

BABI

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat masa Yunani kuno, seorang penulis yang di kenal *Antipater of Sidon*, *Antipater of Sidon* melakukan perjalanan serta mencatat keajaiban dunia, keajaiban yang dimaksud adalah arsitek monumen atau patung besar. *Antipater of Sidon* hanya mencatat keajaiban dunia yang ada di wilayah yang sudah dikenal oleh orang Yunani kuno. Pada ma ini tujuh keajaiban dunia dipilih melalui pemilihan masyarakat seluruh dunia.

Berkembangnya teknologi merubah semua aspek dalam kehidupan, bahkan dalam hal Pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, baiknya di manfaatkan dalam aspek metode pembelajaran. Teknologi baik digunakan dalam membantu proses belajar anak-anak pada tingkat Dasar (SD). Pada tingkat anak- anak akan tertarik belajar dengan cara yang berbeda seperti edukasi yang interaktif jika dibandingkan dengan metode konvensional pada buku sekolah.

Tingkat pendidikan pada anak pada tingkat dasar, mereka akan lebih memilih permainan yang praktis dimainkan dan juga permainan mempunyai warna-warni yang cerah menggunakan gambar serta visual yang menarik (Asniati et al., 2017). Metode pembelajaran visualisasi membuat anak-anak tingkat sekolah dasar tertarik, Maka sekolah harus memberikan pemahaman-pemahaman materi yang baik. Metode belajar

yang diberikan sekolah terhadap sejarah terkadang membuat siswa bosan. Maka perlu tampilan untuk media pembelajaran interaktif dan menarik untuk materi sejarah.

Perangkat keras yang sudah dikenali adalah *smartphone*, orang menggunakan *smartphone* diberbagai tempat dan kegiatan. Banyak anak-anak bermain *game* menggunakan *smartphone* bukan untuk belajar.

Mengimplementasi dan mengadopsi multimedia di kalangan masyarakat untuk meningkatkan kan Proses mengajar terhadap anak-anak. Menggunakan media visual berbentuk *augmented reality* dapat diakses dengan *smartphone* untuk mengatasi proses belajar yang membosankan akan lebih baik untuk anak-anak dan menarik perhatiannya (Teknologi & Nasional, 2021). Peneliti tertarik dengan pengembangan visual novel berdasarkan penelitian teknologi dan nasional.

Rancangan dengan metode *Rapid Application Developmentent* (RAD) merupakan sebuah Proses pengembangan dengan memangkas waktu pengembangan media dengan cara sekuensial linier yang menekan waktu siklus pengembangan sehingga dapat mengurangi waktu pengembangan media hingga lebih cepat. Dengan bantuan *Unified Modeling Language* untuk mendiskripsikan ke dalam bentuk *paper based*, media ini diharapkan bisa membantu pengajar dalam memberikan materi yang bersifat teori menjadi lebih menarik (Hutabri, 2019)

Berdasarkan penelitian yang dikaji oleh Ellbert Hutabri berjudul “Penerapan Metode *Rapid Application Developmentent* (RAD) Dalam Perancangan Media

Pembelajaran Multimedia” penelitian tersebut berkesimpulan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran dengan metode *Rapid Application Developmentent* (RAD) menarik niat belajar anak dalam belajar.

Visual novel merupakan Sebuah permainan yang berbentuk gambar dan tampilan dialog untuk untuk menyampaikan kata setiap karakter di dalam novel. Permainan visual novel ini mempunyai sifat dan alur cerita yang berbeda di akhir cerita, visual novel memiliki akhir cerita yang bercabang. Pada permainan visual novel ini terdapat Suatu dialog untuk mengambil keputusan seperti pilihan, dimana pilihan tersebut dapat mempengaruhi akhir permainan (Ramadyanta et al., 2021).

Menurut (Fajri et al., 2021) “*Visual novels are interactive fiction works that are created for computers, game consoles, smartphones, and other devices. Readers and application developers who wish to do their hand at making games within the type of this Visual Novel may now use the Ren'Py engine*”. Peneliti menggunakan novel visual sebagai media penyampaian karena mengandung unsur bacaan dan pilihan yang dapat menyampaikan media informasi kepada pemain dengan metode yang berbeda.

Berdasarkan latar belakang peneliti menemukan solusi dengan merancang *game* edukasi dengan judul “**GAME VISUAL NOVEL DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENTENT (RAD) BERBASIS MOBILE LEARNING**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang yaitu:

1. Rendahnya anak tingkat SD mengetahui tentang tujuh keajaiban dunia yang terbaru.
2. Belum ada *game* edukasi tentang tujuh keajaiban dunia untuk anak tingkat SD.
3. Metode Pembelajaran menggunakan buku yang kurang menarik membuat siswa cepat bosan dalam belajar.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi pembatasan masalah yang ditinjau dari latar belakang adalah:

1. *Game* memfokuskan untuk pembelajaran tujuh keajaiban dunia terbaru yang saat peneliti ini tulis.
2. *Game* ini ditujukan kepada anak-anak tingkat setara dengan sekolah dasar dan didampingi orang tua.
3. *Game* ini dioperasikan dengan sistem operasi android versi 5 lebih.
4. *Game* ini diprogram menggunakan *Application Ren'py* menggunakan Bahasa program *python*.
5. *Game* ini akan dijalankan secara *offline*.

1.4. Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang didapatkan pada latar belakang adalah:

1. Bagaimana merancang *game* edukasi visual novel menggunakan *software Ren'py*?
2. Bagaimana membuat sebuah *game* edukasi tujuh keajaiban dunia yang menarik berbasis android?
3. Bagaimana mengimplementasikan *Game Visual Novel* dapat memantu siswa dapat mengetahui tujuh keajaiban dunia bagi siswa sekolah dasar?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu:

1. Untuk merancang *game* visual novel tentang tujuh keajaiban dunia yang mudah dan menarik bagi anak sekolah dasar.
2. Untuk menambah wawasan anak sekolah dasar tentang tujuh keajaiban dunia.
3. Untuk mempermudah anak sekolah dasar dalam mempelajari nilai sejarah dunia.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Diterapkannya pelajaran yang dipelajari oleh peneliti selama kuliah, menggunakan *software* Bahasa program *python* yaitu *game* visual novel dengan metode *Rapid Application Developmentent* (RAD) berbasis *mobile learning*.
2. Dengan penelitian ini berharap dapat menambah ilmu tentang pembuatan *game* android menggunakan Bahasa pemrograman *phyton*.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh anak-anak dasar sebagai bahan belajar.
2. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi kalangan mahasiswa dan masyarakat Bagi yang berminat untuk meneliti aplikasi Android menggunakan bahasa Python untuk penelitiannya.