BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

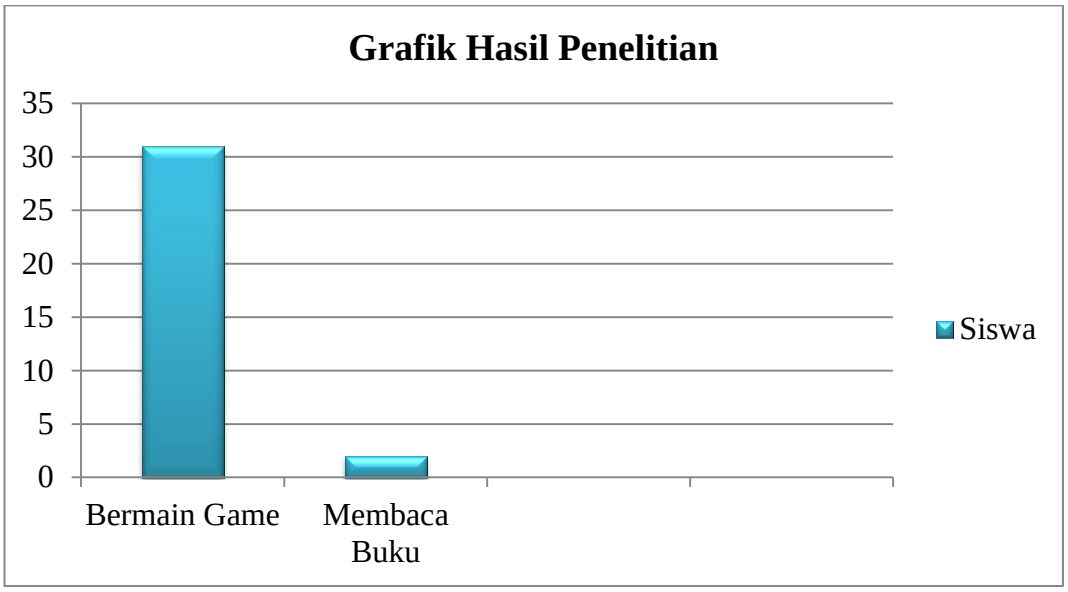
Sekarang ini kebiasaan membaca buku di kalangan generasi muda maupun masyarakat mulai tergeser dengan kehidupan modern yang telah dipengaruhi oleh budaya asing. Anak-anak kini cenderung menyukai sebuah permainan yang dikemas pada media digital seperti *handphone*, *laptop*, *playstastion*, dan lainnya.

Media pembelajaran yang menyenangkan untuk anak-anak pun mulai beragam, yaitu seperti media pembelajaran yang mengambil materi tentang matematika. Akan tetapi media pembelajaran yang mengambil materi tentang seni dan budaya masih belum dijumpai dikalangan anak-anak.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkan sebuah *game puzzle* tentang pembelajaran seni dan budaya berbasis multimedia yang disesuaikan dengan KTSP 2006 tingkat SD yang dimana SDN Sukasenang merupakan salah satu objek penelitian. Salah satu latar belakang *game* ini perlu dikembangkan adalah sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga disaat memainkan *game* ini secara tidak langsung siswa dapat belajar tentang seni dan budaya Indonesia.

Berdasarkan data hasil kuisioner (lihat Gambar 1.1 Grafik Hasil Penelitian) yang telah dikumpulkan dari siswa kelas 4 di SD Negeri Sukasenang

yang berjumlah 33 orang siswa ini, bahwa terdapat 31 orang siswa yang lebih senang bermain *game* dalam mengisi waktunya daripada membaca buku yang hanya berjumlahkan 2 orang siswa saja.



Gambar 1.1 Grafik Hasil Penelitian

Untuk itu sangat diperlukan pengembangan *game* edukasi yang memiliki tantangan kepada siswa, sehingga selain dapat bermain juga dapat belajar.

Dengan demikian, membangun *game puzzle* senaya untuk pembelajaran seni dan budaya di sekolah dasar ini merupakan suatu tantangan oleh *user* atau siswa yang harus berhadapan dengan satu aktor/komputer yang akan memberikan sebuah permainan untuk memasang kepingan-kepingan gambar yang harus disatukan menjadi gambar yang utuh dengan waktu yang telah ditentukan sehingga bisa mendapatkan materi seni dan budaya, apabila tidak berhasil terpasang sesuai dengan waktu yang diberikan maka *user* dinyatakan kalah dan harus mengulang permainannya kembali.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mengidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

a. Banyak diantara pelajar atau generasi muda lebih senang mengisi waktu luangnya untuk bermain dari pada membaca buku.
b. Belum adanya permainan pembelajaran yang menyenangkan untuk pelajar atau generasi muda yang mengangkat materi tentang seni dan budaya Indonesia sehingga dapat menunjang siswa dalam belajar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

a. Bagaimana jalannya penyampaian materi seni dan budaya di Sekolah Dasar.
b. Bagaimana perancangan *game puzzle* senaya untuk pembelajaran seni dan budaya di Sekolah Dasar.
c. Bagaimana pengujian *game puzzle* senaya agar terhindar dari kesalahan fungsionalitas dalam aplikasi *game* yang diusulkan.
d. Bagaimana implementasi dari hasil pengujian *game puzzle* senaya kedalam perintah *action script* dengan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* sehingga menjadi media pembelajaran seni dan budaya di Sekolah Dasar.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk membuat *Game Puzzle* Senaya untuk Mata Pelajaran Seni dan Budaya di Sekolah Dasar yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa bisa bermain dan sekaligus dapat mempelajari seni dan budaya Indonesia.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini, yaitu:

a. Untuk menganalisa penyampaian materi seni dan budaya di Sekolah Dasar.
b. Untuk merancang *game puzzle* senaya setelah melakukan analisa terhadap pembelajaran seni dan budaya di Sekolah Dasar.
c. Untuk melakukan pengujian hasil rancangan *game puzzle* senaya agar terhindar dari kesalahan fungsionalitas dalam aplikasi *game* yang diusulkan.
d. Untuk mengimplementasikan *game puzzle* senaya dengan menggunakan perangkat lunak *adobe flash* sehingga menjadi media pembelajaran seni dan budaya di Sekolah Dasar.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi pada masalah yang terdapat pada pembelajaran seni dan budaya Indonesia untuk siswa Sekolah Dasar yang berkaitan dengan seni dan budaya tradisional, sehingga materinya dapat dipelajari dengan efektif dan efisien.

Manfaat bagi peneliti lain agar dapat menjadi sumber dan tambahan informasi bagi peneliti sehingga mampu memperluas *Game Puzzle* Senaya untuk menjadi sumber ilmu pengetahuan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan *Game Puzzle* Senaya ini adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan *game puzzle* senaya ini ditujukan untuk siswa kelas 4 SD.
b. Buku panduan materi yang digunakan adalah Seni Budaya dan Keterampilan Untuk Sekolah Dasar Kelas IV, dan Atlas Bergambar Seni & Budaya Indonesia.
c. *Game puzzle* senaya ini hanya untuk mendukung pembelajaran seni dan budaya.
d. Satu provinsi hanya terdapat 1 level untuk permainan *puzzle* senaya.
e. *Timer* yang di berikan untuk memainkan *game puzzle* senaya adalah 60 detik.
f. Materi seni dan budaya yang dibahas adalah baju tradisional, alat musik tradisional, tarian tradisional, rumah tradisional dan lagu tradisional.
g. *Game puzzle* senaya hanya mencakup materi seni dan budaya dari 5 provinsi yaitu: Provinsi Jakarta, Provinsi Jawa Barat, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, Provinsi Gorontalo, dan Provinsi Sulawesi Selatan.
h. *Game puzzle* senaya hanya dikerjakan hingga tahap pengujian.

1.6 Sistematika Penulisan

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

Bab 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan dari penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, sistematika penulisan dan lokasi dan waktu penelitian.

Bab 2 Landasan Teori

Membahas tentang semua landasan teori yang diperlukan penulis untuk mendukung dalam pembuatan aplikasi.

Bab 3 Objek dan Metodologi Penelitian

Membahas tentang gambaran objek penelitian yang menyangkut visi dan misi sekolah dasar, struktur organisasi, dll. Didalam bab ini juga akan dijelaskan langkah-langkah atau metodologi yang digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi, atau langkah-langkah membuat solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang implementasi, *storyboard*, dan pengujian *game puzzle* senaya yang telah dibangun.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Membahas tentang kesimpulan akhir yang didapatkan selama pembangunan aplikasi dan tugas akhir, serta saran-saran yang dinilai perlu untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

1.7 Lokasi dan Waktu Pengerjaan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukasenang yang beralamat di Jalan Phh. Mustofa No. 46, Bandung. Berikut ini jadwal pembuatan aplikasi yang telah disusun yaitu :

Tabel 1.1 Lokasi dan Waktu Pengerjaan

Tahun 2015																								
Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi kebutuhan:																								
a. Observasi																								
b. Wawancara																								
c. Dokumentasi																								
2. Membuat Prototype:																								
a. Usecase Diagram																								
b. Skenario Usecase																								
c. Activity Diagram																								
d. Sequence Diagram																								
e. Perancangan Flowchart																								
f. Rancang Antarmuka																								
3. Menguji Prototype:																								
a. Pembuatan *script*																								
b. Diagram *timeline*																								
c. Storyboard																								
4. Memperbaiki Prototype																								
5. Dokumentasi																								