

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi ini komunikasi sangat diperlukan agar kita bisa berhubungan dengan orang lain karena manusia tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu dibuatlah suatu kesepakatan bersama untuk menggunakan satu bahasa sebagai bahasa internasional yaitu bahasa Inggris. Karena tuntutan zaman yang maju ini maka setiap orang harus bisa menguasai bahasa Inggris. Pendidikan bahasa Inggris dianggap sebagian besar orang sebagai pelajaran yang kurang diminati.

Anak usia 7-9 tahun adalah usia dimana anak sangat senang bermain dan mengabaikan belajar. Pengenalan bahasa Inggris pada anak usia 7-9 tahun sangat efektif karena dasar dari pembelajaran bahasa Inggris itu terletak pada kosakata atau vocabulary. Untuk mempermudah pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia 7-9 tahun maka dalam penulisan laporan tugas akhir ini diangkat judul “Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai dengan Latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam proposal proyek akhir ini dapat di rumuskan yaitu: “ Bagaimana merancang dan membuat aplikasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang mudah tentang kosakata atau vocabulary ?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penulisan laporan ini adalah :

- a. Perancangan dan pembuatan game kosakata tentang nama benda, hewan dan buah dalam bahasa Inggris sebagai level easy menggunakan Macromedia Flash.
- b. Perancangan dan pembuatan game kosakata tentang nama alat-alat transportasi dan nama pekerjaan sebagai level medium menggunakan Macromedia Flash.
- c. Perancangan dan pembuatan game kosakata tentang dasar percakapan atau conversation sebagai level hard menggunakan Macromedia Flash dan notepad.
- d. Perancangan game edukasi ini untuk orang yang akan belajar bahasa Inggris mulai dari tingkat dasar.
- e. Game edukasi ini dikembangkan dengan menggunakan Macromedia Flash.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan dan pembuatan game edukasi ini antara lain:

- a. Agar Bahasa Inggris dapat dipelajari dengan menyenangkan.
- b. Mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
- c. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Diploma 3 pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari pembuatan game edukasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi orang yang akan menggunakannya untuk menghafalkan dan mengingat kosakata.
- b. Memberikan hiburan dan pembelajaran bagi pengguna.
- c. Dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan bahan penemuan ide kreatif dalam bidang pendidikan khususnya bahasa Inggris.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

#### a. Metode Kepustakaan

Metode pengumpulan data dilakukan melalui buku, koran, majalah atau website-website.

#### b. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan langsung pada objek yaitu orang yang akan belajar bahasa Inggris.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini disusun ke dalam beberapa bab, dan masing-masing bab akan menjelaskan masalahnya masing-masing sesuai takaran penulisan tugas akhir. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan metodologi pengumpulan data serta sistematika penulisan laporan tugas akhir disajikan secara terstruktur.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan laporan tugas akhir ini. Pada bab ini dibahas juga beberapa perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam pembuatan game edukasi ini.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME**

Bab ini berisi pembahasan mengenai analisis untuk selanjutnya dilakukan perancangan terhadap game edukasi secara keseluruhan.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini dibahas pembuatan game edukasi berdasarkan dari hasil perancangan pada bab sebelumnya.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan terhadap seluruh kegiatan penyusunan atau penulisan tugas akhir yang telah dilakukan serta berisi saran bagi penelitian selanjutnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## 1.8 Jadwal Kegiatan

**Table 1.1 Jadwal Kegiatan**

No	Kegiatan	Mei				Juni				Juli			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Observasi			■									
2	Analisis data				■								
3	Perumusan masalah					■							
4	Desain dan perancangan aplikasi						■						
5	Uji coba Aplikasi							■					
6	Perbaikan Aplikasi								■				
7	Penyusunan laporan											■	

