# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan sebuah bahasa yang berasal dari Inggris yang merupakan bahasa utama di Britania Raya, Amerika Serikat serta banyak negara lainnya. Dalam penggunaannya Bahasa Inggris di Indonesia sudah semakin umum. Di lingkungan pendidikan Bahasa Inggris sudah dipelajari sejak sekolah dasar.

Seiring dengan berkembang pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi maka Bahasa Inggris kini telah menjadi bahasa yang sangat diperlukan untuk dikuasai oleh setiap orang untuk dapat bersaing di lingkungan kerja. Di lingkungan pendidikan sudah seharusnya diberi pengetahuan lebih tentang pembelajaran Bahasa Inggris. Melalui kegiatan belajar mengajar, siswa-siswi selayaknya diberikan pengetahuan akan pentingnya belajar Bahasa Inggris untuk bekal masa depannya dalam menghadapi persaingan dunia pekerjaan.

Berdasarkan hasil observasi dalam tiga pertemuan di kelas 6 SD Negeri Cicadas 2 dan hasil wawancara dengan guru Bahasa Inggris, apresiasi dari siswa-siswi terhadap pembelajaran Bahasa Inggris dinilai masih kurang. Hal tersebut dikarenakan siswa-siswi memandang bahwa Bahasa Inggris merupakan sebuah bahasa asing biasa dan tanpa mengetahui manfaat dari bahasa tersebut bagi masa depan. Selain itu kurangnya apresiasi siswa-siswi dikarenakan siswa-siswi kesulitan untuk mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

Dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan pembelajaran Bahasa Inggris, yang salahsatunya melalui *video game* bernilai edukasi atau yang banyak dikenal dengan sebutan game edukasi. *Game* edukasi merupakan suatu sarana

hiburan permainan mengandung nilai edukasi yang banyak diminati dan dimainkan oleh kalangan dari anak-anak atau bisa sampai dewasa. Saat ini game edukasi sangat berkembang salah satunya *game* edukasi pembelajaran matematika dan game edukasi pembelajaran bahasa inggris.

Berdasarkan paparan di atas, ditawarkan sebuah konsep untuk membangun sebuah *game* yang menarik serta edukatif juga interaktif. Dimana pada game tersebut menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris agar dapat mempermudah siswa-siswi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris dan mengetahui akan pentingnya bahasa tersebut untuk masa depan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka timbul permasalahan yaitu bagaimana membangun *game* edukasi yang dapat memberikan kemudahan terhadap siswa-siswi SD Negeri Cicadas 2 dalam mempelajari Bahasa Inggris.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *game* edukasi dengan judul "Pembangunan *Game* Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar".

Sedangkan tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan apresiasi siswa-siswi sehingga memberikan kemudahan dalam memahami pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

## 1.4 Batasan Masalah

a. Aplikasi *game* yang dibangun berupa *game* yang mempelajari Bahasa Inggris berupa materi *Like Dislike, Both Either Neither, Adverb, Present Continuous Tense* dan *Simple Past Tense*.

b. Aplikasi *game* ini sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan hanya digunakan oleh siswa-siswi kelas 6 SD dengan studi kasus di SD Negeri Cicadas 2 Bandung.
c. *Game* yang dibangun berbasis desktop 2 dimensi.
d. *Game* yang dibangun adalah game bersifat *offline*.
e. *Game* yang dibangun terdiri dari 2 level permainan.
f. Menggunakan bahasa pemrograman *Action Script 3.0*.
g. *Software* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Adobe Flash Professional CS6.
h. Evaluasi pembelajaran berupa soal-soal yang dijawab menggunakan metode *Speech Recognition.*

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki 2 metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pambangunan perangkat lunak.

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan pembangunan aplikasi *game* edukasi pembelajaran bahasa inggris sekolah dasar kelas 6.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung di SD Negeri Cicadas 2 tentang sistem pembelajaran bahasa inggris yang ada.

c. Interview

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada kepala sekolah SD Negeri Cicadas 2 yang ada kaitannya dengan pembangunan aplikasi game edukasi pembelajaran bahasa inggris tentang masalah-masalah yang ada dalam sistem pembelajaran bahasa inggris.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Tahap dan pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis berurutan dalam membangun aplikasi, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Model ini menurut Sommerville meliputi beberapa proses diantaranya :

1. *Requirements Definition*

Tahap mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan perangkat lunak yang akan dibangun, kemudian dianalisis dan didefinisikan.

2. *System and Software Design*

Tahap mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi *sofrware* yang telah dianalisis dan didefinisikan.

3. *Implementation and Unit Testing*

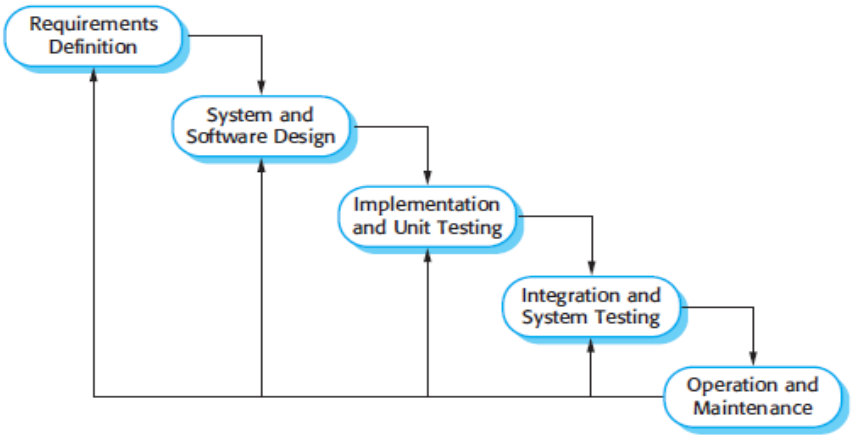
Tahap merealisasikan desain software serangkaian program atau unit program ke dalam bahasa pemrograman *Action Script 3.0* dan Adobe Flash Professional CS6 sebagai toolsnya. Kemudian dilakukan pengujian unit untuk memverifikasi bahwa setiap unit sudah memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini menguji game edukasi dengan *Action Script 3.0* dan Adobe Flash Professional CS6 yang telah dibangun merupakan tahap dimana unit program disatukan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa perangkat lunak telah memenuhi persyaratan.

5. *Operation and Maintenance*

Tahap mengoperasikan program dan melakukan pemeliharaan seperti penyesuaian atau perubahan.




**Gambar 1.1 Model *Waterfall***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang membahas tentang pembelajaran bahasa inggris, multimedia, pengertian games dan game edukasi, pemrograman berorientasi objek, *UML*, adobe flash dan *action script.*

BAB 3. ANALISIS MASALAH

Membahas mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antarmuka.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas mengenai perangkat pendukung yang digunakan, implementasi aplikasi, implementasi antarmuka, dan tahap pengujian alpha (*white-box dan black-box*) dan *beta*.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.