

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Game edukasi merupakan sebuah permainan yang telah dirancang untuk mengajarkan pemainnya tentang topik tertentu, memperluas konsep, memperkuat pembangunan, memahami sebuah peristiwa sejarah atau budaya, atau membantu pengguna dalam belajar keterampilan. Munculnya berbagai macam *game*, termasuk *game edukasi* juga dipengaruhi oleh semakin berkembangnya teknologi di sekitar kita (Widodo, 2011).

Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi. Hal ini juga berdampak tak terkecuali pada bidang pendidikan. Dunia pendidikan jaman sekarang telah semakin canggih pada pelaksanaannya. Tidak hanya menggunakan papan tulis dan kapur, namun telah beralih pada komputer dan proyektor. Para pendidik pun semakin mudah dalam membagikan ilmunya dengan bantuan teknologi, salah satunya yang dikenal dengan nama internet. Melalui internet, pendidik dan murid tidak harus bertatap muka dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan dapat melakukannya secara online di tempat masing-masing.

Terlepas dari segala kekurangannya, *game* merupakan solusi yang tepat dan efisien bagi pendidikan di negeri ini. Terutama bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar yang sulit diajak belajar. Hal ini wajar, karena psikologi anak adalah bermain. Mereka lebih banyak bermain di bandingkan dengan belajar. Maka penggunaan *game* sebagai sarana *edukasi* merupakan pilihan tepat untuk menyelesaikan permasalahan pada anak sekolah dasar yang sulit untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti tertarik untuk meneliti dan membuat skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI**

INTERAKTIF UNTUK ANAK PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE ADDIE”.

Dimana pada judul yang saya angkat ada perbedaan pada penelitian terdahulu. Pada judul *Game* Edukasi Pembelajaran matematika untuk anak-anak sekolah dasar. Di teliti oleh Yunan Kalaka, yasin Aril Mustofa, Hastuti Dalai dimana peneliti hanya membuat game edukasi hanya dari kelas 1,2,3 saja yang dimana saya sebagai peneliti ingin membuat penelitian ini secara lengkap dari kelas 1 hingga kelas 6.

1.2. Ruang Lingkup

Mengingat luasnya kemungkinan pembahasan topik yang diambil, maka akan dibatasi ruang lingkup agar pembahasan dapat lebih terarah dan tujuan penelitian ini dapat tercapai :

1. Game yang disajikan merupakan game pembelajaran matematika untuk Anak-anak yang bersekolah di tingkat sekolah dasar.
2. Game ini disajikan dengan materi operasi hitung bilangan yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
3. Game dibangun menggunakan perangkat lunak Construct 2.
4. Aplikasi *game edukasi* akan dirancang meliputi teks, gambar, suara.
5. Tampilan user interface dan karakter pemain dalam bentuk 2 (dua) dimensi.
6. Pertanyaan yang akan disajikan kepada pemain adalah perhitungan penjumlahan, pengurangan, dan lain sebagainya yang meliputi mata pelajaran matematika.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dari metode ADDIE yang digunakan dalam pengembangan permainan edukasi interaktif untuk anak pada mata pelajaran matematika berebasis mobile menggunakan metode addie untuk memberikan kesan yang lebih menarik dan lebih informatif.

1.4. Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. *Game* edukasi ini bersifat 2D.
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam membuat *Game* edukasi ini adalah Construct 2.
3. Pencarian materi matematika berupa RPS, dan buku yang tepat untuk anak dengan Pendidikan tingkat sekolah dasar.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah menerapkan metode ADDIE dalam pengembangan permainan edukasi interaktif untuk anak pada mata pelajaran matematika yang bersifat statis menjadi interaktif agar dapat digunakan untuk mempermudah anak dalam bermain *game* sambil belajar.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kemudahan kepada anak yang sedang kesulitan dalam pembelajaran matematika untuk dapat mengetahui bagaimana cara penyelesaian dalam pelajaran matematika dalam bentuk *game* edukasi yang interaktif.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memuat mengenai teori-teori relevan yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi metode-metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil dari penelitian dan pembahasan yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan juga memberikan gambaran tentang desain animasi.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi suatu rangkuman dari keseluruhan hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran yang berguna untuk perkembangan aplikasi kedepannya bagi penelitian berikutnya.