BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini sudah semakin berkembang dan perkembangan teknologi tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan *software*.Salah satu *software* yang berkembang pada era saat ini yaitu *software* edukatif. Banyak institusi-insitusi pendidikan yang membuat *software* edukatif guna membantu proses belajar mengajarnya.

Software yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dikarenakan aplikasi tersebut agar bisa diterapkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat membantu proses pembelajaran dalam dunia pendidikan namun aplikasi tersebut dapat dijadikan juga sebagai hiburan yaitu *Game* edukasi.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang di buat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu sehingga adanya kepuasaan batin. Sedangkan *Game education* adalah suatu *game* berbasis *mobile* yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan hiburan bagi pengguna *handphone* disela-sela waktu luang untuk menghindari kebosanan dalam aktivitas sehari-hari serta bermanfaat untuk pengetahuan siswa.

Pembelajaran dengan bermain mempermudah siswa untuk berpikir serta siswa pun merasa memiliki kesenangan tersendiri, sehingga aspek *kognitif* yang

membutuhkan pemikiran yang lebih besar dapat diasah. Permainan yang membuat siswa senang dengan alat peraga dapat meningkatkan kreatifitas siswa.

Pada perkembangan *game* saat ini yaitu banyaknya *vendor handphone* telah menyertakan fasilitas "*Java enable*" pada produknya. Adanya fitur "*Java enable*" pada *handphone* memungkinkan penggunanya semakin mudah untuk menambahkan sendiri aplikasi-aplikasi berbasis *Java 2 Micro Edition* (*J2ME*). *Game* merupakan aplikasi yang masih terus berkembang dan sangat diminati pengguna sebagai salah satu fitur *entertainment* pada *handphone*. *Handphone* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi komunikasi yang bahkan diminati baik dari kalangan muda sampai dewasa sebagai alat untuk berkomunikasi ataupun hiburan. Maka dari itu aplikasi *game* edukasi ini di implimentasikan melalui *handphone* agar siswa dapat membuka aplikasi tersebut kapan saja ataupun disaat waktu luang seperti pada waktu istirahat.

Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit bagi siswa tingkat sekolah dasar karena pola pengajaran yang lebih menekankan pada hafalan terjemahan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.Disamping itu proses pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa tidak semangat dalam belajar dan juga sebagian siswa kurang memahami bahasa Inggris.Maka dari itu banyak programer yang berlomba-lomba untuk membuat *software* yang bermanfaat untuk dunia pendidikan yang dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran selain itu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar.

Adanya *English Education Game* diharapkan dapat melatih pengetahuan siswa dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran

bahasa Inggris.Selain itu juga semangat siswa untuk belajar akan lebih terpacu yaitu berguna untuk menyenangkan proses belajar siswa. Gambar dan suara pada aplikasi *game* dapat membuat siswa tidak merasa bosan, karena sifat siswa suka cepat jenuh.Hal ini dikarenakan pada usia dini siswa sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan perkembangannya. Ini diyakini akan berhasil memacu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Tabel dibawah ini merupakan tabel pengamatan hasil nilai rata – rata dari kemampuan siswa dalam belajar bahasa inggris :

Tabel 1.1

Nilai Rata-Rata Siswa Kelas 4 S/D Kelas 6 Semester 1

No	Kelas	Jumlah siswa	Nilai Rata - rata
1	4	35 siswa	74,9
2	5	24 siswa	68,68
3	6	26 siswa	81,04

Sumber : Arsip SD Negeri Cihaurgeulis 1 Bandung

Berdasarkan tabel diatas nilai rata –rata dari mata pelajaran bahasa Inggris,hasilnya cukup baik walaupun sebagian siswa masih kurang memahami bahasa Inggris.Banyak kendala yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran bahasa inggris yaitu diantaranya sulitnya mengartikan kata serta cara pengucapannya.

Game ini dapat menjadi salah satu alat bantu dalam belajar bahasa Inggris dan merupakan suatu hal yang perlu mendapatkan perhatian khusus oleh pemerintah khusunya dibidang pendidikan untuk mengembangkan teknologi informasi yang saat ini semakin canggih. Dalam dunia hiburan pun sekarang ini,teknologi juga sangat berperan mulai dari film, musik, dan bahkan hiburan interaktif atau yang biasa kita sebut video game, tidak hanya dalam dunia hiburan saja pada teknologi komunikasi pun juga berkembang sangat pesat.

Sifat siswa cenderung gampang jenuh maka dari itu untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkan *game* pembelajaran *interaktif*. Maka dari itu penulis menyusun sebuah perancangan permainan untuk pembelajaran bahasa Inggris yang berguna dalam bidang pendidikan dan bermanfaat bagi semua kalangan terutama siswa tingkat sekolah, selain itu untuk membantu siswa dalam belajar sekaligus hiburan disela waktu luang.

Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk mengembangkan *game* edukasi bahasa Inggris yang akan digunakan untuk sarana pembelajaran untuk kalangan siswa SD. Oleh karena itu penyusun menetapkan judul ***"English Education Game* Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis *J2ME".***

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting dari proses lain.Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian bahkan juga menentukkan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak.Maka dapat diindentifikasikan beberapa masalah yaitu :

1. Masih adanya keluhan siswa terhadap mata pelajaran bahasa Inggris dikarenakan pola pengajaran yang lebih menekankan pada hafalan terjemahan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia.
2. Rendahnya minat belajar bahasa Inggris disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi yang kurang menarik.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam memahami bahasa Inggris, sehingga perlu ditingkatkan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi maka penulis dapat merumuskan masalah – masalah yang ada dalam pembuatan *English Education Game* ini yaitu :

1. Bagaimana prosedur membuat *game* untuk media pembelajaran bahasa Inggris untuk tingkat SD agar membantu dalam memahami bahasa Inggris?
2. Bagaimanana perancangan *English Education Game* sehingga siswa tertarik dalam belajar bahasa Inggris?

3. Bagaimana implementasi *English Education Game* dalam membantu siswa belajar di tingkat SD?
4. Bagaimana evaluasi *English Education Game* di tingkat SD?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membuat pembelajaran yang menarik berupa *game* yang bersifat edukatif sehingga membantu meningkatkan kualitas belajar siswa tingkat SD dalam belajar bahasa Inggris.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui prosedur membuat *game* untuk media pembelajaran bahasa Inggris untuk tingkat SD.
2. Untuk membuat perancangan *English Education Game* agar dapat membantu dalam pembelajaran bahasa Inggris ditingkat SD.
3. Melakukan implementasi *English Education Game* untuk membantu dalam belajar ditingkat SD.
4. Melakukan tahap evaluasi *English Education Game* untuk membantu dalam belajar tingkat SD.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu perancangan pembuatan *game* edukasi menggunakan bahasa pemrograman Java yang digunakan pada telepon seluler atau *handphone* yang menggunakan Java MIDP 2.

Secara peraktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Dapat memberikan masukan kepada sekolah SD Negeri Cihaurgeulis 1 dalam meningkatkan pengembangan siswa.
2. Dapat meningkatkan jenis *game* pembelajaran yang lainnya untuk siswa.
3. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ditingkat sekolah SD untuk lebih maju dan berkembang.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Penelitian ini dalam bidang akademis mempunyai banyak manfaat yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Penelitian ini sekaligus dapat mengembangkan teknologi di bidang pendidikan dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran.Sehingga para pelajar mampu belajar dan mendapatkan informasi melalui media komunikasi.

2. Bagi Penyusun.

   Penyusun dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan dalam membuat dan merancang *game* menggunakan bahasa pemrograman Java.

3. Bagi Siswa

   Supaya meningkatkan minat belajar siswa serta kemampuan dalam belajar bahasa Inggris, siswa dapat mengasah kreatifitas, kecerdasan, dan imajinasi.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *English Education Game* berbasis mobile teknologi dengan menggunakan Java MIDP 2.
2. *Game* ini dikhususkan bagi siswa SD kelas 4,5 dan 6 .
3. *Game* ini dirancang menampilkan permainan yang sederhana dalam arti memiliki desain yang *user friendly* dan aturan permainan yang tidak terlalu rumit.
4. *Game* yang disajikan berisi tentang pertanyaan - pertanyaan dan juga mencakup tentang melengkapi kalimat.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi kegiatan penelitian ini di SD Negeri Cihaurgeulis yang beralamat Jl.Surapati No 155 bandung 40123.

Waktu penelitian yang dilakukan pada bulan desember sampai bulan mei adapun tabel dari jadwal penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012																			
		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	Mendengarkan Pelanggan																				
	Observasi																				
	Wawancara																				
2	Membangun Memperbaiki Market																				
	Design																				
	Coding																				
	Pembuatan Prosedur																				
	Pembuatan Diagram																				
3	Uji Pelanggan Mengendalikan Market																				
	Membuat Prototype																				
	Menguji Prototype																				
	Memperbaiki Prototype																				
	Bimbingan Konsultasi																				