

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang penting dalam kehidupan. Dari kecil, kita sudah diajarkan berbagai macam ilmu pengetahuan melalui sekolah, les, dan membaca buku. Berbagai cara ditempuh agar kita mendapatkan suatu ilmu pengetahuan baru. Namun seiring perkembangan zaman, metode pembelajaran pun semakin beragam. Saat ini sudah zaman dimana kita bisa belajar di mana saja dan kapan saja, termasuk melalui sebuah *gadget* atau *smartphone*.

Saat ini sebagian besar orang memiliki *smartphone* untuk beraktifitas, bahkan kadang ada orang tua yang memberikan atau hanya sekedar meminjamkan *smartphone* untuk anaknya, baik untuk berkomunikasi, mencari bahan pembelajaran, atau sekedar mencari hiburan melalui sebuah *game*. Penulis melihat bahwa ini dapat digunakan sebagai sebuah kesempatan untuk menciptakan sebuah metode pembelajaran melalui *game*, dimana anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Dengan latar belakang diatas, maka penelitian ini dibuat. Harapannya dengan *game* ini, pengguna akan mendapatkan hiburan dan pengetahuan mengenai berbagai kosakata dalam bahasa Inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang akan dibahas dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana merancang metode pembelajaran bahasa Inggris dengan permainan pada anak usia 6-9 tahun berbasis android? ”

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan permainan video ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang ingin dicapai. Penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Permainan beroperasi pada mobile dengan sistem operasi Android versi minimum 4.4 Kit Kat.
2. Objek penelitian ini mencakup anak-anak dengan rentang usia 6-9 tahun
3. Menggunakan Algoritma Fisher Yates
4. Aplikasi yang digunakan untuk membangun game ini menggunakan Android Studio

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia 6-9 tahun berbasis android.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memperluas kosa kata anak dalam Bahasa Inggris
2. Tersedianya sebuah sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak melalui permainan video dan menambahkan minat belajar anak

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara keseluruhan akan di bahas dalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi uraian mengenai konsep-konsep pengetahuan yang berhubungan dengan perancangan sistem, dan membahas aplikasi-aplikasi pendukung yang digunakan dalam perancangan game.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisini tentang metode-metode sebagai salah satu cara untuk mendapatkan data yang akan digunakan dalam perancangan dan implementasi sistem.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab IV menjelaskan tentang pembuatan game menggunakan Android sdk, untuk mendapatkan output yang sesuai dengan input yang dimasukkan, serta menjelaskan hasil dari rancangan-rancangan yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang sudah dilakukan.

