

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang Universal. Bahasa ini paling sering dan paling banyak digunakan untuk berkomunikasi antar negara. Seiring berkembangnya jaman penggunaan Bahasa Inggris sebagai sarana berkomunikasi sangat dibutuhkan. Seperti contohnya ketika kita melakukan interaksi yang berkaitan dengan bahasa asing khususnya bahasa inggris kita dituntut untuk bisa berbahasa inggris agar kita mampu mengerti tentang apa yang dibicarakan. Oleh karena sejak pendidikan dasar Bahasa Inggris sudah mulai diperkenalkan dan dipelajari sebagai salah satu mata pelajaran sekolah.

Akan tetapi karena perbedaan kebudayaan, kadangkala pelajaran Bahasa Inggris dinilai sangat menyulitkan. Baik dari segi penyampaian materi oleh tenaga pendidik sampai dengan penerimaan siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Ditambah lagi kondisi siswa yang menganggap mata pelajaran tersebut sebagai mata pelajaran baru dan asing serta dari latar belakang tempat tinggal siswa yang sebagian besar berasal dari daerah atau wilayah yang sedikit atau agak terpencil yang tentu saja bagi mereka akan terasa asing atau sulit untuk mempelajarinya.

Munculnya masalah tersebut membuat penulis merancang Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar di UPT TK dan SD Kecamatan Ponjong. Game ini diharapkan dapat memudahkan

proses penyampaian materi atau mata pelajaran Bahasa Inggris bagi tenaga pendidik serta menarik minat untuk belajar Bahasa Inggris bagi siswa SD yang tergabung dalam keanggotaan UPT TK dan SD Kecamatan Ponjong.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan yang dapat diambil setelah penjabaran masalah diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat game edukasi ini mampu mempermudah anak didik untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan membantu tenaga pendidik untuk menyampaikan materi atau mata pelajaran Bahasa Inggris?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan pembuatan game edukasi ini tentunya sangat luas,oleh karena itu pembuatan game edukasi ini dibatasi. Perancangan dan pembuatan game ini sebagai media pembelajaran yang berisikan pertanyaan untuk anak TK dan SD seusianya yang dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan engine game GTGE.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan wajib mata kuliah bagi mahasiswa semester akhir Diploma 3 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA selain itu untuk mengetahui seberapa efektif dan efisien penyampaian materi untuk mata pelajaran Bahasa

Inggris dengan sarana game edukasi dibidang pendidikan ini dibandingkan dengan penyampaian materi yang sudah ada sebelumnya yang telah dilakukan oleh SD yang bernaung dibawah UPT TK dan SD Kecamatan Ponjong.

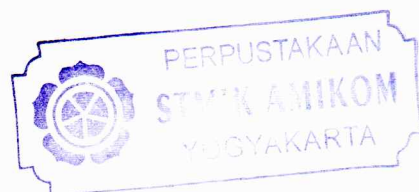
1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai manfaat antara lain :

- Membantu mengatasi kesulitan tenaga pendidik untuk mencerdaskan anak didik melalui teknologi game edukasi.
- Memperkenalkan pola penyampaian materi pelajaran baru menggunakan media elektronik.
- Mempermudah penyampaian materi pelajaran.
- Penerapan teori pembelajaran dari perkuliahan berupa karya yang nyata.
- Mengembangkan kreatifitas penulis dalam bidang Ilmu Teknologi Informasi melalui Teknologi Game.
- Menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun tugas akhir ini terdiri dari lima bab yaitu :



BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendukung pembahasan dalam tugas akhir yang di buat secara umum seperti pengertian sistem, teknologi game, arsitektur aplikasi, dan hal-hal lain-lain yang tentunya mendukung dalam pembuatan game edukasi ini.

BAB III ANALISIS SISTEM

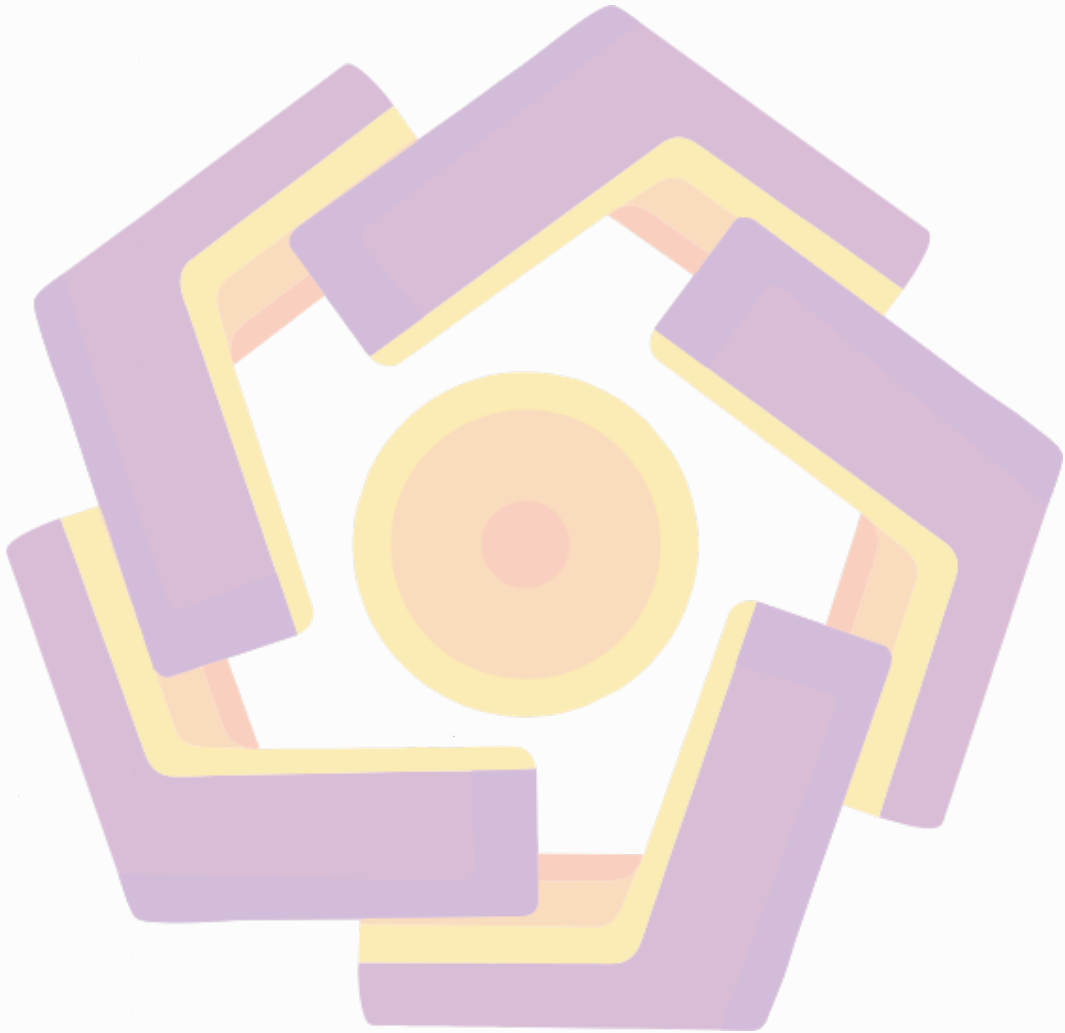
Menjabarkan tentang pengidentifikasian masalah, penganalisan kebutuhan fungsional, penganalisan alat dan bahan serta teknologi yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Menguraikan tentang tahapan – tahapan penerapan dari sistem yang telah dirancang, diantaranya pemilihan bahasa pemrograman, perangkat keras yang di gunakan, perangkat lunak yang digunakan, dan pengimplementasian program.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya dan juga berisi mengenai saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan sesuai dengan tujuan penulisan tugas akhir ini.



TABEL 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian

NO	KEGIATAN	Juli				Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal	■	■																		
2	Penelitian dan pengumpulan bahan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
3	Design dan implementasi pembuatan software					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
4	Laporan													■	■	■	■	■	■	■	■
5	Pendadaran / verifikasi																				■

