

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang siswa tahu yang namanya *game*, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui *computer* maupun *handphone*. Kebanyakan dari mereka mengira bahwa *game* dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar. Namun pada kenyataannya mereka banyak memainkan *game-game* yang kurang bermanfaat dalam menambah ilmu pengetahuan dan hanya menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar tapi permainan juga merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam tumbuh kembang anak. Pemanfaatan *game* edukasi pengenalan makanan tradisional daerah diharapkan mampu menunjang proses belajar dalam mengenalkan makanan daerah, sehingga diharapkan anak-anak mengetahui jenis-jenis makanan tradisional daerah, dengan adanya *game* edukasi, diharapkan dapat memicu anak untuk semangat dalam belajar dan *game* edukasi juga dapat diterapkan terutama pada aspek *kognitif*. Pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi dapat mempermudah anak untuk berpikir, serta anak pun merasa memiliki kesenangan tersendiri.

Informasi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk buku terkadang membuat seseorang anak kurang tertarik, karena media pembelajaran yang ditampilkan oleh buku hanya berupa teks dan pada tampilan isi buku yang tidak dapat divisualisasikan sehingga tampilannya monoton, hal ini sering menyebabkan anak-anak merasa gampang jenuh dan minat belajar dalam mengetahui pun akhirnya berkurang.

Multimedia merupakan salah satu media penyampaian yang dapat meningkatkan nilai pembelajaran bagi anak. Sehingga sangat dibutuhkan adanya perangkat multimedia yang mampu menarik minat belajar dalam meningkatkan pengetahuan tentang jenis-jenis makanan tradisional daerah, sehingga dapat melestarikan makanan-makanan daerah. Salah satu cara yang dapat digunakan

untuk menarik minat dalam mengenalkan jenis makan-makanan daerah kepada anak-anak adalah dengan menyampaikan informasi/pengetahuan yang sudah diaplikasikan kedalam perangkat multimedia berupa *game* edukasi yang dapat melahirkan suasana baru yang menyenangkan dalam proses belajar anak. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif ini diharapkan akan dapat menambah minat anak-anak dalam mengetahui jenis makan-makanan daerah.

Makanan Tradisional adalah “makanan yang diolah dari bahan pangan hasil produksi setempat, dengan proses yang telah dikuasai masyarakat dan hasilnya adalah produk yang citarasa, bentuk dan cara makannya dikenal, digemari, dirindukan, bahkan menjadi ciri khas daerah tersebut.

Masuknya *game* edukasi dapat memberi suasana yang menyenangkan dalam proses belajar anak. gambar yang muncul membuat anak tidak merasa bosan, hal ini dikarenakan pada usia anak-anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Ini diyakini akan berhasil memacu anak untuk mempelajari mengetahui sesuatu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam tugas akhir ini yaitu: bagaimana cara membuat *Game* Edukasi Pengenalan Makanan Tradisional Daerah Berbasis *Android*?

1.3 Batasan Masalah

Besarnya permasalahan dan keterbatasan waktu serta pengetahuan penulis, agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan maka penulis membuat pembatasan masalah aplikasi *game* berbasis *android* sebagai berikut:

1. Aplikasi *game* ini bersifat *offline* .
2. Aplikasi *game* tersebut hanya dapat digunakan oleh satu *user*.
3. Aplikasi *game* ini hanya meliputi beberapa provinsi yang ada di Indonesia yang meliputi daerah:

Aceh, Sumatra utara, Sumatra barat, Sumatra selatan, Riau, Jambi, Bengkulu, Bangka Belitung, Lampung, Banten, Jakarta, Jawa barat, Jawa tengah, Jawa timur, Bali, Nusa Tenggara Timur, Nusa Tenggara Barat, Gorontalo, Sulawesi Selatan.

4. Aplikasi berjalan pada *Android* minimal 4,2 (*jelly bean*)

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian tugas akhir yang berjudul “Game Edukasi Pengenalan Makanan Tradisional daerah berbasis *Android*” adalah:

Memperkenalkan kepada anak-anak melalui aplikasi tentang jenis makanan tradisional daerah yang ada di Indonesia

Adapun manfaat dari penelitian “Game Edukasi Pengenalan Makanan Tradisional daerah berbasis *Android*” ini;

Anak-anak akan semakin mengetahui makanan tradisional yang ada di Indonesia

1.5 Metodologi Penelitian

Penyelesaian masalah dalam tugas akhir ini dengan menggunakan berbagai metodologi, antara lain:

1. Metode pengumpulan data

Metode kepustakaan, metode pengumpulan data dari buku-buku yang mempunyai relevansi terkait dengan *system* yang akan dibangun, buku-buku didapatkan dari berbagai macam sumber, antara lain perpustakaan. Selain itu juga dengan melakukan pengumpulan data lewat *internet* menggunakan *search engine*. Data yang didapat berupa artikel-artikel, jurnal maupun dari forum diskusi yang membahas hal yang terkait dengan sistem yang akan dibangun.

1. Analisis kebutuhan sistem

Membahas tentang *hardware* dan *software* yang digunakan pada pembuatan aplikasi, “*Game* Edukasi Pengenalan Makanan Tradisional Daerah Berbasis *Android*”.

3. Perancangan Sistem

Merupakan merancang atau mendesain suatu system yang baik, yang isinya langkah-langkah dalam operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur dalam mendukung operasi sistem. Dalam perancangan sistem pembuatan “*Game* Edukasi Pengenalan Makanan Tradisional Berbasis *Android*” menggunakan *uml*, *use case diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*.

4. Implementasi

Implementasi merupakan hasil Dari pembuatan aplikasi *game* berbasis *android* yang menggunakan Bahasa *pemograman java* dan *eclipse* sebagai alat untuk membuat *game* berbasis *android*.

5. Pengujian

Pengujian pada pada *game* berbasis *android* ini menggunakan media pengujian sebagai berikut: menggunakan uji fungsi, menggunakan uji perangkat, uji pengguna melalui kuisisioner.