BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring pesatnya perkembangan teknologi khususnya di bidang hiburan dan pendidikan. Bahan dan alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat disajikan secara tekstual, animasi, video, dan gambar. Perpaduan penyajian tersebut diharapakan peserta didik lebih termotivasi dan merasa tidak cepat bosan. Salah satu media pembelajaran yang baik yaitu menggunakan media yang interaktif berbasis *game.*

. *Game* adalah suatu permainan dalam bentuk simulasi visual yang dirancang untuk memberikan hiburan ataupun edukasi kepada penggunanya. Pada era digital ini *game* sudah memasuki perangkat *smartphone* atau *mobile* sehingga dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan siapa saja. *Game* pada platform khususnya Android memiliki banyak tipe permainan yang disediakan seperti *Role Play Games*, *Strategy*, *First Person Shooting*, dan *Adventure*.

Dengan mudahnya mendapatkan akses memainkan game di platform smartphone, dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak-anak sekolah seperti mereka menjadi lebih senang bermain game pada smartphone-nya ketimbang belajar sehingga memengaruhi prestasi di sekolahnya. Tipe game yang lebih banyak diminati anak-anak sekolah saat ini salah satunya adalah *Adventure*.

Game Adventure adalah *game* petualangan. Umumnya *game* ini menekankan pada pemecahan misteri dan mengandalkan logika. Maka diperlukannya metode pembelajaran yang lebih menarik layaknya bermain sebuah game Adventure namun terdapat poin-poin edukasi didalamnya.

Media pembelajaran interaktif dapat digunakan mulai tingkat Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah dan kalangan umum. Sekolah Dasar merupakan alternatif pilihan untuk membentuk peserta didik agar lebih memotivasi siswa dalam belajar terutama pada mata pelajaran IPA yang relatif membosankan.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu media pembelajaran bermain sambil belajar dalam ilmu pengetahuan alam yang dapat menambah wawasan para siswa hanya dengan bermain game dengan judul **"Perancangan *Game Adventure Quiz* Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa SD Berbasis Android".**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskannya sebagai berikut:

a. Bagaimana merancang game adventure quiz ilmu pengetahuan alam untuk siswa SD menggunakan HTML5 berbasis Android?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dibatasi masalah sebagai berikut:

a. Perancangan *game adventure quiz* ilmu pengetahuan alam ini hanya ditujukan kepada siswa SDN Pangkalan Jati 1.
b. Perancangan *game adventure quiz* ilmu pengetahuan alam ini menggunakan bahasa pemrograman HMTL5.
c. Perancangan *game adventure quiz* ilmu pengetahuan alam ini hanya dapat dijalankan pada *platform* Android.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dengan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas maka didapat tujuan dan manfaat sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

a. Meningkatkan kemampuan evaluasi siswa dalam menjawab soal kuis ilmu pengetahuan alam untuk Sekolah Dasar.
b. Membuat mata pelajaran ilmu pengetahuan alam menjadi menarik dan diminati oleh siswa SD.

1.4.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Mengatasi dampak negatif dari kecanduan bermain *game* yang tidak bermanfaat.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

b. Meningkatkan kemampuan berpikir logika dan menganalisa teka-teki pada pemain *game* tersebut.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian seperti definisi game, jenis game, game edukasi, kecerdasan buatan, UML, dan *tools* yang digunakan HTML5, Javascript, Construct 2.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, jenis data, metode pengumpulan data, analisa kebutuhan dan kerangka berpikir.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Perancangan merupakan pembuatan program yang telah dianalisa dengan menggunakan teknik analisis data yang telah dikemukakan dalam metode penelitian. Implementasi merupakan penerapan atas hasil penelitian yang diperoleh pada hasil analisis data dan hasil perancangan program, kajian atas hasil analisis berupa kesesuaian/ketidak-sesuaian dengan teori yang dikemukakan pada bab II dari tugas akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang disusun berdasarkan hasil analisis dan perancangan, harus ringkas, jelas dan relevan dengan perumusan masala, tidak boleh berisi ringkasan konsep atau teori, tidak boleh mengandung pernyataan rekomendasi, dan tidak boleh ditampilkan angka-angka (jika ada) hasil penelitian. Saran harus mengacu pada kesimpulan penelitian, saran dapat ditujukan untuk penelitian lanjutan dan/atau aplikasi praktis dari penemuan yang telah diperoleh.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA