BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pengembangan software edukatif di Indonesia saat ini tampak semakin banyak dilakukan, baik oleh institusi-institusi pendidikan untuk kepentingan proses belajar-mengajarnya. Dalam upaya meningkatkan efisiensi penyediaan aplikasi yang mengandung unsur pendidikan diperlukan berbagai alternatif dan inovasi baru dalam hal pemrograman untuk bisa diterapkan sebagai alat untuk mempermudah proses pembelajaran.

Penyusun melakukan penelitian di SD Mohamad Toha yang beralamat Jl. Mohamad Toha 22, Ciateul, Regol Kota Bandung. Penyusun meneliti cara belajar bahasa inggris di sekolah dasar tersebut, meskipun terlihat sebagaimana cara belajar pada umumnya akan tetapi ada juga masalah di SD Mohamad Toha ini adalah siswa/siswi selalu mengeluh dan merasa takut dalam belajar bahasa inggris. Sudah melakukan survei dengan bertanya langsung kepada beberapa siswa/siswi SD Mohamad Toha ini mereka mengaku bahwa belajar bahasa inggris di sekolah terlalu mengacu kepada teoritis, ada juga dalam penyampaian materi kurang menarik, dan banyak muncul keinginan untuk merubah cara belajar dari hafalan menjadi cara belajar sambil bermain. Dengan adanya game edukasi bahasa inggris ini, diharapkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran bahasa inggris bahwa game edukasi sangat berguna di bidang pendidikan. Permainan merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam

tumbuh kembang siswa. Pemanfaatan dan penggunaan game edukasi dapat menunjang proses pembelajaran terhadap siswa. Dengan adanya game edukasi, diharapkan semangat siswa untuk belajar akan lebih terpacu. Game edukasi juga dapat diterapkan dalam proses belajar bahasa inggris terutama pada aspek *kognitif.* 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 keaktifan siswa dalam berbahasa inggris.

Masuknya *game edukasi* dapat melahirkan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar siswa. Gambar dan suara yang muncul membuat siswa tidak merasa bosan, karena sifat siswa suka cepat jenuh apabila mata pelajaran dikemas dalam bentuk tulisan. 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 tugas perkembangannya. Ini diyakini akan berhasil memacu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Bahasa inggris dasar yang diberikan kepada siswa-siswa pada usia dini adalah mengenal seperti *Number, Colour, Clothes, Food and Drinks, Fruit and Vegetables, Introduction, Thinks in Class Room, Days, Animals, Part of Body, Family Member*. Semua materi tersebut masih sangat sederhana dalam penyajiannya. Untuk menyikapi permasalahan tersebut perlu dikembangkan *game* pembelajaran *interaktif.* Hal ini menjadi dasar bagi penulis untuk

mengembangkan *game* edukasi bahasa inggris yang akan digunakan untuk sarana pembelajaran untuk siswa kelas III di SD Mohamad Toha. Oleh karena itu penyusun membuat sarana tersebut melalui judul **Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha.**

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1 Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada siswa/siswi di SD Mohamad Toha.

2. Rendahnya minat belajar bahasa inggris disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi kurang menarik.
3. Adanya anggapan bahwa ketakutan pada belajar bahasa inggris disebabkan karena pola pengajaran yang lebih menekan pada hafalan.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha* yang menarik dan interaktif agar minat belajar siswa meningkat dan menyenangkan.
2. Bagaimana pengujian *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha*.
3. Bagaimana implementasi *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha*.

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu siswa kelas III di SD Mohamad Toha belajar bahasa inggris dan dijadikan daya tarik siswa untuk meningkatkan kualitas dan minat belajar siswa melalui *game* edukasi bahasa inggris. Dan juga untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar bahasa inggris siswa melalui *game* edukasi bahasa inggris.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha* yang menarik dan interaktif agar minat belajar siswa meningkat dan menyenangkan.
2. Untuk menguji *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha*.
3. Untuk mengimplementasi *Perancangan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa Kelas III Di SD Mohamad Toha.*

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini akan memberikan suatu perancangan pembuatan *game* edukasi bahasa inggris menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3, agar proses pembelajaran di SD Mohamad Toha ini lebih mudah dan efisien.

Secara peraktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Dapat memberikan masukan kepada SD Mohamad Toha dalam meningkatkan pengembangan siswa dalam memfasilitasi totalitas pemahaman di kehidupan sehari-hari di SD Mohamad Toha maupun di lingkungan luar yang lebih luas.
2. Dapat meningkatkan jenis game pembelajaran yang lainnya untuk siswa.
3. Untuk meningkatkan kualitas SD Mohamad Toha untuk lebih maju dan berkembang.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Secara akademis diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan.

   Penelitian ini dapat memberikan suatu karya penelitian yang dapat mendukung sarana pendidikan sebagai media pembelajaran bahasa inggris yang menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Bagi Penyusun.

   Penyusun dapat menambah wawasan dan pemahaman untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat dan merancang *game* menggunakan *Adobe Flash CS3*. Tentunya yang dapat membantu melatih ketangkasan, kecerdasan, dan imajinasi para pemainnya.

3. Bagi Siswa

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

1.5 Batasan Masalah

Pada pembahasan dalam pembuatan *game* edukasi bahasa inggris ini, penulis berupaya dalam menjelaskan secara detail dengan membatasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. *Game* yang disajikan merupakan *game* pembelajaran bahasa inggris untuk siswa kelas III di SD Mohamad Toha.
2. Materi yang disajikan meliputi :

   Pengenalan angka, warna, pakaian, makanan dan minuman, buah dan sayuran, suasana kelas, hari, keluarga, anggota tubuh, hewan.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian di SD Mohamad Toha yang beralamat Jl. Mohamad Toha 22, Ciateul, Regol Kota Bandung, Kode pos : 40252 Nomer Telepon : 022 5203273 Waktu pelaksanaan penelitian di SD Mohamad Toha, Bandung.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Tahun 2014															
		Maret				April				Mei				Juni			
1	Konsultasi pembuatan aplikasi																
2	Pembuatan & Refisi aplikasi																
3	Pengujian aplikasi																

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian awal, isi, dan bagian akhir. Berikut adalah sistematika penulisan skripsi yang dibuat oleh penulis:

1. Bagian awal skripsi terdiri dari halaman judul, lembar pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

2. Bagian isi skripsi terdiri dari lima bab yaitu:
    a. BAB I : Pendahuluan

       Dalam hal ini penulis menguraikan tentang latar belakang, permasalahan, tujuan, manfaat penelitian, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

    b. BAB II : Landasan Teori

       Bab ini menguraikan tentang kajian pustaka baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung penelitian ini.

    c. BAB III : Objek dan Metode Penelitian

       Bab ini menguraikan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, dan alat bantu analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibuat.

    d. BAB IV : Hasil dan Pembahasan

       Bab ini menguraikan tentang perancangan sistem, perancangan antarmuka aplikasi, implementasi aplikasi dan pengujian aplikasi.

    e. BAB V : Kesimpulan dan Saran

       Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran serta hasil penelitian.

3. Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.