

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai bahasa internasional yang dipergunakan berbagai negara di seluruh dunia, bahasa Inggris memegang peranan penting dalam era globalisasi saat ini. Keterampilan berbahasa khususnya bahasa Inggris atau sering dikenal dengan *skill of language* dibagi menjadi empat aspek yaitu; berbicara (*speaking*), mendengar (*listening*), menulis (*writing*) dan membaca (*reading*). Masing-masing keterampilan ini saling berkaitan, meskipun memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sehingga mulai dari tingkat pra sekolah pelajaran bahasa Inggris telah diperkenalkan.

Masa kanak-kanak adalah masa yang paling baik untuk melatih otak agar terus berkembang. Pendidikan dimasa kanak-kanak menentukan perkembangan akan masa depan anak, sehingga berkembanglah pendidikan khusus. Usia 7-12 tahun merupakan waktu yang tepat untuk membiasakan anak-anak berlatih bahasa Inggris. Karena pada usia ini anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar sehingga mampu menyerap pelajaran dengan lebih cepat.

Penyajian materi pelajaran bahasa Inggris dalam pendidikan formal masih dirasakan monoton dan hanya sekedar teori saja. Sehingga anak-anak masih kurang termotivasi untuk belajar. Bahasa merupakan seperangkat

keterampilan, bukanlah pengetahuan. Dalam kajian psikologi, pengetahuan masuk kedalam ranah kognitif (*cognitive domain*), sedangkan keterampilan masuk kedalam ranah motoric (*motoric domain*). Artinya untuk bisa menguasai keterampilan-keterampilan bahasa maka harus dilakukan dan dipraktikan.

Multimedia berkembang sangat pesat sekarang ini, dan segera menjadi keterampilan dasar yang sama pentingnya dengan keterampilan membaca. Karena sesungguhnya multimedia mengubah hakikat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca menjadi dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata. Apalagi dalam penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas.

Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer. Multimedia merupakan penggabungan dari teks, audio, gambar, animasi, dan video dalam satu program aplikasi. Aplikasi multimedia ini dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahu seseorang, kemudian dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan masing-masing.

Lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu *Computer Technology Research* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihatnya dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Dengan adanya pendekatan teknologi diharapkan materi pelajaran khususnya bahasa inggris dapat diterima dan dipahami oleh pengguna yaitu anak-anak dengan optimal sehingga dapat meningkatkan keterampilan listening.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membangun aplikasi game edukasi yang interaktif sebagai sarana pembelajaran bahasa inggris untuk memperkenalkan dan melatih keterampilan *listening* pada anak usia 11-13 tahun atau siswa SD kelas 5-6.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah didalam perancangan aplikasi ini antara lain :

1. Aplikasi ini dikhususkan untuk anak-anak usia 11-13 tahun atau siswa SD kelas 5-6 dengan didampingi orangtua atau wali sebagai pembimbing.
2. Terdapat 2 menu utama yaitu menu pembelajaran Dictionary dan menu permainan Activity.
3. Menu Dictionary berisi 20 kosakata tentang jenis pekerjaan dan deskripsinya dalam bahasa inggris, dilengkapi dengan gambar dan suara bagaimana cara membacanya.
4. Menu Activity berisi 3 permainan yang masing-masing menggunakan suara sebagai petunjuk ataupun pertanyaan.

5. Karakter pada aplikasi ini adalah sebuah mobil dengan animasi berkedip dan berbicara.
6. Pembuatan aplikasi menggunakan Macromedia Director MX 2004, sedangkan pengolah suara menggunakan Adobe Soundbooth CS3 dan software pendukung lain yaitu CorelDRAW X4, Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif untuk mengenalkan dan melatih keterampilan mendengar (*listening skill*) pada anak usia 11-13 tahun atau siswa SD kelas 5-6.

Adapun tujuan lain dari penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi game edukasi ini baik bagi penulis dan semua pihak yang terkait adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Penulis

- a. Menerapkan ilmu teori dan praktek yang telah didapat selama pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya dalam bidang Multimedia.

- b. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam teori dibidang praktek.

1.5.2 Bagi User

- a. Memperkenalkan teknologi informasi yang efektif dalam belajar kepada anak-anak dan orangtua.
- b. Memberikan kemudahan bagi anak-anak dalam mempelajari bahasa inggris dan memahami listening dengan benar.
- c. Menambah perbendaharaan kata (*vocabulary*) dalam bahasa inggris melalui game edukasi bagi anak-anak.

1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

b. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari literature-literature yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diteliti.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dipecahkan

d. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan kepada nara sumber ahli yang sudah berkecimpung pada bidang tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, penulisan ini dibagi menjadi lima bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya yaitu:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang mendasari pembuatan skripsi ini beserta rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan laporan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang dijadikan acuan serta kajian teori mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori meliputi

konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam pengembangan sistem multimedia, dan berbagai struktur aplikasi. Menyinggung sedikit tentang penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti yang terdahulu dan mengungkapkan perbedaannya.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun, dan tinjauan umum pada anak-anak yang dituju. Dan menjelaskan konsep kegiatan analisis serta tujuan kenapa langkah analisis perlu dilakukan.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menguraikan tentang hasil pembahasan dari aplikasi yang akan dikembangkan serta pengujian terhadap aplikasi tersebut. Implementasi terdiri dari uji coba aplikasi, bagaimana cara penggunaan aplikasi, bagaimana cara instalasi serta pemeliharanya.

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian.