

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan Bahasa universal karena digunakan oleh sebagian besar negara besar di dunia sebagai Bahasa utama. Selain itu, bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling umum digunakan komunikasi dan sebagai bahasa internasional. Di Indonesia itu sendiri bahasa Inggris merupakan Bahasa asing, namun menempati posisi yang penting dalam keseharian masyarakat kita. Hal ini sangat terlihat jelas dengan dunia Pendidikan di Indonesia.(1) Hal ini menyebabkan mengapa bahasa Inggris sangat diperlukan untuk saat ini sehingga hampir seluruh sekolah di dunia termasuk Indonesia menerapkan kurikulum bahasa Inggris.

Menurut Lembaga Pendidikan Dunia EF (English First), kemampuan bahasa Inggris di Indonesia merujuk pada kemampuan seseorang dalam berbicara, membaca, menulis, dan memahami bahasa Inggris. *English First* juga memperhatikan kemampuan bahasa Inggris tingkat nasional, kota dan individu. Secara umum, English First menganggap kemampuan bahasa Inggris di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya penggunaan bahasa Inggris dalam kehidupan bahasa Inggris, kurangnya dukungan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris, serta keterbatasan sumber daya untuk mempelajari bahasa Inggris. Salah satu kasus ini terjadi di SMPN 1 CUGENANG.

Menurut hasil wawancara dengan bapak Joerdan selaku guru bahasa Inggris kelas 7 mengatakan bahwa siswa/i SMPN 1 Cugenang dalam mata pelajaran bahasa Inggris sangatlah kurang terutama untuk siswa/i SMPN 1 CUGENANG dikarenakan kurikulum bahasa Inggris untuk sekolah dasar itu sudah ditiadakan kurang lebih sejak 2 tahun terakhir dan semenjak kurikulum bahasa Inggris untuk sekolah dasar ditiadakan, bapak Joerdan selaku guru bahasa Inggris kelas 7 menyatakan mengalami kesulitan dalam mengajarkan bahasa Inggris ke siswa/i. Kesulitan yang dihadapi seperti :

1. Siswa/i kelas 7 dalam mata pelajaran bahasa Inggris sangatlah kurang dikarenakan siswa/i kelas 7 sangat kesulitan dalam memahami mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa/i kelas 7 dalam mata pelajaran bahasa Inggris ini kurang diminati oleh siswa/i dikarenakan terkendala dalam bahasa yang baru mereka dengar untuk siswa/i tersebut.
2. Kendala dalam sarana dan prasarana pendukung, seperti Komputer Atau laptop, Handphone dan lain-lain sebagai penunjang dalam belajar dikarenakan sarana dan prasarana seperti komputer yang disediakan oleh sekolah sangat kurang memadai, dan untuk Laptop serta Handphone itu rata-rata siswa/i tidak memiliki laptop dan handphone terutama laptop dikarenakan rata-rata siswa/i terkendala dengan ekonomi sehingga sulit untuk siswa/i untuk mendapatkan akses belajar bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya, maka penulis membuat penyampain materi bahasa Inggris melalui aplikasi game edukasi. Dimana di dalam aplikasi tersebut terdapat game yang dapat memberikan alternatif dalam penyampaian materi bahasa Inggris untuk dipahami oleh siswa/i smp terutama untuk siswa/i kelas 7. Di dalam Game ini sudah terdapat fitur-fitur yang meliputi materi, latihan-latihan yang mudah di pahami oleh siswa/i.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana Cara Membuat suatu game edukasi untuk pembelajaran bahasa Inggris berbasis android untuk sarana edukasi untuk membantu kegiatan belajar bahasa Inggris yang mudah dipahami oleh siswa/i kelas 7 ?

1.3 Tujuan

Membuat game edukasi pelajaran bahasa inggris untuk kelas 7 sebagai media alternatif pembelajaran.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. Materi bahasa inggris untuk kelas 7.

2. Tidak ada materi *pronunciation* (pelafalan)

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, maka penulis memberikan definisi dari istilah yang akan dipakai dalam proyek akhir ini :

Tabel 1.1 Definisi Operasional

Author	Definisi
(Andri Suryadi, 2017)[1]	Game adalah suatu cara menghilangkan kepenatan dengan suatu kegiatan yang dilalui menggunakan kecerdasan berpikir dan strategi yang menggunakan kecerdasan berpikir dan strategi yang harus digunakan untuk berinteraksi dengan sistem dan konflik yang di rekayasa yang disengaja untuk menimbulkan keseruan dalam bermain.
(Hardiyantini,2009) [2]	Game Edukasi adalah salah satu Jenis Media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik.
(Sugeng Purwantoro, Heni Rahmawati, Achmad Tharmizi, 2013) (3)	Android adalah suatu software (Perangkat Lunak) yang gunakan pada mobile device (Perangkat Berjalan) yang meliputi sistem Operasi,middleware dan aplikasi inti,
Jurnal Informatika (2017) Aplikasi Mobil Augmented Reality Berbasis VUFORIA Dan Unity Pada Pengenalan Object 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang. HYPERLINK :	Unity game Engine yang multiplatform, unity mampu di publish standalone (.exe), berbasis Web, Android, iOS, iPhone, XBOX, dan PS3. Walaupun bisa di publish di berbagai platform, unity memerlukan lisensi untuk dapat di publish dalam bentuk Standalone (.exe) dan web

https://journals.usm.ac.id/index.php/transformatika/article/view/442/277 (4)	
Dewi (2012:263) (Link : https://repository.unja.ac.id/43948/1/SKRIPSI%20RES TU%20AMALIYAH%20PUTRI%20%28A1A218016%29.pdf) [5]	Photoshop adalah program yang berorientasi untuk mengedit, modifikasi, maupun manipulasi gambar atau foto, pengaturan warna yang semakin akurat, penggunaan efek filter yang semakin canggih dan fasilitas modifikasian tipografi teks yang semakin menarik dan fantastic

Berdasarkan lima pendapat yang disebutkan pada tabel 1.5, penulis mendefinisikan *Game* adalah suatu bentuk hiburan yang sering dijadikan sebagai menyegarkan pikiran dan kesenangan bagi penggunanya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam aplikasi ini menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dikarenakan metode MDLC adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya.

Dalam setiap tahapan MDLC akan dijelaskan secara detail di halaman selanjutnya, yang akan mengarahkan ke suatu proses pengerjaan secara tepat dan sistematis, sehingga diharapkan hasil akhir rancangan aplikasi game edukasi ini sangat menarik dan mudah digunakan sesuai kebutuhan pengguna.