

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Timun Emas adalah cerita rakyat yang sudah ada sejak lama, cerita ini berkembang di masyarakat secara turun temurun. Cerita Timun emas sendiri berasal dari pulau Jawa yang menceritakan kehidupan seorang janda bernama Mbo Sрни yang sangat ingin memiliki anak. Setelah berdoa dan meminta bantuan dari raksasa, ia diberi seorang anak perempuan yang lahir dari mentimun dan diberi nama Timun Emas. Namun, raksasa tersebut ingin memakan Timun Emas ketika ia dewasa. Dengan bantuan benda-benda ajaib dari seorang pertapa, Timun Emas berhasil melarikan diri dari raksasa [2]. Cerita Timun Emas memiliki pesan moral seperti ketekunan, kejujuran, kecerdasan, tanggung jawab dan etis. Nilai-nilai moral dalam cerita Timun Emas dapat dijadikan sebagai contoh yang baik dan membangun karakter yang baik [2][3].

Pada saat ini minat anak-anak untuk membaca atau menonton sebuah cerita rakyat sudah mulai berkurang, mereka lebih memilih menonton video-video ataupun bermain game yang sedang tren di sekitarnya. Hal ini menjadi tantangan sekaligus peluang dalam mengadaptasi cerita rakyat ke kedalam bentuk yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar generasi muda. Salah satu pendekatan yang potensial dalam pengembangan aplikasi game yang interaktif dan juga edukatif menggunakan cerita rakyat. Penggunaan permainan interaktif seperti gim juga dapat membantu kemampuan seseorang, khususnya dalam bacaan [4]. Selain itu juga implementasi cerita Timun Emas kedalam game menarik dan juga efektif sebagai media penyampaian informasi cerita rakyat [5]. Informasi yang paling banyak di tunjukan pada cerita Timun Emas ialah pesan moral. Pesan moral yang terdapat cerita dapat digunakan juga sebagai pembelajaran moral yang baik [6].

Di sisi lain, kemampuan berbahasa Inggris, terutama kosakata, merupakan keterampilan dasar yang cukup penting untuk menguasai Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan karena penguasaan kosakata menjadi fondasi utama yang menunjang

keterampilan berbahasa secara menyeluruh. Dengan memahami kosakata dasar dapat mendukung keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Oleh karena itu, penelitian ini merancang aplikasi game interaktif yang menggabungkan unsur edukasi dan hiburan, media animasi interaktif dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris, karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan [24]. Perancangan game ini menggunakan engine Ren'Py, Ren'Py merupakan engine yang di fokuskan untuk membuat game visual novel, Ren'Py sendiri engine open source dan juga dapat digunakan untuk komersil secara gratis [7].

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi game Timun Emas sebagai media pembelajaran, tetapi juga mengukur efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris. Diharapkan game ini dapat menjadi media belajar yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi *game* Timun Emas yang interaktif.
2. Sejauh mana efektifitas aplikasi Timun Emas terhadap pengenalan kosakata dasa bahasa Inggris.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* "Timun Emas" ini memiliki beberapa batasan:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *game* Visual novel.
2. Penelitian ini menggunakan Cerita rakyat Timun Emas.
3. Perangkat ponsel yang digunakan minimal android versi 5.0 (Lollipop) dan perangkat komputer dengan minimal Windows 7.
4. Aplikasi dikembangkan menggunakan *engine* Ren'py, *engine* yang berfokus pada pengembangan *game* visual novel.
5. Rentang umur pada pengguna usia 8-25 tahun.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan *game* menggunakan cerita rakyat Timun Emas sebagai media pengenalan kosakata dasar Bahasa Inggris.
2. Menguji efektivitas *game* edukatif Timun Emas dalam pengenalan kosakata dasar Bahasa Inggris pada pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian ini:

1. Bagi peneliti, menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang dan membuat *game* dan menguji efektivitas *game* yang sudah dikembangkan.
2. Bagi pengguna, menjadi media pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan untuk mengenalkan kosakata dasar Bahasa Inggris.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam perancangan skripsi ini terdapat 5 bab yang memiliki pokok bahasan. Berikut penjelasan bab secara menyeluruh:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan kajian pustaka dan dasar teori yang berkaitan dengan penelitian, seperti referensi dengan tema yang sama serta definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang menganalisa dan perancangan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan hasil perancangan dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian

