

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampain materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar , siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah di mainkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pembelajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negri 1/IX Kota Jambi.

Saat ini *game* sedang marak dimasyarakat peminatnya tidak pandang usia mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Karena saat ini *game* tidak kenal usia makanya penulis ingin mengembangkan *game* pembelajaran untuk anak-anak sd terutama pada pelajaran bahasa inggris agar anak-anak terbiasa belajar bahasa inggris.

Uraian diatas membuat penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi *game* edukasi bahasa inggris berbasis android, yang terdiri dari berbagai *minigame*, dimana masing-masing *minigame* terdapat berbagai tantangan yang berbeda yang harus diselesaikan untuk menuju ke *minigame* berikutnya. Dengan adanya pengembangan ini, diharapkan dapat belajar sambil bermain sehingga lebih semangat dalam belajar. Oleh karena itu, penulis memilih judul

“Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris “*Smart Kids*” Berbasis Android Pada Sekolah Dasar Negeri 1/IX Kota Jambi”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah di jabarkan, maka di rumuskan berbagai masalah antara lain,

1. Bagaimana pengembangan game edukasi bahasa inggris “*smart kids*” berbasis android sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana kualitas media pembelajaran yang dihasilkan dalam wujud *game* edukasi bahasa inggris “*smart kids*” berbasis android pada sekolah dasar negeri 1/IX kota jambi

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan dalam proposal ini lebih focus dan terarah serta tidak terjebak dalam pembahasan yang begitu luas. Peneliti lebih membahas mengenai game edukasi bahasa inggris meliputi :

1. Pengembangan media *game* edukasi bahasa inggris “*smart kids*” yang lebih baik dari versi sebelumnya baik itu secara materi dan fungsi serta tampilan game
2. *Game* edukasi bahasa inggris hanya membahas sebatas *grammar*, Dalam hal ini adanya penambahan state dan menu materi pembelajaran untuk masing-masing *grammar*.

3. *Game* edukasi ini hanya dapat dimainkan pada mode 1 player
4. *Game* edukasi dirancang untuk anak-anak di sekolah dasar mulai dari usia 10 tahun
5. Aplikasi ini bisa dijalankan di perangkat android 4.0+.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil pengembangan *game* edukasi bahasa inggris “smart kids” yang lebih baik
2. Mengetahui kelayakan game edukasi bahasa inggris “smart kids”
3. Mengetahui tanggapan siswa tentang game edukasi bahasa inggris “smart kids”

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan belajar bahasa inggris melalui game edukasi bahasa inggris
2. Membantu peserta didik memahami pelajaran bahasa inggris
3. Membantu peserta didik dalam pelajaran bahasa inggris.
4. Menghibur peserta didik dalam proses belajar.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan penelitian ini disusun secara sistematis ke dalam enam bab. Masing-masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan, antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan dari judul Pengembangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris “*smart kids*” berbasis android pada sekolah dasar negeri 1/IX Kota Jambi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat kajian teori yang digunakan sebagai landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang dilakukan penulis, diantaranya : Konsep Dasar Pengembangan, Konsep Dasar *Game*, Konsep Dasar Bahasa Inggris, Konsep Dasar Android, Alat Bantu Pemodelan Sistem, Alat Bantu Pembuatan Program, Pengertian Bahasa Inggris. dalam judul “Perancangan *Game* Edukasi Bahasa Inggris “*smart kids*” berbasis android pada sekolah dasar negeri 1/IX Kota Jambi”.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tahapan proses yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian, serta metode dan alat bantu yang

digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *hardware* maupun *software*.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjabarkan tentang analisa kebutuhan mengenai sistem yang akan dibuat, serta gambaran umum yang berisi rancangan *interface* dan desain dari sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi perwujudan dari *Game* Edukasi “*Smart Kids*” dan kemudian diuraikan melalui implementasi serta dilakukannya uji coba sistem terhadap program yang dibuat.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan bab-bab sebelumnya yang diharapkan bisa berguna bagi seluruh pihak.