

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini penggunaan bahasa Indonesia sudah tidak karuan. Penggunaan bahasa nasional di zaman semakin maju semakin bukan semakin baik tetapi semakin memprihatinkan. Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai anak-anak yang lebih mengenal bahasa keren yang lebih dikenal bahasa *gaul* dari pada bahasa Indonesia yang merupakan bahasa negaranya sendiri. Mereka lebih menyukai menggunakan bahasa *gaul* dari pada bahasa Indonesia karena mereka beranggapan jika menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dianggap sudah jadul(jaman dulu). Bagi mereka yang menggunakan bahasa Indonesia akan dicap kampungan. Maka untuk menanggulangi permasalahan tersebut perlu adanya suatu metode baru yaitu mengajarkan pada anak-anak sejak usia dini supaya terbiasa menggunakan bahasa Indonesia yang benar dari waktu ke waktu.

Mengajarkan hal yang baru bagi anak memang tidak mudah, perlu ada suatu pendekatan dari apa yang mereka senangi dan mereka kerjakan setiap hari pada usia tersebut yaitu bermain. Bermain merupakan suatu hal disukai anak, mereka akan memainkan sesuatu yang mereka anggap menarik dan menyenangkan (Noviyanto,2010). Oleh sebab itu untuk mengajarkan tentang bahasa Indonesia perlu dikonsep ke suatu hal yang menarik bagi anak. Konsep itu adalah dengan *game* interaktif. Dengan konsep ini akan lebih

diminati anak karena mereka masih bisa bermain selain itu mereka juga bisa sambil belajar(Lestina, 2011). *Game* itu sendiri merupakan salah satu produk *komputerisasi* yang bertujuan utama untuk media hiburan yang berbasis teknologi informasi. *Game* juga dapat digunakan sebagai alternative untuk mengenalkan sesuatu yang baru serta mudah untuk mengingatnya karena penyajiannya yang dibuat semenarik mungkin serta mudah untuk dipahami(Setyaningsih, 2010). Oleh sebab itu alangkah baiknya untuk mengenalkan tentang bahasa Indonesia ini dikonsepskan menjadi sebuah *game*. Dengan *game* ini diharapkan mampu membuat anak akan lebih tertarik untuk lebih mengenal tentang bahasa Indonesia. Sehingga lambat laun mereka akan membudidayakan bahasa nasional ini dan lama kelamaan bahasa *gaul* akan ditinggalkan.

Dengan alasan tersebut penulis berinisiatif untuk membangun sebuah *game* interaktif dengan nama “Main Kata”. *Game* ini berbasis *flash*, bentuk permainan sebagian diambil dari sebuah acara kuis yang ditayangkan salah satu televisi swasta yang bernama kuis “Main Kata”. *Game* ini memiliki nilai positif dan juga untuk menambah variasi *game* interaktif yang sudah ada saat ini sehingga membuat semangat untuk terus belajar selalu ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat masalah yang dapat di rumuskan yaitu:

1. Bagaimana membuat game “MAIN KATA” yang dapat bernilai positif yaitu menambah pengalaman bagi pengguna game tersebut.
2. Bagaimana membuat game “MAIN KATA” yang disenangi oleh pengguna.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan pada pembuatan aplikasi game ini, maka penulis membatasi permasalahan yaitu:

1. Dalam pembuatan dan perancangan menggunakan software *Macromedia Flash flash 8.0*.
2. Suara yang digunakan bertipe *.mp3, .wav dan .midi*.
3. Image yang digunakan berupa *.gif, .png dan .jpg*.
4. Ditujukan khususnya bagi anak-anak 11-13 tahun.
5. Hanya terdiri lima sesi yaitu pilih kata, teka-teki silang, cari kata, susun kata, dan isian.
6. Terdiri dari tiga level tingkat kesulitan.
7. Batasan soal untuk level mudah dengan materi pembelajaran SD kelas 4 sampai 6, untuk level sedang materi pembelajaran SMP kelas 1 sampai 3 dan dilevel sulit materi pembelajaran SMA.
8. Tidak menggunakan database dan tidak dionlinekan.
9. Hanya dimainkan oleh satu pemain saja, tidak *multiplayer*.

D. Tujuan Penelitian

1. Membuat game “Main Kata” yang bernilai positif yaitu menambah pengalaman untuk pengguna.
2. Membuat game “MAIN KATA” yang disenangi oleh pengguna.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari pembuatan aplikasi ini adalah

1. Sebagai media hiburan yang bernilai positif.
2. Memudahkan orang tua dalam pengontrolan anak untuk memilih hiburan yang positif.
3. Mengembangkan kemampuan berkekrativitas penulis dan mempraktekkan ilmu yang telah di peroleh selama mengikuti pendidikan.

F. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

- A. Telaah penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau

model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang cara menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan. Laporan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

Metode Penelitian ini meliputi :

- A. Waktu dan Tempat
- B. Peralatan Utama dan Pendukung
- C. Alur Penelitian (dilengkapi dengan diagram alir/ flowchart)
- D. Perancangan Sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
- B. Analisa atau Pembahasan

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Penelitian

Setyaningsih (2010), dengan penelitian yang berjudul “Game Matematika Untuk Pembelajaran Murid SD” menyatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat dasar, berbagai macam cara manual dapat digunakan untuk belajar, akan tetapi lama kelamaan menjadi membosankan bagi anak-anak karena desain yang ditampilkan kurang menarik dan interaktif. Oleh karena itu Setyaningsih membuat suatu aplikasi yang dapat memudahkan murid SD untuk belajar matematika. Dengan menggunakan tampilan menarik dan interaktif yang disukai anak – anak sehingga dapat menambah minat belajar untuk belajar matematika dengan melakukan suatu permainan yang berbasis *flash*. Ternyata hasil dari penelitian tersebut dapat memudahkan anak dalam mempelajari pelajaran matematika.

Munandar (2008), dalam penelitiannya yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Membaca AL-Qur’an Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia *Flash* 8 Dan XML File” menyatakan bahwa banyak sekali ditemukan orang-orang yang tidak bisa membaca Al-Qur’an. Orang-orang tersebut mengatakan susah dalam mempelajari Al-Qur’an. Oleh karena itu perlu adanya suatu sistem yang membantu dalam pengajaran Al-Qur’an tersebut agar lebih mudah. Dengan metode aplikasi interaktif konsep

multimedia ternyata sangat. Metode ini mampu merubah dari betapa susahny belajar menjadi betapa mengasyikannya belajar itu, sehingga secara otomatis dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih mudah dan efektif.

Demikian juga Hanafi (2011), dengan penelitiannya berjudul “ Aplikasi *Education Game* Berbasis *Flash* Untuk Pembelajaran Inggris Bagi Anak-anak” menyatakan bahwa perkembangan teknologi semakin meningkat sehingga menuntut seseorang untuk menguasai bahasa inggris. Pada umumnya banyak anak-anak yang mengeluh kalau bahasa inggris itu sangat sulit dipelajari. Hal ini dikarenakan karena kesehariannya hanya menggunakan bahasa daerah atau bahasa Indonesia pada umumnya. Untuk memudahkan anak-anak dalam mempelajari bahasa inggris Hanafi membuat sistem untuk membantu permasalahan tersebut. Dengan metode pengenalan yang dikonsep dalam bentuk *game* berbasis multimedia interaktif mampu membantu anak-anak untuk mengenalkan dasar dari bahasa inggris. Ternyata sistem ini efektif dan lebih diminati anak-anak dari pada pembelajaran secara manual.

Setelah melakukan literatur-literatur sistem yang sudah ada dan kebanyakan berhasil dengan tujuan yang dimaksud maka penulis berinisiatif melakukan penelitian yang berbasiskan multimedia dengan metode yang berbeda dan sepengetahuan penulis belum pernah dilakukan oleh orang lain. Pada penelitian ini penulis lebih menfokuskan penyampaian yang dikonsep ke bentuk media interaktif dalam konsep *game*. Cara penyampaian dalam *game* ini dengan menggunakan beberapa animasi menarik serta penggunaan kalimat

yang mudah dimengerti, *game* yang dimainkan satu orang pemain ini berbentuk suatu pertanyaan dengan cara pengerjaan yang berbeda-beda dimana pemain tersebut diwajibkan menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang ada. Isi dari pertanyaan ini kurang lebih mengenai pengertian kata, makna kata, peribahasa dan persamaan kata bahasa Indonesia.

B. Landasan Teori

Dalam laporan penelitian diperlukan beberapa definisi dan pengertian yang berhubungan dengan perancangan alat bantu perangkat ajar berbasis multimedia ini. Pembahasan dalam bab ini difokuskan pada beberapa referensi sebagai berikut:

1. *Game*

Game merupakan sebuah media elektronik yang bertujuan untuk menghibur. *Game* pada saat ini merupakan sarana hiburan yang banyak diminati banyak orang. Orang menyukai *game* karena mereka kebanyakan menyukai sebuah tantangan dan permasalahan yang harus dipecahkan. *Game* menjadi menarik menjadi menarik karena tantangan dan aturan permainan *game* yang dikemas dalam suatu sistem yang terorganisasi dengan baik. *Game* mempunyai manfaat yang baik namun disisi lain juga mempunyai manfaat yang buruk juga. *Game* dapat bermanfaat dengan baik jika *game* tersebut bernilai positif yang dapat membantu seseorang menjadi lebih baik. Misalkan *game* yang bermanfaat yaitu *game* edukasi atau *game* interaktif. *Game* ini dinilai positif karena *game* ini dapat menambah pengetahuan bagi pemakainya. Sedangkan *game* yang bernilai negative

adalah *game* yang dapat membuat pemakai menjadi malas-malasan dan juga ada *game* yang digunakan untuk media perjudian (Noviyanto, 2008).

2. Interaktif

Interaktif berarti bersifat saling melakukan aksi timbal balik antara pemakai dengan media sebagai contoh komputer yang biasa digunakan sehari-hari. Interaktif ini sangat berkaitan dengan dialog antara komputer dengan pemakai. Seolah-olah disini pemakai berbicara dengan komputer saling tukar menukar informasi (Kurniawan, 2010).

3. Edukatif

Edukatif adalah sebuah permainan yang disertai pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih mengasyikkan dan tidak menjenuhkan serta tidak menimbulkan kebosanan dalam proses belajar mengajar. *Game* edukatif sekarang sudah banyak diterapkan diberbagai bidang dan banyak diminati oleh pemakai lebih khususnya anak-anak. Anak-anak menyukai media ini karena ada beberapa animasi-animasi lucu yang disukai pada usia mereka. Anak juga lebih cepat mengerti dan dapat mudah mengingatnya karena bahasa yang jelas serta penyampaiannya dapat dilakukan di waktu-waktu tertentu (Yuliyanti, 2012).

4. *Flash*

Flash adalah merupakan sebuah perangkat lunak yang umumnya digunakan untuk membuat sebuah animasi. Namun saat ini *flash* banyak digunakan untuk hal-hal lain, misalnya pembuatan *website*, *game* dan lain

sebagainya. Saat ini sudah banyak *game* yang dibuat menggunakan *flash*. Terbukti banyak aplikasi-aplikasi *game* yang dapat diunduh melalui internet. *Flash* juga dapat dimanfaatkan sebagai pembuat film animasi, pembuatan presentasi yang atraktif, tutorial, pembuatan *form* dan juga animasi interaktif untuk pembelajaran. Karena dengan *flash* dapat untuk membuat *visualisasi* menarik bahkan *flash* dengan *ActionScript* bisa menciptakan program dengan mudah dan efektif (Saputra, 2010).