

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game sebagai media hiburan telah berkembang dengan pesat dan memiliki prospek yang cukup bagus seiring dengan perkembangan teknologi. Hal ini berdampak positif pada media pembelajaran, dahulu sistem pembelajaran hanya terbatas pada sistem pembelajaran konvensional yaitu melalui buku dan kegiatan belajar-mengajar secara langsung, namun dengan kecanggihan teknologi yang berkembang, pembelajaran bisa dilakukan dengan bermain game melalui teknologi *mobile* seperti *Android*. Selain itu, pembelajaran interaktif dapat dilakukan melalui game edukasi.

Belajar sambil bermain adalah konsep keseluruhan yang perlu diterapkan dalam pendekatan pengajaran orang tua. Maksud belajar sambil bermain adalah pengajaran yang disampaikan secara tidak formal dengan menyelitkan unsur permainan yang mengarah pembelajaran. Anak – anak bermain dan dalam masa yang sama mereka mendapatkan manfaat pembelajaran hasil daripada permainan yang sesuai dengan naluri anak – anak yang daripada segi fitrahnya bermain adalah cara mereka belajar.

Salah satu *software* yang saat ini banyak digunakan untuk membuat game adalah *Android*. *Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer *tablet*. Diantara program-program yang ada *Android* merupakan program yang dapat membuat *game* edukasi sehingga banyak yang menggunakan program tersebut.

Berdasarkan uraian diatas maka judul tugas akhir “Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android”. *Game* edukasi dibuat mengacu pada 3 rangkain permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan beberapa permasalahan yaitu :

1. Bagaimana membuat *game* edukasi bahasa inggris?
2. Apakah tujuan dibuat *game* edukasi bahasa inggris?
3. Bagaimana membuat *game* agar menarik?

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi permasalahan dalam perancangan dan pembuatan game Game Edukasi Susun Huruf Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 6 -8 Tahun Berbasis Android. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Game* bersifat *offline*.
2. *Game* ini hanya dapat dimainkan secara *solo player*.
3. Aplikasi ini ditujukan khususnya untuk anak-anak.
4. Menggunakan materi bahasa inggris sesuai dengan kurikulum.
5. Aplikasi ini menggunakan tampilan grafik 2D.
6. Aplikasi yang di jalan pada sistem operasi *Android* minimal versi *Android Jelly Bean*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membuat *Game* Edukasi Susun Huruf Bahasa Inggris Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun Berbasis *Android*.
2. Menjadikan aplikasi sebagai media belajar sambil bermain.
3. Menciptakan pola pengenalan permainan yang menarik untuk dimainkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian antara lain adalah:

1. Manfaat bagi penulis
 - a. Dapat menambah serta memperdalam pengetahuan yang telah didapatkan di bangku kuliah.
 - b. Sebagai prasyarat kelulusan tugas akhir jurusan Teknik Multimedia dan Jaringan.
2. Manfaat bagi Masyarakat Umum :
 - a. *Game* ini dapat meningkatkan minat user untuk belajar dan bermain susun huruf berbahasa Inggris.
 - b. Dapat melatih anak untuk mengenal bahasa Inggris.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data untuk memecahkan permasalahan yang ada, beberapa metode pendekatan yang digunakan antara lain:

1. Studi Pustaka.
2. Perancangan *Game*.
3. Uji Coba *Game*.
4. Metode Dokumentasi (Kearsipan).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini diuraikan beberapa bab yaitu:

1. Bab I Pendahuluan.
2. Bab II Landasan Teori.
3. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem.
4. Bab IV Implementasi dan Pembahasan.
5. Bab V Penutup.
6. Daftar Pustaka.