

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang digunakan sebagai bahasa komunikasi secara internasional. Dengan menguasai Bahasa Inggris seseorang memiliki kesempatan masa depan yang lebih baik. Oleh karena itu Bahasa Inggris merupakan bahasa yang penting untuk dipelajari dan dikuasai [1]. Pertumbuhan anak mengacu pada perubahan fisik, bahasa, pikiran dan emosi yang terjadi pada diri anak sejak lahir hingga dewasa. Kemampuan anak dalam mengenal dan menguasai perbendaharaan kata mengalami perkembangan yang sangat pesat pada usia anak sekolah. Sekitar 2500 kata yang dikuasai oleh anak yang berusia 6 tahun. Seiring dengan pertumbuhan usia anak maka dapat menguasai dan memiliki rasa penasaran tinggi pada kosakata baru [2].

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Menurut para ahli, usia sebelum memasuki usia dasar merupakan masa keemasan (*golden age*) dan merupakan masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Semua aspek dalam penggunaan bahasa sebaiknya diperkenalkan kepada anak sebelum masa keemasan ini berakhir. Pada usia ini, sangat penting untuk diperkenalkan cara berbahasa yang baik dan benar karena dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar sangat berguna untuk berkomunikasi [3].

Salah satu kesulitan yang menjadi hambatan untuk belajar Bahasa Inggris adalah kemampuan mengenali dan mengucapkan bunyi huruf dengan baik. Faktor ini terjadi karena kurangnya pengetahuan tentang metode *phonic* dalam proses pembelajaran [4]. Metode *phonic* adalah suatu cara mengajarkan membaca dengan mengajarkan bunyi huruf-huruf secara multisensori, kemudian menggunakan cara sintesa bunyi untuk membaca kata [5]. Instruksi *phonic* memeriksa setiap kata secara individual sebagai suara individu dan kemudian mencampurkan suara secara bersama [6].

Dari permasalahan diatas, aplikasi Easy English menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Inggris untuk anak – anak usia 4 sampai 7 tahun. Easy English adalah aplikasi berbasis game android sebagai sarana belajar Bahasa Inggris. Metode pembelajaran pada aplikasi ini menggunakan metode *phonic* agar mudah dipahami oleh anak. Pada aplikasi Easy English terdapat beberapa fitur yaitu belajar huruf, kata, warna dan angka dalam Bahasa Inggris yang dapat mengeluarkan suara pelafalan sesuai huruf dan kata yang tampil dalam layar. Selain itu aplikasi ini juga menyediakan permainan untuk melatih daya ingat atau bisa disebut juga dengan game edukasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi belajar Bahasa Inggris untuk anak usia 4-7 tahun?
2. Bagaimana cara memudahkan orang tua dalam mengajarkan Bahasa Inggris pada anak usia 4-7 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* android minimal versi Lollipop.
2. Kosakata yang disediakan pada aplikasi adalah kosakata dasar meliputi kata benda, kata warna dan kata bilangan dalam Bahasa Inggris.
3. Pengguna dikhususkan bagi anak usia 4-7 tahun.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi belajar Bahasa Inggris menggunakan metode *phonic* untuk anak usia 4-7 tahun.
2. Membantu orang tua dengan menyediakan aplikasi pembelajaran berbasis game android yang mudah digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Inggris.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah untuk pengembangan game menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC). GDLC adalah suatu proses pengembangan sebuah game yang menerapkan pendekatan *iterative* yang terdiri dari 6 fase, yaitu:

- a. *Inisiasi*
Menentukan ide atau konsep game.
- b. *Pre-Production*
Berkaitan dengan desain game yang meliputi pembuatan *prototype* dari game.
- c. *Production*
Proses dalam pembuatan game dengan membuat *asset* dan *source code*.
- d. *Testing*
Tahapan pengujian terhadap game yang telah dikembangkan.
- e. *Beta*
Merupakan tahapan pengujian *external testing*. Testing dilakukan dengan tujuan untuk mendeteksi berbagai error dan keluhan dari *tester*.
- f. *Release*
Merupakan tahapan terakhir dari GDLC dimana game telah selesai dibuat dan telah dilakukan perbaikan dari kekurangan-kekurangan sebelumnya sehingga game siap dirilis ke publik.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Ihsanudin Pradana Putra

Peran : Game Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi *client*
- Membuat poster
- Membuat dokumen
- Membuat *asset* game
- Membuat manual book

b. Yusuf Abidin Nurrahman

Peran : Game Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen
- Mengimplementasikan algoritma