

# **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 dari metode edukasinya.

Kelemahan dari media pembelajaran ini adalah kurang terkontrolnya pengawasan karena belajar melalui media seperti komputer, media dapat menumbuhkan sikap negatif terhadap proses belajar. Manfaat dari media pembelajaran interaktif menurut wikipedia, adalah penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Oleh karena itu penulis ingin merancang media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk game, game ini bukan hanya untuk bermain tetapi juga untuk menambah ilmu dan wawasan para pemain dan penulis mengambil judul **“Perancangan Game Pilihan Berganda Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Macromedia Flash8”**.

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

Ruang Lingkup permasalahan dibahas terdiri dari :

1. Mencangkup tentang perancangan game pilihan berganda dengan menggunakan Macromedia flash8.
2. Merancang game yang bersifat mendidik dan desain yang menarik sehingga dirasa sangat perlu bagi setiap pemain.

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

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Kurang minat belajar para peserta didik dengan representasi konvensional.
2. Minimnya media pembelajaran interaktif khususnya mata pelajaran bahasa indonesia berbasis pilihan berganda.

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Meninjau dari pokok permasalahan yang telah penulis uraikan pada latar belakang diatas maka dapat diambil beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif pilihan berganda Bahasa Indonesia dengan menggunakan Macromedia Flash8?

2. Bagaimana menumbuhkan minat belajar para peserta didik dengan media yang berbeda?
3. Bagaimana penyajian metode pembelajaran bahasa Indonesia agar lebih menarik?

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

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penulisan Tugas Akhir ini mengenai perancangan game pilihan berganda Bahasa Indonesia sebagai game pembelajaran yang bersifat mendidik.
2. Media pembelajaran pilihan berganda Bahasa Indonesia ini dilakukan pada *Personal Computer (PC)* dengan menggunakan sistem Operasi *Windows 7*.
3. Game pilihan berganda yang menjadi acuan adalah pilihan berganda untuk pelajaran Bahasa Indonesia.

### **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 skripsi ini adalah:

1. Untuk merancang dan membangun sebuah game Pilihan Berganda Bahasa Indonesia.
2. Merancang game yang lebih bermanfaat bagi pemain.

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

Adapun beberapa manfaatnya sebagai berikut :

1. Agar pemain bukan hanya sekedar bermain game, tetapi juga untuk menambah ilmu dan wawasan.
2. Meningkatkan strategi pembelajaran pilihan berganda untuk pemain.
3. Mampu merancang game pilihan ganda yang bermanfaat.

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

Dalam pembuatan Tugas Akhir (TA) ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan adalah mengambil teori-teori dari buku-buku, majalah, yang berkaitan dengan perancangan game pilihan berganda menggunakan Macromedia Flash8 dan ada pun metodenya sebagai berikut :

- a. Riset Pustaka (*Library Research*).

Penulis mengambil teori-teori dari buku-buku yang berkaitan dengan perancangan aplikasi desain berbasis Flash, menggunakan Macromedia Flash8.

- b. Penelitian Lapangan (*Field Research*).

Dalam penelitian lapangan ini, penulis menggunakan teknik untuk mengumpulkan data antara lain :

- 1) Identifikasi

Penyampaian media pembelajaran tentang game pilihan berganda dan cara pembuatan media tersebut terlihat sangat menarik.

1) Konseptualisasi

Pembuatan konsep tentang media pembelajaran yang akan dibuat.

2) Implementasi

Setelah konsep media pembelajaran tentang game pilihan berganda sudah didapat maka pembuatannya di tuangkan kedalam aplikasi Macromedia Flash8 sesuai perancangan.

### **I.5. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

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

Pada Bab ini dijelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan dan alat yang digunakan.

#### **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.