

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, persentase penggunaan bahasa Inggris dengan baik dan benar masih sangat rendah, yaitu di bawah delapan persen (Bella dan Ariefyanto, 2013). Padahal, bahasa Inggris membawa nama Indonesia lebih dikenal di dunia internasional karena potensi yang dimiliki negeri ini dapat dikomunikasikan dengan baik menggunakan bahasa internasional tersebut. Selain itu, masih terdapat anggapan bahwa masyarakat Indonesia yang berbicara bahasa Inggris dinilai tidak nasionalis, padahal hal tersebut merupakan anggapan yang kurang benar.

Menurut Maulida (2012), Bahasa Inggris menjadi penting untuk dipelajari jika tidak ingin tertinggal dengan negara lain. Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pelajaran bahasa Inggris sudah diajarkan untuk melatih dasar-dasarnya. Bagi sebagian besar murid di Sekolah Dasar, mata pelajaran bahasa Inggris bisa jadi merupakan mata pelajaran baru dan sulit. Hal ini dikarenakan kebiasaan berbahasa mereka di rumah yang tidak menggunakan bahasa Inggris.

Pada era teknologi *digital* dan *internet* yang semakin maju saat ini, *smartphone* adalah suatu hal yang lazim dimiliki dan bukan hal yang istimewa lagi. Pengguna *smartphone* tersebut rata-rata mulai dari anak SMA, SMP, SD, bahkan TK. *Game* adalah hal yang paling diminati oleh anak-anak yang telah memakai *smartphone* tersebut, khususnya *smartphone* berbasis *android*. Menurut penulis, *Game* yang mereka unduh tersebut sebagian besar kurang adanya unsur pendidikan dan hanya bersifat hiburan semata.

Untuk itu, dalam hal ini penulis ingin menyajikan suatu game edukasi yang selain dapat menghibur anak-anak, juga dapat mengajarkan kosakata tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris, khususnya anak SD. Selain itu, harapannya game ini juga dapat memacu daya pikir anak untuk berpikir secara

logis dalam menentukan jalan keluar dari labirin yang terdapat pada game tersebut, untuk melatih keseimbangan otak kiri dan kanan pada anak. Dari situlah penulis menamakan game ini *animaze quiz*, yaitu gabungan antara kuis tebak gambar hewan (*animal quiz*) dengan labirin (*maze*).

1.2 Rumusan Masalah

Apakah *game* berbasis *android* tentang kuis nama-nama hewan dalam bahasa Inggris dapat menumbuhkan minat anak-anak SD untuk belajar bahasa Inggris?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam suatu kajian atau analisis sangatlah penting dalam menentukan arah tujuan penulisan. Oleh karena itu dalam tugas akhir yang berjudul “*Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)*”, penulis membatasi pembahasan sebagai berikut :

1. *Game* ini ditujukan untuk anak usia SD.
2. *Game* ini hanya dapat dimainkan pada *smartphone* berbasis *android*.
3. *Game* ini bersifat *single player* dan *offline*.
4. Materi dari *game* ini hanya berisi nama-nama hewan dalam bahasa Inggris saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada Tugas Akhir ini memiliki tujuan, yaitu :

1. Membuat aplikasi *game* pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Menumbuhkan minat anak-anak usia SD untuk belajar bahasa Inggris dengan media *game* edukasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya aplikasi Game Edukasi Animaze Quiz ini, diharapkan akan memberikan manfaat antara lain :

- a. Bagi penulis :
 - Meningkatkan kreativitas penulis untuk membuat suatu game yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat mengedukasi anak-anak yang memainkan *game* tersebut.
 - Mendapatkan kritik dan saran yang membangun, untuk mengembangkan *game* tersebut apabila sudah diuji.
 - Memperluas pengetahuan penulis dalam bidang multimedia khususnya dalam membuat *game*.
- b. Bagi orangtua, guru, serta anak-anak :
 - Orangtua dan guru dapat lebih mudah mengajarkan bahasa Inggris khususnya nama-nama hewan kepada anak-anak melalui perantara *game* tersebut.
 - Anak-anak dapat mengenali dan menambah perbendaharaan kata tentang nama-nama hewan dalam bahasa Inggris.
 - Dapat memacu daya pikir anak-anak untuk berpikir secara logis dalam menentukan jalan keluar dari labirin yang terdapat dalam *game* tersebut.
 - *Game* dapat dimainkan anak-anak dimana saja dalam pengawasan orangtua, karena *smartphone* memiliki tingkat mobilitas yang tinggi dibandingkan dengan laptop ataupun PC.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu :

- a. Tahap pengumpulan data
Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan materi yang berhubungan dengan kuis bahasa Inggris untuk anak SD, khususnya

nama-nama hewan. Selain itu juga mengumpulkan materi tentang cara membuat labirin yang memiliki beragam jenis bentuk, ukuran, serta kesulitan yang disesuaikan untuk anak SD.

b. Tahap pembangunan sistem

Pada tahap pembangunan sistem aplikasi ini, dilakukan analisis yaitu bagaimana membangun aplikasi *game* yang mudah dioperasikan oleh anak SD, dengan membuat desain aplikasi yang baik. Tahapannya antara lain : merencanakan untuk membangun aplikasi dengan *tools* (perangkat lunak untuk membangun aplikasi) tertentu, menganalisis kompatibilitas *tools* tersebut dengan perangkat *smartphone* yang digunakan untuk memainkan *game* tersebut, dan mendesain secara keseluruhan *game* serta bentuk kuis dan labirin yang sesuai untuk anak SD. Tidak kalah penting juga untuk membuat komponen yang terdapat dalam *game* seperti karakter, gambar hewan, gambar labirin, pergerakan karakter, dan lain-lain.

c. Tahap Pengujian

Pada tahap pengujian aplikasi ini, akan diujikan pada *smartphone* tertentu. Setelah selesai diuji, hasil pengujian sistem didapat melalui penyebaran kuesioner kepada responden .

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan aplikasi *Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Android (Animaze Quiz)* adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Secara garis besar, landasan teori menjelaskan tentang pengertian serta konsep pembelajaran bahasa Inggris secara umum dan pembelajaran bahasa Inggris dengan perantara multimedia. Pada bab ini terdapat beberapa subbab yang isinya menjelaskan secara lebih detail komponen yang berkaitan dan digunakan dalam penelitian, antara lain : pembelajaran bahasa, pembelajaran multimedia pada anak SD, struktur sistem informasi multimedia, dan aplikasi multimedia sejenis yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam membuat *game* edukasi tersebut.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan beberapa tahapan yang diperlukan dalam perancangan aplikasi *game* edukasi tersebut dari pengumpulan data hingga perancangan sistem. Pada bab ini terdiri dari beberapa subbab antara lain pengumpulan data, analisis kebutuhan, serta perancangan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan menggambarkan tentang implementasi perangkat yang digunakan dalam aplikasi tersebut beserta hasil perancangan dan pengujian sistem. Pada bab ini terdiri dari beberapa subbab antara lain batasan implementasi, tahapan proses pembuatan perangkat lunak, implementasi antarmuka, hasil pengujian, serta kelebihan dan kekurangan dari aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisikan tentang kesimpulan diambil dari hasil pembuatan sistem serta saran dari seluruh isi laporan.