BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan persaingan kini semakin ketat, namun semakin ketatnya perkembangan teknologi tidak membuat pencarian informasi dan media menjadi sulit, bahkan menjadikan pencariannya semakin mudah. Media komunikasi komputerisasi pun hampir semua menggunakan Bahasa Inggris. Maka agar dapat menguasai Bahasa Inggris yang merupakan Bahasa Internasional, ada baiknya mempelajari sedini mungkin. Oleh karena itu pendidikan Bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak usia dini. Namun, pada umumnya anak-anak mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa asing, termasuk Bahasa Inggris.

Kesulitan anak dalam mempelajari Bahasa Inggris disebabkan karena Bahasa Inggris bukan bahasa terapan di Indonesia, sehingga kita tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan pelafalan dalam Bahasa Inggris . Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga pembelajaran biasa saja dirasakan masih kurang untuk pembelajaran Bahasa Inggris pada anak. Khususnya di TK. Bunda Asuh Nanda yang belum mempunya media pelengkap pembelajaran berbasis multimedia. Atas dasar itulah penulis memilih mengangkat permasalahan tentang perancangan aplikasi *education game* untuk anak agar mempermudah pengajaran Bahasa Inggris.

Dengan adanya perancangan aplikasi *edukasi game* ini, penulis membangun suatu perangkat lunak agar menghasilkan aplikasi yang baik dan dapat diterima oleh kalangan anak-anak. Membuat daya tarik anak akan Bahasa inggris menjadi lebih meningkat dan para pengajar suatu mampu memberikan pengajaran sesuai tujuan yang dimaksud dengan lebih mudah.

Adapun perkembangan pada jangka pendek, aplikasi ini diharapkan dapat diterima dalam kalangan anak-anak agar dapat menerapkan sistem belajar sambil bermain yang sangat efektif untuk proses pembelajaran dan perkembangan minat belajar bagi anak-anak. Menjadikan *education game* ini menjadi pendukung pembelajaran khususnya anak-anak.

Adapun perkembangan pada jangka menengah, dapat mempermudah para pengajar dalam semua bidang terutama dalam memberikan pembelajaran Bahasa Inggris. Diharapkan dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara mandiri serta menyenangkan agar lebih termotivasi lebih dari pembelajaran biasa secara teoritis.

Dalam perkembangan jangka panjang diharapkan aplikasi ini juga dirancang tidak hanya sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pengajar, tetapi juga dapat digunakan secara pribadi oleh anak, khususnya orang tua dalam memberikan pembelajaran di rumah kepada anak agar lebih menyenangkan. Menjadikan aplikasi ini pilihan tepat untuk game yang aman bagi anak-anak .

Dari uraian di atas, maka penulis mengambil judul "**PERANCANGAN APLIKASI EDUKASI GAME BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK USIA 3-7 TAHUN BERBASIS FLASH MULTIMEDIA DI TK BUNDA ASUH NANDA"**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Akibat dari kurang adanya pelengkap dalam aplikasi *educations game* saat ini menjadikan adanya beberapa permasalahan yang muncul seperti :

1. Belum adanya pelengkap aplikasi *education* Bahasa Inggris di TK. Bunda Asuh Nanda.
2. Belum adanya sarana pembelajaran Bahasa Inggris berbasis multimedia.
3. Belum adanya game edukasi yang menarik di TK. Bunda Asuh Nanda.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi *education game* ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberikan sarana anak dalam memfokuskan pada pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik sebagai pengenalan dasar bagi anak-anak ?
2. Bagaimana merancang aplikasi *education game* berbasis multimedia yang interaktif dengan menggunakan *adobe flash macromedia* ?
3. Bagaimana implementasi aplikasi edukasi sebagai alat bantu pembelajara ?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan aplikasi *education game* ini adalah untuk membuat game yang menarik yang bisa di jadikan pembelajaran di usia dini.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pembuatan *education game* dengan mendalam menggunakan *adobe flash macromedia*
2. Dapat memberikan sarana yang baik dalam bentuk game edukasi dan dapat diterapkan sebagai sarana pengajaran Bahasa Inggris yang peraktis baik dengan atau pun tanpa pengajar secara menarik
3. Untuk mengimplementasikan aplikasi edukasi sebagai alat bantu pembelajaran

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Anak laki – laki dan perempuan di TK. Bunda Asuh Nanda

Dengan dilakukannya penelitian dan pembuatan game ini, dapat bermanfaat bagi anak – anak.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam pengembangan ilmu ini diharapkan berguna :

1. Bagi penulis

Menambah wawasan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai perancangan aplikasi *education game* menggunakan *adobe flash macromedia*.

2. Bagi Peneliti Lebih Lanjut

   untuk dijadikan sebagai bahan perbandingan dan masukan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan permasalahan yang sama.

1.5 Batasan Masalah

Melihat uraian latar belakang masalah diatas, maka akan menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi game yang di buat sesuai kriteria sebagai bahan pembelajaran untuk anak usia dini dalam rentang usia 3-7 tahun yang sudah dapat membaca dan menulis.
2. Aplikasi *education game* ini menggunakan *adobe flash macromedia* , *php* dan base *mysql.*
3. Untuk bahan evaluasi akhir anak dalam mengetahui hasil akhir sebagai alat ukur hasil system kerja otak dalam ketertarikan anak pada *education game* tersebut.
4. Sebagai alat bantu di TK. Bunda Asuh Nanda.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bandung pada Bulan Januari sampai dengan Bulan Juni 2012 di TK. Bunda Asuh Nanda, Komplek Ujungberung Indah Blok 15 No. 26.

Table 1.2 Jadwal kegiatan Penelitian

NO	Nama Kegiatan	**Tahun**																							
		2012																							
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan																								
2	Analisis kebutuhan																								
3	Perancangan Desain																								
4	Pengkodean (pembangunan prototype)																								
5	Pengujian																								
6	Implementasi																								