

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi pengerjaan Tugas Akhir, beserta sistematika penulisan.

1.1 LatarBelakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, aplikasi *game* juga berkembang dengan signifikan. Berbagai macam model *game* bermunculan mulai dari *game* sederhana sampai yang kompleks dari segi aturan permainan, tampilan, maupun peralatan pendukungnya. *Game* jenis *maze* (labirin) merupakan salah satu model *game* yang juga mendapat efek dari perkembangan teknologi saat ini. *Game maze* tradisional dimainkan menggunakan teknik interaksi berdasarkan sifat-sifat fisik dunia nyata[1]. Saat ini *game maze* sudah dikembangkan menjadi *game* yang berformat *game* digital pada komputer maupun teknologi *mobile*. Peminat *game maze* mulai dari usia anak hingga dewasa. *Game maze* dapat membantu anak melalui permainan tantangan, yang secara prinsip mengenalkan nuansa petualangan untuk melatih keterampilan anak dalam menghadapi variasi rintangan.

Game edukasi merupakan salah satu dari aplikasi pembelajaran yang efektif untuk membantu memahami pelajaran yang kurang dimengerti. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi terletak pada visualisasi dari permasalahan nyata[2]. Suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan akan mempengaruhi minat belajar anak. Kondisi yang ceria dan menyenangkan sangat membantu proses perkembangan anak[3]. Ketika anak merasa senang, anak akan lebih mudah menyerap segala asupan pengetahuan di sekitar. Melalui sebuah permainan seorang anak dapat belajar pengetahuan yang diberikan sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang dapat melatih saraf motorik halus anak hingga mencapai perkembangan motorik halus yang maksimal[3].

Bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh berbagai negara diseluruh dunia. Bahasa inggis memiliki berbagai aspek yaitu, *listening* (mendengarkan), *reading* (membaca), *Speaking* (berbicara), dan *Writing* (menulis). Aspek tersebut telah mulai

dikenalkan pada anak sekolah dasar kelas II. Bahkan, Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran pokok pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia dari Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati dan dianggap cukup sulit oleh kebanyakan anak yang masih duduk ditingkat sekolah dasar. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian anak untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung[4]. Faktor lain disebabkan guru menyampaikan materi menggunakan media-media yang kurang menarik. Mata pelajaran bahasa Inggris untuk anak sekolah dasar kelas II berisi pelajaran yang faktual dan familiar bagi anak, karena diambil kehidupan keseharian anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mendesain level pada *game maze* sebagai *game* edukasi bahasa Inggris yang dapat meningkatkan minat belajar pada anak SD Kelas II?
2. Bagaimana membangun *game maze* sebagai *game* edukasi bahasa Inggris yang dapat meningkatkan minat belajar pada anak SD kelas II?
3. Bagaimana kelayakan *game maze* sebagai *game* edukasi bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar anak SD kelas II?

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun *game maze* sebagai *game* edukasi bahasa Inggris yang menarik dan interaktif pada anak sekolah dasar kelas II.
2. Mengetahui kelayakan *game maze* sebagai *game* edukasi bahasa Inggris pada anak sekolah dasar kelas II.

Dari penelitian ini diharapkan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar[5].

1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang merupakan batasan pada aplikasi ini yaitu :

- 1 Aplikasi ini ditujukan pada anak sekolah dasar kelas II.
- 2 Aplikasi ini berbasis *windows phone*.
- 3 Mode *Game Single Player*
- 4 Pengenalan makanan, pengenalan panca indra dan pengenalan kata sifat

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi atau langkah-langkah yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah :

a. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari dan membaca sebagai bahan literatur untuk membantu pemecahan masalah. Data di sini dapat di peroleh dari mencarinya di internet maupun membaca buku yang meliputi model *game maze*, pembelajaran bahasa inggris untuk anak sekolah dasar kelas II, dan tutorial membangun *game* menggunakan construct 2. Data berupa teori pendukung, jurnal dan tutorial.

b. Analisa Data

Tahap berikutnya adalah menganalisa data yang akan menjadi acuan gambaran dari rancangan *game* yang akan dibuat.

c. Perancangan Sistem

Tahap ini meliputi analisis dan desain *game play* yang dikembangkan dengan mengacu pada hasil pemahaman sistem dan studi literatur.

d. Implementasi Sistem

Implementasi *system* merupakan penerapan dari perancangan *system* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini untuk menimplementasikan *system* di butuhkan beberapa *tools software* dan *hardware*.

e. Pengujian Sistem

Tahap ini berguna untuk menguji kehandalan, kestabilan, dan kelayakan sistem *game* yang telah dibangun baik pada sisi *hardware* dan *software* pada sistem operasi *windows phone* sehingga dapat dilakukan perbaikan.

f. Analisa Hasil Program

Analisa terhadap sistem *game* dilakukan untuk mengetahui kemampuan, kendala, kelebihan, serta kekurangan dari *system*

yang telah dibuat. Bagian ini juga akan dilakukan *survey* lapangan untuk menganalisa seberapa jauh tingkat kemanfaatan piranti lunak terhadap pengguna sesuai batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya.

g. Kesimpulan

Tahap ini merupakan tahap akhir dari penyusunan Tugas Akhir. Dari beberapa langkah-langkah tersebut, penelitian disimpulkan untuk pengembangan penelitian selanjutnya

h. Dukumentasi

Pada tahap akhir ini merupakan penulisan laporan akhir serta beberapa analisa yang telah diperoleh mulai dari langkah awal hingga akhir. Dari beberapa proses penelitian tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk laporan tugas akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada tahap akhir ini merupakan penulisan laporan akhir serta beberapa analisa yang telah diperoleh mulai dari langkah awal hingga akhir. Dari beberapa proses penelitian tersebut akan didokumentasikan dalam bentuk laporan Tugas Akhir.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian tentang penelitian-penelitian sebelumnya dan berbagai teori penunjang dalam pengerjaan sistem *game* edukasi dan penulisan laporan Tugas Akhir ini.

BAB III : RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang desain atau rancangan *game* yang akan dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi dari rancangan atau desain *game* yang telah dibuat sebelumnya. Bagian ini merupakan hasil dari piranti lunak yang telah dibangun, yaitu berupa *game* edukasi

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari implementasi sistem *game* yang telah dirancang dan dibangun serta berisi saran kepada penulis atau peneliti lain untuk pengembangan sistem atau penelitian berikutnya.