

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.LatarBelakang

Setiap anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang siswa tahu yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui computer maupun *handphone*. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataannya mereka banyak memainkan game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Bahkan, beberapa siswa sengaja membawa laptop ke sekolah hanya untuk *online* dan bermain game selain untuk kegiatan belajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan para siswa, pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru. Pembelajaran yang terkesan konvensional tersebut selain kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa juga terasa membosankan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang bersifat mandiri yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Salah satu alternatif media yang perlu dikembangkan adalah game edukasi. Dari hasil observasi penulis pada siswa dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa sangat menyukai game, mereka menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain game baik di sekolah maupun di rumah. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang berbasis game edukasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Citra game di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Sifat dasar game yang menantang, membuat ketagihan dan menyenangkan bagi mereka yang menyukai permainan modern ini dapat berdampak negative apabila yang dimainkan adalah game yang tidak bersifat edukasional. Untuk itu perlu

dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ini computer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media yang melibatkan computer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajarsiswa. Dengan adanya game edukasi diharapkan siswa akan belajar sambil bermain sehingga mereka akan lebih merasa senang dan bersemangat dalam belajar.

Penerapan game untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternative untuk kegiatan pembelajaran. Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. Game harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan.

Dari berbagai hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.”

## **1.2.RumusanMasalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun dan mengembangkan aplikasi media pembelajaran pada materi bahasa inggris dan memahami nama-nama baik benda, buah-buahan dan hewan dalam bahasa inggris.

- b. Bagaimana penggunaan media pembelajaran bahasa inggris berbasis multimedia game edukasi pada materi bahasa inggris yang dapat menumbuhkan motivasi belajar.

### **1.3.Tujuan dan Manfaat**

Tujuan umum pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis game edukasi yang berbentuk *software* pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dapat digunakan sebagai media alternative untuk bermain sambil belajar siswa di SD Negeri 18.

Manfaat pengembangan ini adalah:

- a. Membuat siswa lebih tertarik untuk belajar secara mandiri dengan adanya media yang digunakan untuk bermain sekaligus belajar tentang kompetensi yang harus dikuasainya.
- b. Menghasilkan media pembelajaran yang teruji layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### **1.4.BatasanMasalah**

Karena luasnya masalah dan untuk memungkinkan tercapainya tujuan maka pada aplikasi ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi bahasa inggris berbasis multimedia interaktif untuk siswa Sekolah Dasar.

Batasan permasalahan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Game yang dibangun merupakan game 2D *offline*.
- b. Game edukasi ini dibangun menggunakan Adobe Flash CS3.
- c. Game edukasi ini ditujukan kepada pengguna siswa SDNegeri18 Pangkalpinang.

### **1.5.Metodologi Penelitian**

Metodologi yang akan digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Mulai

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data dengan :

- 1) Melakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- 2) Merancang program aplikasi yang sesuai dengan materi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD Negeri 18, kemudian membuat program aplikasinya.
- 3) Melakukan pengujian unjuk kerja aplikasi. Untuk kerja pada aplikasi meliputi berhasil atau tidaknya aplikasi tersebut dalam membantu proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

b. Identifikasi Kebutuhan dan Analisa

Tahap menganalisis dan identifikasi kebutuhan data yang telah dikumpulkan yang berkaitan dengan mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non fungsional yang sebelumnya telah digambarkan dalam bentuk analisa sistem berjalan. *Toolcase* yang digunakan UML berbentuk Use Case dan activity diagram.

c. Perancangan

1. Perancangangame

Perancangan *game* yang dilakukan meliputi penentuan tokoh dan karakter, *storyboard*, dan fitur yang digunakan.

2. Perancangansistem

Perancangan system meliputi perancangan data, perancang proses yang menggunakan *flowchar* dan perancangan tampilan program.

d. Penutupan

1. Implementasi

Implementasi dilakukan dengan cara menjalankan program yang akan diterapkan di SD N 18Pangkalpinang.

2. Pengujian

Meliputi proses ujicoba system yang dibangun menggunakan teknik *blackbox*.

## **1.6.Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam sebuah laporan berperan sebagai pedoman agar penulisan laporan terarah serta sistematis, sistematis penulisan laporan yaitu :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latarbelakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan metodologi penelitian tugas akhir.

### **BAB II Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan tugas akhir ini seperti multimedia, pembelajaran serta perangkat lunak yang digunakan

### **BAB III Pemodelan Proyek**

Bab ini menjelaskan tentang identifikasi stakeholders, identifikasi deliverables dan pembuatan WBS, Milestone, Ghantt Chart, Jadwal Proyek, RAB.

### **BAB IV Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini penulis membahas secara umum untuk menguraikan gambaran umum analisa yang dilakukan dan tehnik perancangan sistem. Sebagai contoh, gambaran umum game yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi sehubungan dengan penelitian.

### **BAB V Implementasi dan Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran secara keseluruhan terhadap tugas akhir yang telah dilakukan.