

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman sekarang ini menuntut manusia untuk memiliki pendidikan yang tinggi dan keahlian dalam bidang tertentu. Karenanya, banyak perguruan tinggi yang mulai membuka jurusan-jurusan baru mengikuti perkembangan dan minat yang semakin beragam. Namun, banyaknya jurusan yang ada sekarang membuat banyak siswa SMA bingung dalam menentukan perguruan tinggi dan jurusan apa yang sebaiknya mereka pilih. Kurangnya pemahaman terhadap minat dan bakat diri sendiri, serta kurangnya sumber yang dapat memberi pengenalan tentang jurusan-jurusan di perguruan tinggi juga ikut menambah kesulitan memilih.

Ada berbagai hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih jurusan. Yang terpenting adalah minat. Jika seorang siswa benar-benar tertarik dengan jurusan yang diambil, mereka akan bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan mendapat hasil yang maksimal. Selain minat, pemilihan jurusan juga harus disesuaikan dengan kemampuan intelektual dan finansial.

Kesalahan dalam memilih jurusan dapat mengakibatkan semangat belajar siswa yang tidak terlalu baik karena terpaksa belajar di jurusan yang sudah terlanjur diambil, maupun siswa yang akhirnya beralih ke jurusan lain yang dirasa lebih cocok [1]. Karena itulah, diperlukan media yang dapat membantu para siswa untuk mengenali potensi mereka, memberi informasi mengenai jurusan-jurusan yang sesuai dengan minat mereka, dan membantu mereka menentukan jurusan yang sesuai untuk mereka dengan menarik dan sederhana.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *gameplay* yang sesuai untuk membantu siswa dalam menentukan jurusan yang akan diambil?
2. Bagaimana penyampaian informasi tentang jurusan perguruan tinggi yang sesuai dengan minat dan bakat?
3. Apakah game pengenalan jurusan secara keseluruhan membantu siswa dalam menentukan pilihan?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan game ini antara lain:

1. Mengetahui *gameplay* seperti apa yang sesuai untuk membantu siswa dalam menentukan jurusan.
2. Mengetahui penyampaian informasi jurusan di perguruan tinggi yang sesuai dengan minat dan bakat.
3. Mengetahui dampak game pengenalan jurusan dalam menentukan pilihan.