

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini salah satu guru SMPN Baleendah membutuhkan aplikasi yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar agar murid dapat memahami materi yang disampaikan. Dikarenakan materi-materi yang disampaikan pada kurikulum saat ini hanya terpaku pada buku, sehingga murid merasa bosan.

Agar murid tidak merasa bosan ada salah satu cara yang dapat digunakan SMPN Baleendah ialah menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam memberikan materi, seperti menggunakan media game sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar. Game tersebut diharapkan dapat membantu proses belajar anak, sehingga anak tidak terpaku pada buku saja melainkan juga mendapatkan hal baru ketika pemberian materi.

Berdasarkan hal itu, penulis menemukan solusi untuk membuat suatu aplikasi game dengan model 3D agar murid dapat merasakan hal baru, sehingga murid tertarik untuk mencoba. Aplikasi yang akan dibuat yaitu aplikasi game edukasi.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi isi dari rumusan masalah adalah sebagai berikut:

Aplikasi game edukasi SMPN Baleendah membutuhkan model 3 Dimensi untuk menarik minat belajar murid.

1.3 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dari manfaat ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu murid dalam memahami materi klasifikasi makhluk hidup dengan 3 Dimensi model yang statis.
2. Memberikan hal baru dan menarik minat belajar agar murid tidak merasa bosan saat pemberian materi tentang klasifikasi makhluk hidup.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

- Aplikasi untuk pembuatan model 3D pada game klasifikasi makhluk hidup ialah blender.
- Pembuatan model 3D hanya yang ada pada lingkungan sekitar.

1.5 Definisi Operasional

Adapun definisi oprasional sebagai berikut:

1.5.1 Pemodelan 3 Dimensi

Suatu teknik yang menggunakan perangkat lunak (*software*) untuk membuat desain objek dari dua dimensi yang berupa gambar menjadi desain objek 3 Dimensi yang memiliki tinggi, ruang dan volume.

1.5.2 Blender

Blender adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk membuat suatu desain 3 dimensi. Desain yang ditampilkan tidak hanya berbentuk gambar statis, namun juga berbentuk animasi. Semua objek benda dan makhluk hidup dapat didesain menjadi 3 Dimensi.

1.5.3 Klasifikasi Makhluk hidup

Kalsifikasi makhluk hidup adalah suatu Teknik pengelompokan makhluk hidup menjadi golongan sesuai dengan kesamaan ciri yang dimiliki dan sesuai dengan tingkatannya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang dipilih dalam proyek akhir ini adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Metode ini dikerjakan berdasarkan urutan berupa, inisialisasi (*initialization*), Blueprint design (*design*), Assets Preparation (material), Product Development (produk), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*Validation*). Proses Inisiasi yang terdiri dari konsep dan *design*.