

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar belakang**

Dengan kemajuan teknologi di berbagai bidang, misalnya dalam teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan bukan semata-mata sebagai alat bantu. Media pembelajaran memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam posisi seperti ini, penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media. Menurut wikipedia media pembelajaran interaktif adalah sebuah metoda pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian metode edukasinya.

Media pembelajaran selalu berkembang setiap tahunnya, mulai dari penggunaan media visual, media cetak maupun media interaktif seperti *game* edukasi. Dari setiap media memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Contohnya media cetak, media cetak cenderung menggunakan bahasa-bahasa yang baku dan sulit dimengerti oleh anak-anak. Dari semua jenis media pembelajaran interaktif yang diperkenalkan, media pembelajaran melalui *game* termasuk salah satu yang memiliki nilai lebih, karena pada dasarnya *game*

merupakan salah satu bentuk hiburan, dan dengan dijadikannya media pembelajaran bisa membuat anak-anak atau siswa sekolah menjadi lebih senang dalam belajar, karena mereka bisa bermain dan belajar dalam waktu bersamaan. Terkadang memberikan kepada anak usia 6 (enam) tahun kebawah atau siswa taman kanak-kanak itu mudah, walaupun hanya sebatas memberikan pembelajaran hidup disiplin. Pada masa itu yang mereka pikirkan hanyalah bermain, memang wajar karena pada masa-masa itu yang mereka tahu hanyalah bermain dan bersenang-senang. Tapi bukan berarti orang tua hanya membiarkan mereka melakukan hal yang mereka inginkan tanpa pengawasan dan disertai dengan pembelajaran. Orang tua juga wajib memberikan pengetahuan dan pembelajaran untuk disiplin sejak dini supaya anak-anak terbiasa sampai mereka dewasa. Untuk itu penulis merasa tertarik dan ingin ikut serta dalam pengembangan *game* edukasi interaktif dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Untuk itu penulis berusaha membuat Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash”**.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

Ruang Lingkup permasalahan dibahas terdiri dari :

1. Merancang *game* yang bersifat mendidik dan desain yang menarik sehingga dirasa sangat perlu bagi setiap pemain.
2. Mencakup tentang perancangan *game* pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris berbasis *macromedia flash*.

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah yang penulis temukan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar para peserta didik dengan representasi konvensional
2. Minimnya media pembelajaran interaktif khususnya dalam pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis merumuskan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membuat *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris yang mudah digunakan oleh pemain?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penulisan Tugas Akhir ini mengenai perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris sebagai *game* pembelajaran yang bersifat mendidik.
2. *Game* dirancang dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* yang memiliki suara dan pilihan hewan.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

Dalam suatu perancangan terdapat tujuan dan manfaat yang harus dicapai, agar nantinya menghasilkan *output* yang diinginkan oleh pengguna.

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan ini adalah :

1. Merancang *game* yang lebih bermanfaat bagi pemain.
2. Menerapkan sistem pembelajaran yang sederhana dan menyenangkan karena pada dasarnya *game* merupakan sebuah media hiburan.
3. Mengenalkan teknologi komputer pada anak-anak agar dapat merasakan perkembangan teknologi saat ini.

#### **I.3.2. Manfaat**

Adapun yang menjadi manfaat dalam penulisan ini adalah :

1. Agar pemain bukan hanya sekedar bermain *game*, tetapi juga untuk menambah ilmu dan wawasan.
2. Mengetahui kemampuan motorik anak, yang tangkap menyelesaikan permainan ini.
3. Meningkatkan strategi pembelajaran untuk pemain.

### **I.4. Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian ini digunakan dalam penulisan menggunakan 2 metode yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

#### **1.4.1. Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Studi Kepustakaan**

Yaitu pengumpulan data-data yang didapat dari buku-buku panduan atau referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian, dengan cara mempelajari dan menelaah isi literature melalui metode pendekatan pada masalah yang sebenarnya.

##### **2. Studi Lapangan**

Merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian langsung terhadap objek penelitian dan pengumpulan data melalui :

###### **a. Pengamatan (*Observation*)**

Adalah pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung, mengkaji dan menganalisa terhadap prosedur-prosedur pada nama hewan berbahasa inggris.

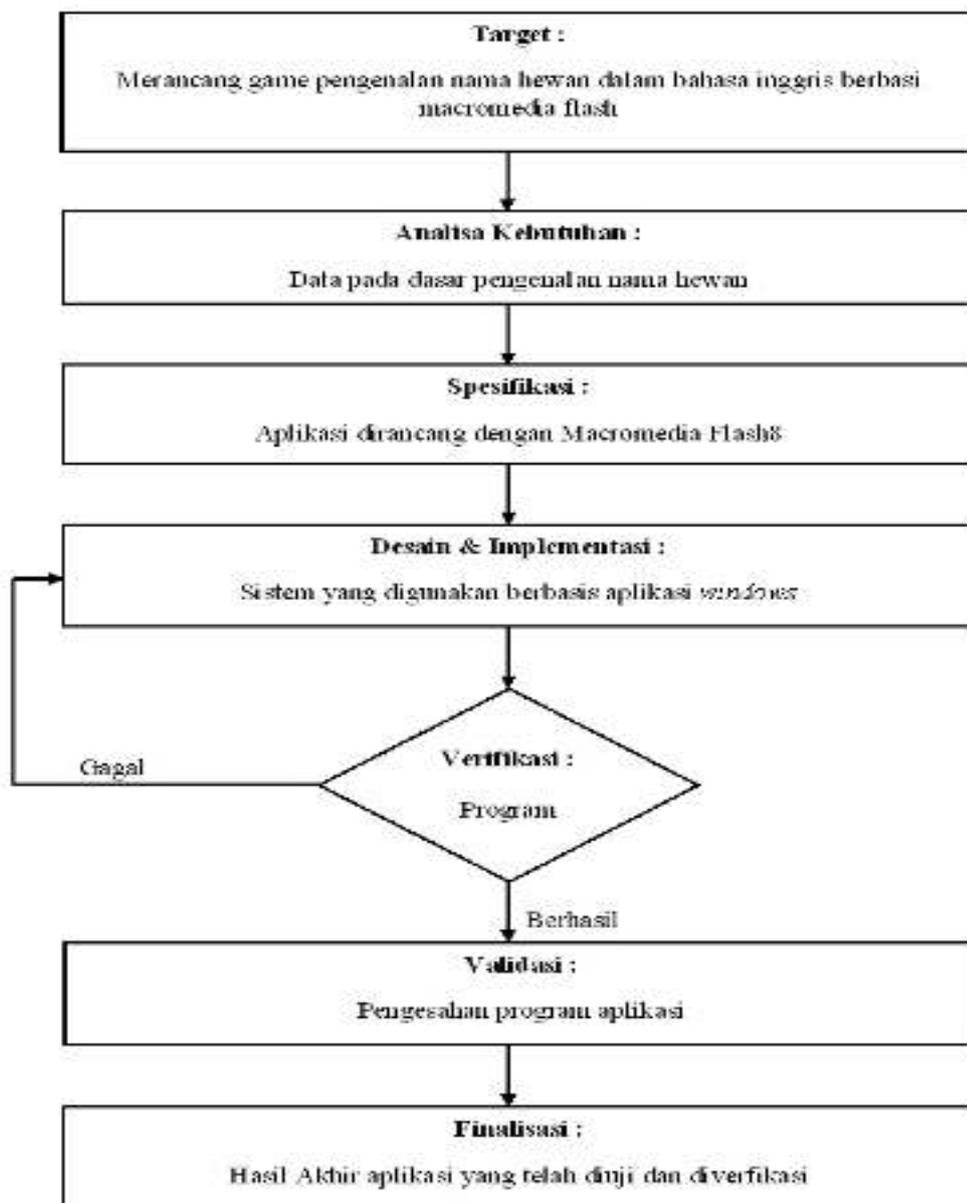
#### **1.4.2. Metode Perancangan Sistem**

Didalam melakukan pengembangan sistem penulis menggunakan paradigma *waterfall*. Adapun metode *waterfall* mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut :

##### **1. Prosedur Rancangan**

Setelah melakukan studi literatur atau langkah-langkah dan mengumpulkan data dilakukan untuk perancangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam

bahasa inggris berbasis *macromedia flash* yang telah dikumpulkan sebelumnya, maka selanjutnya penulis mencoba merancang sistem dan tampilan perangkat lunak yang akan direalisasikan.



**Gambar I.1. Prosedur Perancangan**

## 2. Analisis Kebutuhan

Setelah melalui tahap prosedur rancangan, maka tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan perangkat lunak dan setelah itu masuk dalam tahap perancangan data.

## 3. Spesifikasi dan Desain

Pada tahap ini dilakukan spesifikasi dan desain perangkat lunak yang akan direalisasikan yaitu untuk membangun aplikasi menggunakan *macromedia flash* dan bahasa pemrograman *action script*. Sedangkan *software* pendukung yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan *software adobe photoshop*. Spesifikasi *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah :

1. Spesifikasi minimal *hardware*
  - a. *Processor N3050*.
  - b. *Harddisk 500 gb*.
  - c. *Ram 2gb*
  - d. *Bga card intel Celeron*
2. Spesifikasi *software*
  - a. Sistem operasi : windows 7, 8, 10.
  - b. *Development tool : macromedia flash, adobe photoshop*.

## 4. Implementasi dan Verifikasi

Setelah analisis dan perancangan, maka perlu dilakukan implementasi atau uji coba sistem kemudian evaluasi dilakukan untuk pengembangan atau perbaikan dalam pembuatan *game* nama hewan dalam bahasa Inggris bila masih ditemukan kekurangan.

## 5. Balidasi

Tahap ini diperlukan untuk mengevaluasi kinerja dan kehandalan perangkat lunak yang dibuat mengidentifikasi kendala-kendala yang ada, misalnya kelengkapan data yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem, maka pada tahap ini akan diusahakan untuk memperbaikinya dan menyempurnakannya.

### **1.5. Kontribusi Penelitian**

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat dan sejalan dengan tujuan penelitian, berikut kontribusi yang diharapkan dari hasil penelitian ini antara lain :

#### 1. Kontribusi Praktik

Memberikan kontribusi bagi masyarakat luas khususnya Indonesia dalam mengaplikasikan aplikasi pembelajaran nama hewan dalam bahasa inggris untuk menjalankan aplikasi yang dirancang.

#### 2. Kontribusi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi dunia sekolah dan akademik mengenai nama hewan dalam bahasa inggris untuk dijadikan sebagai tambahan literatur.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi penelitian yang sejenis.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab dan beberapa lampiran. Adapun setiap bab dari sub-sub bab. Adapun sistematika penulisan tugas akhir adalah :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan mengenai hal-hal pokok dalam penelitian tugas akhir yaitu, latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori penunjang yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan dalam pembuatan *game*.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada Bab ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam media pembelajaran.

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

Pada Bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangan.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan, dan saran-saran dari hasil penelitian yang penulis lakukan.