleh *single user*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD.
2. Untuk memperkenalkan perancangan game dengan contoh perancangan *game* edukasi mengenal bendera.

3. Mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya Perancangan *Game* 2 Dimensi.

I.3.2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini :

1. Mengetahui hasil perancangan dari *game* edukasi mengenal bendera Negara berbasis *Macromedia Flash*.
2. Mengetahui kemampuan dasar siswa dalam mengingat dan mengenal bendera Negara di Asia.
3. Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* edukasi mengenal bendera sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

I.4. Metode Penelitian

Berisikan tentang teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data ataupun bahan lainnya yang terkait seperti :

I.4.1 Metode Pustaka (*Library Research*)

Sebuah metode penelitian kepustakaan yang dilakukan penulis dengan cara mengumpulkan data berdasarkan buku-buku, artikel, mengenai perancangan *game* berbasis *Macromedia Flash*, dalam hal ini penulis memperoleh data secara teoritis yang akan menguatkan dan berbagai acuan penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

I.4.2 Sampling

Mengumpulkan contoh-contoh makalah, skripsi dan TA atau contoh kasus berupa perancangan dan penerapan *game* 2 dimensi.

I.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang teori yang di gunakan penulis dalam penelitian ini.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang tata kerja dari metode yang akan digunakan dalam perancangan Game 2D Mengenal Bendera.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang tampilan hasil game yang dirancang, pembahasan, serta kelebihan dan kekurangan game yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam BAB ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis.