

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Android telah berjalan di ratusan juta perangkat mobile di lebih dari 190 negara di seluruh dunia. Ini adalah platform mobile terbesar dan berkembang cepat setiap harinya. Satu juta pengguna telah menggunakan perangkat Android mereka untuk pertama kalinya dan mulai mencari aplikasi, game, dan konten digital lainnya. Android memberikan platform kelas dunia untuk menciptakan aplikasi dan game untuk pengguna Android yang ada di mana-mana.

Membangun kontribusi dari komunitas open-source Linux dan lebih dari 300 hardware, software, dan mitra operator, Android menjadi OS mobile yang tumbuh paling cepat.

Setiap hari lebih dari satu juta perangkat Android baru diaktifkan di seluruh dunia. Keterbukaan Android telah membuatnya menjadi favorit bagi konsumen dan juga pengembang aplikasi, mendorong pertumbuhan yang kuat dalam konsumsi aplikasi. Pengguna Android telah mengunduh lebih dari miliaran aplikasi dan game dari Google Play setiap bulannya. [1]

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menegaskan bahwa kegiatan belajar dan mengajar pada sekolah mantan Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) tidak boleh terganggu pascakeluarnya putusan Mahkamah Konstitusi (MK), termasuk keberadaan guru *native* dan mata pelajaran bahasa Inggris.

Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kemdikbud, Suyanto, mengatakan bahwa meski bahasa Inggris tidak menjadi bahasa pengantar bagi RSBI, anak-anak tetap diminta untuk terus mengasah kemampuan berbahasa asing. Pasalnya, bahasa asing khususnya bahasa Inggris menjadi sudah menjadi keharusan bagi generasi di dunia pada era globalisasi saat ini.

"Bahasa Inggris tetap ada sebagai mata pelajaran. Tapi yang penting bahasa Indonesia tetap harus hebat," kata Suyanto, di Jakarta, Kamis (10/1/2013). "Bahasa Indonesia tetap jadi yang utama dan bukan berarti belajar bahasa asing lalu mengesampingkan bahasa Indonesia," imbuh Suyanto.

Ia juga menjelaskan bahwa tokoh bangsa seperti Soekarno, Hatta dan Agus Salim juga memiliki kemampuan berbahasa asing yang cukup baik bahkan menguasai lebih dari satu bahasa asing. Kendati demikian, rasa nasionalisme para tokoh bangsa ini tetap kuat dan justru bermanfaat dalam meraih dan mempertahankan kemerdekaan. [2]

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat dirumuskan masalah, yaitu :

1. Bagaimana tahap-tahap mengembangkan *Game Interaktif* "English Educational Games For Children" ini sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak - anak pada bahasa asing, terutama bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari ?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut

1. Berisi pembelajaran tentang pengenalan objek – objek disekitar kita dengan gambar – gambar yang menarik dalam bahasa inggris dan bahasa Indonesia
2. Berisi games yang bersangkutan dengan pembelajaran dengan teka – teki yang menyenangkan.
3. Aplikasi ini untuk anak –anak setingkat kanak – kanak dan Sekolah Dasar.
4. Software yang digunakan adalah Adobe Flash cc dengan bahasa Action Script 3
5. Aplikasi ini nantinya akan berbentuk file .apk dan harus diinstal dulu di perangkat Android. Aplikasi ini bisa dijalankan di Android versi 4.4.0, karena aplikasi ini masih dalam tahap testing maka tidak semua perangkat Android bisa menjalankan aplikasi ini.

1.4. Maksud dan Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan *mobile game* “English Educational Games For Children” sebagai media pembelajaran anak – anak.
2. Pengembangan Aplikasi *mobile game* “English Educational Games For Children” hanya untuk testing.
3. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menyediakan pendidikan bahasa asing untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak terutama bahasa Inggris

1.5. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1.5.1 Studi Kepustakaan

Study literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dari dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan, Langkah-langkah pembuatan studi pustaka atau literatur review adalah

1. Mencari sumber – sumber untuk bahan studi pustaka atau literatur review : sumber daftar pustaka yang paling bagus adalah buku
2. Mengevaluasi isi yang dimuat di dalam sumber – sumber tersebut
3. Membuat summary terhadap isi sumber-sumber tersebut
4. Menulis studi pustaka atau literatur review : rangkuman yang dibuat dalam tahapan sebelumnya dipergunakan sepenuhnya dalam menulis studi pustaka atau literatur

1.5.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan pada sistem informasi lama untuk mendapatkan masalah utama yang nantinya akan dijadikan pertimbangan dalam pembuatan sistem baru.

1.5.3 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan dan penyusunan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Sub-bab yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi ini sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang isi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi ini digunakan dan berfungsi serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran dan kritik yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan *Game Interaktif* “English Educational Games For Children” Berbasis Android.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai keterangan sumber referensi landasan teori yang telah dipakai dalam membuat skripsi.

