BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi, dewasa ini telah mengalami banyak perubahan yang sangat pesat, seiring dengan kebutuhan manusia yang semakin banyak dan *kompleks, b*egitu pula dengan perkembangan *software*, semakin berkembangnya teknologi maka semakin banyak pula pengembang-pengembang *software*. Semakin banyaknya pengembang-pengembang *software,* maka semakin banyak pula berbagai macam *software* yang diciptakan.

Salah satu macam *software* yang dikembangkan yakni *software edukatif*. Pengembangan *software edukatif* akhir-akhir ini banyak dilakukan baik oleh pihak instansi pendidikan maupun pihak lainnya. Dalam pengembangan *software edukatif* diperlukan berbagai *alternatif* dan *inovasi* baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran yang menyenangkan yakni dengan mengembang *software edukatif* ini menjadi berbasis mobile yang bisa memudahkan dalam penggunaannya.

Permainan atau yang biasa kita sebut *game* merupakan salah satu upaya untuk menciptakan *software* yang *edukatif, interaktif, dinamis* dan berbasis mobile sehingga tidak membuat anak-anak selaku pengguna tidak cepat jenuh dalam proses pembelajaran karena *game edukasi* yang berbasis mobile bisa membantu proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bisa digunakan kapan saja dan dimana saja. Selain itu dengan adanya pembelajaran melalui *game edukatif*

mempermudah untuk merangsang daya pikir anak dan membuat anak memiliki rasa kesenangan tersendiri, sehingga aspek *kognitif* yang membutuhkan pemikiran yang lebih besar dapat diasah sehingga dengan adanya permainan ini dapat membuat anak senang dengan alat peraganya dan dapat meningkatkan *kreatifitas* anak.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit, karena mata pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang dirasa masih asing oleh anak. Terkadang mata pelajaran yang terasa sulit untuk anak bisa membuat anak malas untuk belajar mata pelajaran tersebut. Dengan kurangnya minat belajar bahasa Inggris maka proses belajar-mengajar bahasa Inggris akan kurang efektif.

Pada usia dini, anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapatkan rangsangan yang sesuai dengan tugas perkembangan otaknya. Sedangkan apabila alat peraga proses pembelajaran tidak bisa merangsang daya rasa ingin tahu, bisa dikatakan pembelajaran seperti itu membosankan bagi anak.

Game edukasi berbasis *mobile* sebagai alat peraga dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar, karena gambar dan suara musik serta tantangan yang ada dalam game tersebut dapat membuat anak tidak merasa bosan, sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif dan aspek kognitif anak terpacu. Dengan berbasis *mobile* juga dapat mempermudah dalam penggunaannya, karena dapat digunakan kapan dan dimana saja.

Untuk menyikapi permasalahan pembelajaran bahasa *Inggris* yang kurang *interaktif* yang bisa membuat anak cepat jenuh, bosan, malas, masih merasa sulit, sehingga hasil belajarpun kurang efektif. Maka penjelasan tersebut menjadi dasar bagi penulis untuk menjadikan proses belajar bahasa *Inggris* menjadi lebih *interaktif* dan proses belajar mengajar bahasa Inggris lebih menyenangkan sehingga pelajaran bahasa Inggris tidak dianggap mata pelajaran yang terasa sulit, membosankan dan membuat malas belajar yakni melalui pembelajaran dengan alat bantu peraga yaitu *game edukasi* bahasa *Inggris* berbasis *mobile* yang akan digunakan untuk sarana pembelajaran bahasa Inggris agar lebih menyenangkan dan dapat digunakan kapan dan dimana saja. Oleh karena itu penulis membuat sarana tersebut melalui judul **Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasikan masalah-masalah adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis menemukan pokok permasalahan yang akan dibahas. Adapun permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masih terbatas sarana untuk membantu anak dalam proses belajar yang menyenangkan.
2. Masih kurang efektif dalam proses pembelajaran bahasa *Inggris*.

3. Masih rendahnya minat pada mata pelajaran bahasa inggris karena masih dianggap sulit dan membosan untuk belajar bahasa Iggris.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah dan identifikasi di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile*, yang menarik dan *interaktif* agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan minat belajar anak meningkat.
2. Bagaimana pengujian *Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile.*
3. Bagaimana implementasi *Game edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile* kedalam perangkat lunak.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan adalah sebagai gambaran tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat *game edukasi* pembelajaran bahasa *Inggris* untuk anak sekolah dasar, yang diharapkan *game edukasi* ini dapat dijadikan alat yang bisa membantu dalam proses pembalajaran bahasa *Inggris*, sehingga anak tidak cepat jenuh dan bosan dalam belajar bahasa *Inggris* dan menjadikan anak lebih aktif dalam proses belajar dan membuat minat belajar anak terhadap mata pelajaran bahasa Inggris menjadi lebih besar.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan rancangan *Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Mobile* yang menarik dan *interaktif* agar minat belajar bahasa *Inggris* anak meningkat dan menyenangkan.
2. Untuk menghasilkan perangkat lunak yang memiliki validitas yang baik.
3. Menghasilkan Perangkat Lunak *Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Sekolah Dasar.*

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini terbagi dua, yaitu kegunaan Akademis dan kegunaan praktis, kegunaan penelitian tersebut diantaranya :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan mempunyai kegunaan bagi beberapa pihak termasuk dalam bidang praktis yaitu sebagai berikut :

a. Pihak Sekolah Dasar

   Dapat membantu proses belajar mengajar bahasa *Inggris* menjadi lebih menyenangkan, interaktif, efektif dan meningkatkan minat belajar bahasa Inggris.

b. Bagi Pengguna

   Memberikan kemudahan dan kesenangan dalam belajar bahasa *Inggris*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Sedangkan kegunaan akademis yang diperoleh dari penelitian ini juga dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak, yaitu :

a. Bagi Penulis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang *game edukasi* pembelajaran bahasa *Inggris* dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama di bangku perkuliahan ke dalam penelitian ini dan dalam pembuatan perangkat lunak yang akan dibuat.

b. Bagi Pengembangan Ilmu

Memberikan masukkan dan informasi untuk ilmu jurusan Sistem Informasi mengenai *Game edukasi* pembelajaran bahasa *Inggris*.

c. Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan masukkan dan sumber informasi sebagai studi kepustakaan bagi peneliti lain yang akan meneliti dengan bidang dan judul yang sama dalam penelitian ini.

1.5 Batasan Masalah

Dalam perancangan *game edukasi* ini penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. *Game edukasi* pembelajaran bahasa *Inggris* ini digunakan untuk anak sekolah dasar.
2. *Game edukasi* pembelajaran bahasa *Inggris* disajikan berupa *game* tentang pengenalan benda, lawan kata dan pengenalan waktu.
3. *Game edukasi* pembelajaran bahasa *Inggris* dapat diimplementasikan di *handphone* dengan *operating system* yang *mensuport Java* dan Layar TFT 262.144 warna, 240x320 piksel, 2 inchi

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian.

Berikut adalah lokasi dan jadwal penelitian yang dilakukan dalam melakukan penelitian ini.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian bertempat di SD Pertiwi Jl. Kebon Bibit No. 16, Bandung.

1.6.2 Waktu Penelitian

Pada penelitian yang akan dilakukan maka penulis menetapkan perancangan untuk jadwal penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Pelaksanaan 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	Analisis Kebutuhan *User*																				
2	Perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*)																				
3	Menspesifikasikan fitur perangkat lunak																				
4	Perilisan prototipe versi *Betha* dari perangkat lunak.																				
5	Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat																				
6	Dokumentasi perangkat lunak.																				
7	Instalasi , *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak																				