

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Teknologi memengaruhi segala aspek kehidupan manusia saat ini, termasuk bisnis, pendidikan, pemerintahan, organisasi, dan lain-lain. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (IPTEK) saat ini, masyarakat diminta untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi mereka agar manusia dapat hidup seimbang di era kontemporer. IPTEK adalah kunci kesuksesan bangsa karena mampu menciptakan hal-hal baru yang tidak pernah terjadi sebelumnya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sangat pesat telah terjadi di berbagai bidang, termasuk di dunia pendidikan, dan telah menghasilkan peralatan dan aplikasi yang mudah dipelajari dan digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi informasi dalam dunia pendidikan, di mana pendidik memberikan informasi dan siswa menerimanya. Tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh kedua pihak. Media pembelajaran tidak selalu digunakan didalam kelas namun juga bisa diluar kelas [1].

Pemanfaatan internet amat dirasakan oleh dunia pendidikan saat ini karena kehadiran internet dalam bidang pendidikan telah banyak membarui konsep pendidikan tradisional mencapai ke arah yang lebih modern. Hadirnya internet

memungkinkan guru dan siswa untuk dengan cepat menemukan berbagai informasi [2], hal ini membuat internet dapat memiliki fungsi spesial dalam kualitas belajar.

Bahasa Inggris, juga disebut sebagai "lingua franca", adalah bahasa yang memiliki jumlah penutur terbanyak [3]. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa global yang memungkinkan orang berkomunikasi satu sama lain di seluruh dunia. Itu dapat menjadi keterampilan yang bermanfaat, tentu saja, jika siswa dapat menguasainya. Siswa harus berpendidikan tinggi dan mahir berbahasa Inggris karena, setelah lulus sekolah, mereka akan diwawancarai dalam bahasa Inggris jika mereka ingin bekerja di organisasi atau perusahaan terkemuka. Dengan demikian, penguasaan bahasa Inggris saat ini harus menjadi salah satu ukuran kemampuan lulusan yang siap kerja [4].

Menurut Awaliyah latihan sangat penting dalam proses mempelajari sebuah kemampuan. Semakin sering seseorang latihan maka kemampuannya akan semakin meningkat, oleh karena itu diperlukan teori dan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses latihan [5].

Menurut Siti pembuatan multimedia pembelajaran bahasa Inggris dapat membantu guru memberikan materi pelajaran serta meningkatkan minat siswa dalam pelajaran bahasa Inggris pada SMP Negeri 8 Pagaralam [6].

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis terhadap beberapa mahasiswa di Universitas Dinamika Bangsa, sebagian dari mereka merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris dan juga merasa pembelajaran bahasa Inggris tidak menarik. Hal ini tentu merupakan hal yang buruk karena kemampuan

berbahasa Inggris sangat penting sehingga membuat penulis memiliki ide untuk membuat sebuah game yang membantu pembelajaran.

Game ini menggunakan metode pembelajaran *Grammar Translation Method*, yang biasanya digunakan untuk belajar kaidah gramatika dengan daftar atau kelompok kosakata. Mengembangkan kemampuan siswa dalam membaca, menulis, dan menterjemahkan literatur dalam bahasa asing adalah keuntungan dari metode ini. Kekurangannya adalah metode ini terlalu berfokus pada kemampuan membaca dan menulis tetapi mengabaikan kemampuan menyimak dan berbicara..

Banyak game bahasa Inggris telah dibuat dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan game ini adalah dapat melatih logika dan membuat pemain menggunakan kata-kata yang mereka pelajari untuk menyelesaikan game. Sementara itu, kekurangannya adalah bahwa hanya ada sedikit *clue* dan mekanik game yang kurang familiar mungkin membuat pemain kesulitan menyelesaikan game. Dengan demikian, muncul lah ide penulis untuk membuat game tebak kata berbasis bahasa Inggris bertujuan untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan menghibur, melalui penelitian ini dengan judul “Perancangan Game Tebak Kata Bahasa Inggris Menggunakan Metode Grammar Translation ”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara merancang sebuah game yang menarik serta dapat menarik minat untuk membantu proses pembelajaran bahasa Inggris.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan masalah diluar tema dari judul penulisan ini, maka penulis memberikan batasan masalah antara lain:

1. Game ini bisa dimainkan di komputer, atau laptop
2. Game ini hanya bisa dimainkan oleh satu orang pemain (Single Player).
3. Game ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman C#
4. Game ini hanya dapat dimainkan secara offline
5. Game ini ditujukan untuk kalangan umum yang ingin mendalami kemampuan berbahasa Inggris

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam pengembangan aplikasi tebak kata menggunakan Bahasa Inggris ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang game tebak kata Bahasa Inggris dengan memanfaatkan aplikasi *game engine* unity.

2. Merancang game tebak kata sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.
3. Memberikan pengetahuan mengenai cara penggunaan aplikasi unity dalam pembuatan aplikasi tebak kata menggunakan bahasa inggris.
4. Memperkaya keragaman *video game* yang bermanfaat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan tujuan penelitian proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan dari pemain game mengenai kata – kata bahasa Inggris.
2. Mengetahui cara pembuatan game menggunakan aplikasi unity.
3. Membantu mengasah ingatan pemain agar tidak mudah lupa akan kosakata yang sudah dipelajari.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk membuat laporan penelitian ini lebih mudah dipahami, penulis menyajikan struktur penulisan berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan keuntungan penelitian, dan prosedur penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Konsep teoritis digunakan dalam bab landasan teori ini untuk membantu pembaca memahami penelitian mereka. Dalam bab ini, Anda akan menemukan penjelasan tentang perancangan, perancangan aplikasi, dan pengembangannya. Anda juga akan menemukan alat bantu untuk perancangan aplikasi yang memanfaatkan Unity, seperti *activity diagram*, *use case diagram*, *class diagram*, dan alat bantu lainnya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian ini membahas parameter penelitian, teknik penelitian, dan metode pengumpulan data.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas pengembangan aplikasi tebak kata dalam bahasa Inggris. Ini juga membahas analisis sistem yang telah ada sebelumnya, analisis kebutuhan *software*, dan perancangan output dan input. Ini juga membahas struktur data, struktur program, dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab implementasi dan pengujian membahas hasil implementasi aplikasi, mengujinya, dan membuat saran berdasarkan hasil analisis.

BAB VI : PENUTUP

Bab penutup ini mencakup kesimpulan dan rekomendasi yang berkaitan dengan temuan penelitian penulis.