

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi saat ini sudah berkembang dengan sangat pesat. Hingga saat ini sudah banyak tersedia fasilitas yang dapat kita manfaatkan. Salah satu produk teknologi informasi tersebut adalah aplikasi game. Dewasa ini pembelajaran ilmu pengetahuan dengan menggunakan game sudah banyak di implementasikan.

Sistem pembelajaran berbasis game sangat menjanjikan sebagai alat bantu pengajaran. Dalam meningkatkan penguasaan pelajaran, akan tetapi merancang suatu sistem pembelajaran berbasis komputer yang ideal juga bukan hal yang mudah. Dan tampaknya belum memberikan hasil yang memuaskan, terutama pembelajaran yang didesain untuk anak-anak, karena karakteristik anak yang unik, maka harus menarik perhatian anak. Anak-anak biasanya mudah teralihkan dan tidak fokus dengan pelajaran yang diberikan, padahal dalam bermain atau bermain game anak-anak betah berjam-jam bahkan sulit untuk diganggu.

Pendekatan game dalam pembelajaran tampaknya lebih menjanjikan untuk generasi saat ini, karena dapat meningkatkan keinginan belajar dan kesenangan dalam proses belajar tersebut. Banyak sekali ahli yang berpendapat bahwa belajar akan lebih efektif apabila dilakukan pada kondisi yang menyenangkan dan menimbulkan antusiasme. Penggunaan pendekatan game dalam pembelajaran lebih menjanjikan dikarenakan anak pada dasarnya senang bermain game. Selain itu game juga banyak memiliki unsur yang tidak dimiliki pengajaran konvensional

dalam hal menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sekaligus mengasah kemampuan kognitif anak terutama game dengan genre mengacak huruf.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu bagaimana membuat aplikasi game yang dapat membantu memperlancar anak dalam proses belajar bahasa inggris dengan metode acak huruf?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup game sangatlah luas dan banyak sesuai dengan bidang-bidang tertentu. Sehingga penulis dalam penulisan tugas akhir ini membatasi ruang lingkup game menjadi lebih kecil, yaitu:

1. Game terbagi menjadi tiga level, yaitu level 1 mudah, level 2 sedang, dan level 3 sulit.
2. Game disertai dengan gambar sebagai clue.
3. Dalam tiap level dibatasi oleh waktu, dan hanya terdapat 10 soal.
4. Game yang penulis buat merupakan game yang dapat mengasah kelancaran anak dalam belajar bahasa inggris.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, kreatif, inovatif dalam era teknologi informasi seperti sekarang ini.
2. Aplikasi game yang dibuat dapat membantu anak dalam pembelajaran bahasa inggris.

3. Menumbuhkan minat anak untuk belajar bahasa Inggris, sehingga anak akan tertarik setelah bermain game ini.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama perkuliahan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Ahli Madya dalam bidang Informatika dan Komputer pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- c. Tercapainya Tri Darma Perguruan Tinggi, yaitu Pendidikan, Pengajaran, dan Pengabdian.

2. Bagi Akademik

- a. Diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi.
- b. Dapat menjadi bahan pemikiran dalam penemuan ide-ide baru yang lebih inovatif dalam penyampaian informasi sesuai dengan ilmu pengetahuan yang bersangkutan.

- 1.5. **Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data-data yang didapatkan agar menjadi lebih akurat dalam laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Yaitu penelitian dengan cara mengambil bahan-bahan dari buku, majalah, serta sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti,

sehingga dapat diperoleh landasan teori didalam mengadakan penelitian maupun dalam menganalisa data yang ada.

2. Wawancara

Metode ini dilaksanakan dengan mengadakan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

3. Kearsipan (Dokumentasi)

Yaitu pengumpulan dokumen-dokumen untuk dilakukan analisa.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini penulis menggunakan sistematika penulisan seperti dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan gambaran dari tugas akhir yang akan dibuat yang berisi latar belakang masalah yang diambil, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori dasar java terutama j2se, dan tinjauan pustaka yang membandingkan dengan penelitian yang sudah pernah dibuat sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisa kebutuhan sistem seperti tujuan dan aturan permainan acak huruf, cara bermain game dan gambaran umum

perancangan program seperti alur/flow yang dibutuhkan dalam pembuatan game acak huruf.

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi game “acak huruf” dengan menggunakan software-software yang mendukung, serta pengujian program yang telah selesai dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai penutup dari semua laporan tugas akhir yang berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

