

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Era globalisasi telah membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan termasuk bahasa. Bahasa yang semakin banyak dipakai dalam era globalisasi adalah bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai sarana komunikasi internasional harus kita kuasai baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris juga dianggap lebih penting oleh pemerintah sehingga bahasa Inggris dimasukkan sebagai kurikulum pendidikan dasar dalam UU nomor 2 tahun 1989 pasal 39 ayat 3 tentang sistem pendidikan nasional.

Berdasarkan data yang didapat melalui wawancara dengan guru bahasa Inggris pada SMP Sariputra, dijelaskan bahwa cara pengajaran yang diterapkan pada siswa kelas 1 SMP saat ini adalah memberikan contoh sebuah kalimat dalam bahasa Inggris kemudian baru dijelaskan jenis *tenses* beserta pola yang dipakai dalam kalimat tersebut. Kemudian siswa diminta untuk membuat kalimat sendiri, namun beberapa siswa belum mengerti tentang penggunaan *tenses* yang sesuai dengan waktu kejadian yang terdapat dalam kalimat yang akan dibuatnya. Hal ini dikarenakan guru hanya memberikan contoh-contoh kalimat yang singkat sehingga tidak terlihat perbedaan *tenses* berdasarkan waktu kejadiannya. Selain itu perbedaan struktur bahasa Indonesia dan bahasa Inggris berdasarkan waktu kejadian juga menjadi kendala. Misalnya dalam bahasa Inggris, kejadian yang lampau dapat menggunakan *tenses past tenses* atau *present perfect tenses*

tergantung apakah kejadian yang lampau itu masih ada hubungannya dengan masa sekarang atau tidak sedangkan pada bahasa Indonesia keduanya dianggap sama.

Oleh karena itu, dengan menerapkan Visual Novel yang akan menjadi basis dalam menciptakan game edukasi sehingga dapat membuat siswa lebih memahami *tenses* sesuai dengan waktu kejadiannya. Selain itu juga dapat membuat siswa semakin tertarik untuk mempelajari bahasa Inggris. Secara singkat Visual novel adalah game interaktif yang menampilkan cerita dalam format percakapan yang disertai dengan gambar, suara sebagai background musik dan video. Dalam Visual Novel pilihan yang ditentukan di dalam game dapat mempengaruhi akhir cerita.

Game edukasi ini akan menampilkan dua bahasa sekaligus dalam percakapan yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dengan latar kegiatan sehari-hari sehingga lebih mudah dimengerti oleh siswa. Di dalam game tersebut juga disediakan buku panduan yang akan membantu siswa dalam menjawab pertanyaan pada game ini. Jalan cerita akan berubah mengikuti jawaban yang diberikan oleh siswa.

Dengan game edukasi ini, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menguasai bahasa Inggris secara grammer *tenses* dan penerapannya dalam percakapan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Menurut latar belakang yang dinyatakan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan di bahas pada penelitian ini : “Bagaimana merancang game

edukasi belajar *tenses* bahasa Inggris berbasis Visual Novel pada SMP Sariputra Jambi ?”.

1.3. BATASAN MASALAH

Berikut adalah batasan masalah untuk membatasi pokok permasalahan, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

- a. Penelitian ini membahas pelajaran bahasa Inggris untuk kelas 1 SMP tentang *tenses* pada SMP Sariputra Jambi.
- b. *Tenses* yang dibahas adalah *simple present*, *simple present continuous*, *simple future*, *simple past* dan *simple present perfect*.
- c. Penelitian ini menggunakan game berbasis Visual Novel yang dibuat dengan Unity.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- a. Memperkenalkan kategori Visual Novel sebagai game edukasi
- b. Menciptakan game edukasi yang menarik dan inovatif berbasis Visual Novel menggunakan Unity.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

- a. Menambah pengetahuan peneliti pada bidang bahasa Inggris khususnya tentang *tenses*.

- b. Membantu siswa agar lebih mudah menyerap pelajaran melalui visualisasi.
- c. Mempermudah siswa dalam menguasai bahasa Inggris secara *grammer tenses*.
- d. Mempopulerkan penggunaan Visual Novel pada android.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini akan menjelaskan secara jelas dan lebih rinci mengenai apa yang akan dibahas dalam setiap bab-bab yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya sesuai dengan ruang lingkup judul dari penelitian ini. Dimana didalam sistematika ini akan menjelaskan tentang lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti menuliskan tentang kutipan-kutipan yang diambil dari ide atau pendapat serta metode para ahli yang berhubungan dengan aplikasi yang akan di ciptakan peneliti, baik informasi yang di terima melalui buku-buku ilmiah serta sumber tertulis lain seperti media cetak dan media elektronik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang kerangka kerja penelitian, metode-metode yang digunakan untuk penelitian, mulai dari metode

pengumpulan data sampai metode perancangan beserta alat bantu dan aplikasi pembantu yang digunakan untuk merancang aplikasi ini.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang proses yang dilakukan terhadap objek analisa untuk menciptakan sebuah aplikasi dimulai dari Analisis Kebutuhan Sistem berupa input, Analisis Proses, Analisis Output, dan Rancangan Interface menjadi sebuah aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini peneliti menuliskan tentang hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang dibuat, pengujian terhadap aplikasi yang telah rampung, dan analisis hasil dari apa yang telah dicapai oleh aplikasi tersebut dari pengujian.

BAB VI PENUTUP

Bab ini merupakan bagian terakhir dari pembahasan yang akan dibahas oleh peneliti. Dalam bab ini memuat tentang kesimpulan yang diambil peneliti serta saran-saran dari peneliti yang mungkin akan bermanfaat bagi para pembaca.