BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan permintaan dari salah satu guru IPA Kelas VII di SMPN 3 BALEENDAH sedang membutuhkan sebuah aplikasi permainan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Tujuannya yang diharapkan adalah agar murid menjadi lebih mudah memahami suatu materi yang ingin disampaikan oleh guru. Bahkan sudah mulai menjadi trend guru yang menggunakan aplikasi permainan sebagai media pembelajaran.

Maka dari itu, dibuatlah sebuah aplikasi permainan edukasi untuk membantu guru agar bisa mendapatkan sebuah aplikasi permainan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar untuk para murid. Dari aplikasi permainan tersebut nantinya akan menjadi cara baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Aplikasi permainannya ini akan dibuat menggunakan *Unity 3D* dan di keluarkan ke *platform Android.* Sehingga aplikasi permainan ini bisa digunakan pada *smartphone*. Dan permainan tersebut akan di serahkan langsung kepada pihak guru yang berkaitan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permintaan guru IPA Kelas VII di SMPN 3 BALEENDAH ingin media pembelajaran baru berupa permainan tentang materi dasar IPA BAB II Klasifikasi Makhluk Hidup Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017.

1.3 Tujuan

Untuk Memenuhi kebutuhan guru SMPN 3 BALEENDAH membuat aplikasi permainan berdasarkan materi dasar dari buku IPA kelas VII BAB II Klasifikasi Makhluk Hidup Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 menjadi cara baru dalam kegiatan belajar mengajar.

1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dari proyek akhir sebagai berikut :

1. Versi *Android* minimal yang digunakan adalah *Android Lolipop.*
2. Aplikasi didistribusikan langsung ke pihak mitra
3. Kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Nasional 2013 Edisi Revisi 2017 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam BAB II Materi Pokok Klasifikasi Makhluk Hidup

4. Minimum ruang kosong memori dari *smartphone* adalah 150 Mb
5. Aplikasi permainan yang dikeluarkan adalah *Android* versi *beta.*

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Game

Game berasal dari kata bahasa inggris yang memiliki arti dasar “Permainan”. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playbility*). Game juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target – target dan misi untuk dapat dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu merupakan ukuran sejauh mana Game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. [1]

1.5.2 Klasifikasi Makhluk Hidup

Klasifikasi adalah suatu cara pengelompokan dan pengkategorian yang didasarkan pada ciri-ciri tertentu.[2]

1.5.3 Android

Android merupakan sebuah sistem operasi seluler yang didasarkan pada versi modifikasi dari kernel Linux dan perangkat sumber terbuka lainnya.[3]

1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan Proyek Akhir Perancangan Aplikasi Permainan Klasifikasi Makhluk Hidup pada Kelas VII IPA SMP NEGERI 3 BALEENDAH adalah *Serious Game Development Model* (SGDM).