

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah di mainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian.

Dengan media ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik, bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Seiring berkembangnya industri *game* dengan jenis-jenis *game* yang makin bervariasi.

Ide dasar dari pembuatan aplikasi *game* ini didapat dari seorang peternak burung bernama bapak M. Zainul Arifin tinggal di daerah surabaya. Beliau memiliki edukasi nyata untuk anak-anak sekolah dasar agar dapat mengenal nama dan jenis-jenis burung yang berbeda dengan gambar dan keterangan yang jelas, sehingga lebih membantu anak-anak untuk belajar mengenal berbagai jenis burung dengan mudah.

Metode yang diterapkan dalam memberikan edukasi kepada siswa sekolah dasar tersebut antara lain:

- 1) Mempelajari nama-nama banyak burung yang berbeda.
- 2) Gambar nyata akan membantu user memahami nama-nama burung.
- 3) Mempelajari nama-nama burung baru dengan setiap gambar.
- 4) Setiap gambar akan membantu user memahami nama-nama yang sulit dengan baik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pembuatan *game* edukasi tentang burung yang berbasis *android* ?
2. Bagaimana penyampaian informasi tentang burung yang mudah di pahami melalui metode *gameplay*?
3. Bagaimana membuat tampilan *game* yang menarik agar *user* tidak bosan dalam menjalankan aplikasi ?

C. Batasan Masalah

Tools dalam pembuatan *game* jenis *RPG* ini tidak seluruhnya menggunakan *RPG Maker MV*. Berdasarkan pertimbangan waktu maka pembuatannya dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi yang di bangun menggunakan grafik 2D
2. *Game* Kerajaan Burung ini berbasis *RPG Maker MV*
3. *Game* ini menyediakan pembelajaran dasar meliputi nama burung, jenis burung, makanan burung dan gambar burung.
4. *Game* ini hanya dibatasi sampai 4 *level*.
5. *Game* ini di batasi hanya untuk anak sekolah dasar.

D. Tujuan Penelitian

1. Menciptakan *game* yang bermanfaat bagi anak sekolah dasar untuk mengetahui tentang jenis-jenis burung yang berbasis *android*.
2. Memberikan materi menggunakan bahasa yang ringan agar mudah dimengerti oleh *user*.
3. Menciptakan karakter-karakter yang berbeda, tampilan yang penuh dengan warna.

E. Manfaat Penelitian

1. Memberikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar tentang nama-nama burung dan ciri-cirinya.
2. Meningkatkan fungsi *game* agar tidak hanya untuk bersenang senang melainkan juga untuk belajar.
3. Menghibur para *user* supaya tidak bosan.