

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar matematika pada anak sejak dini adalah hal dasar yang wajib untuk dipelajari. Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, matematika diajarkan mulai dari jenjang kanak-kanak, sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Dalam ilmu matematika pada pembelajaran untuk kelas 1 sampai 3 sekolah dasar sudah mulai pengenalan bilangan asli hingga 99 dengan menggunakan benda disekitarnya, penjumlahan, perkalian, pembagian dan pengurangan.

Bermain game merupakan salah satu kegiatan yang menarik bagi anak-anak karena di usia dini masih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Salah satu metode yang menarik adalah belajar dengan bermain. Agar tidak terlalu membosankan untuk anak-anak, serta anak bisa belajar mengenali dirinya dan bisa mengembangkan potensi kedepannya.

Video game merupakan suatu jenis media yang dirancang untuk memberikan pembelajaran dan menambah pengetahuannya melalui pembelajaran interaktif. Perkembangan yang pesat untuk teknologi game cenderung membuat anak malas belajar dan lebih fokus bermain video game

Perancangan untuk pembuatan video game 2D meliputi penyatuan asset berupa gambar 2D dan audio yang akan digunakan pada game. Dengan adanya game interaktif yang kami rancang dapat meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar matematika. Studi kasus ini akan di test pada SD Binekas buah batu bandung

Sekolah dasar binekas merupakan sekolah dasar swasta yang terletak pada Komplek Buah Batu Regensi Kav. G7, Kujangsari, Bandung Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini berdiri pada tahun 2017 bulan agustus tanggal 22, dengan akreditasi B berdasarkan dinas pendidikan kota Bandung. Melalui hasil wawancara dengan guru SD Binekas dari kelas 1 sampai dengan 3, 2 Maka dari itu, tim kami menawarkan suatu solusi kepada pihak sekolah, yaitu menggunakan game interaktif untuk pembelajaran menggunakan smartpone. Aplikasi juga ditampilkan dengan desain yang memenuhi prinsip-prinsip dari desain user interface dan juga user experience (UI/UX).

1.2 Rumusan Masalah

Pada subbab ini menjelaskan rumusan masalah yang disusun berdasarkan uraian dari latar belakang diatas yaitu merancang UI/UX agar membuat daya tarik user pada game edukasi tematik.

1.3 Tujuan

Pada subbab ini menjelaskan tujuan dari penelitian proyek akhir ini berdasarkan perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya yaitu merancang UI/UX yang menarik seperti pemilihan warna dan font tulisan, serta button dan tata letak yang mudah dipahami pada game edukasi tematik

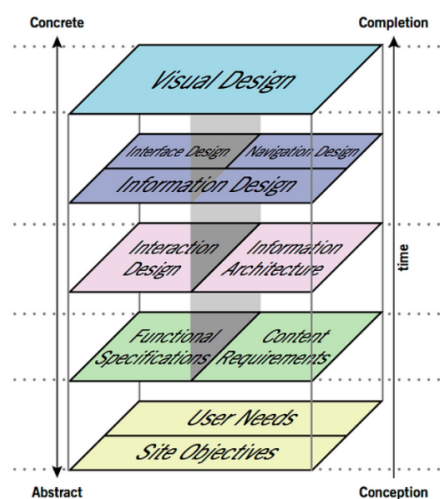
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir

Pada sub bab ini supaya proses penelitian dan pengerjaan proyek akhir ini dapat terfokus dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka perlu diadakan batasan. batasan-batasan pengerjaan proyek akhir adalah sebagai berikut:

1. Game dibuat dan diperuntukkan pada pihak SD Binekas.
2. Game digunakan oleh siswa sekolah dasar.
3. Versi Android minimal yang digunakan adalah Android KitKat 4.4.

1.5 Metode Pengerjaan

Model The 5 Element merupakan suatu proses untuk mengembangkan sebuah game yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 5 fase pengembangan yaitu Strategy Plane, Scope Plane, Structure Plane, Skeleton Plane, dan Surface Plane. Seperti yang dimuat pada gambar berikut:



Gambar 1. 1 Metode The Element of User Experience by Jesse James Garret