

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa pengantar Internasional, pengetahuan dan kemampuan berbahasa Inggris penting untuk dikuasai setiap orang Indonesia. Pembelajaran bahasa Inggris sejak dini adalah waktu yang efektif untuk kecakapan berbahasa Inggris, namun siswa/i SD BPPI Ciranjang, Kab. Cianjur mengalami kesulitan pada pengenalan kata benda, kata kerja, kata sifat, angka serta contoh penggunaan kata dalam percakapan.

Pembelajaran bahasa Inggris melalui media game edukasi berbasis android merupakan salah satu cara agar siswa/i SD lebih menguasai dan memiliki kecakapan berbahasa Inggris, tetapi masih belum dilakukan karena kurangnya aplikasi game edukasi di pasaran. Dengan meningkatnya perkembangan teknologi informasi dapat dibuat aplikasi *game* edukasi.

Berdasarkan masalah tersebut penulis merancang aplikasi *game* edukasi sebagai tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA/I SD BPPI CIRANJANG KABUPATEN CIANJUR”**.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Bagaimana merancang aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Siswa/i SD BPPI Ciranjang Kabupaten Cianjur?

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Merancang aplikasi game edukasi bahasa Inggris untuk siswa/i SD yang menarik dan interaktif.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa/i SD dalam pembelajaran bahasa Inggris mengenai kata benda, kata kerja, kata sifat dan angka
- 2) Membantu siswa/i SD dalam pembelajaran bahasa Inggris melalui beragam percakapan yang paling sering digunakan.
- 3) Membantu dan melatih kecerdasan, imajinasi dan keterampilan dalam berbahasa Inggris.

1.4. Batasan Masalah

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok bahasan maka bentuk perancangan dan pengembangan Game Edukasi bahasa Inggris ini dibatasi pada :

- Merancang aplikasi game edukasi bahasa Inggris untuk siswa/siswi SD atau yang sederajat
- Aplikasi game edukasi bahasa Inggris ini hanya membahas kata benda, kata kerja, kata sifat, dan angka yang sering digunakan, serta contoh percakapan dan latihan.

- Game edukasi bahasa Inggris ini digunakan pada PC yang mendukung HTML5 dan Android versi 4.0 sampai 4.1.

1.5. Sistematika Penulisan

Bab I. Pendahuluan

Berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah serta sistematika penulisan.

Bab II. Landasan Teori

Berisi uraian tentang teori-teori dan konsep-konsep yang relevan dengan masalah yang diteliti serta dapat digunakan sebagai acuan dalam menganalisis masalah. Sumber literatur yang digunakan harus mutakhir untuk menghindari penggunaan teori dan konsep lama yang mungkin sudah tidak berlaku lagi. Penulisan landasan teori dapat dimulai dengan menjelaskan pengertian atau definisi.

Bab III. Metode Penelitian

Berisi waktu dan tempat penelitian, desain penelitian, hipotesis, variabel dan skala pengukuran, jenis data, metode pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, metode analisis data.

Bab IV. Analisis Hasil dan Pembahasan

Analisis hasil merupakan analisis pada data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan teknik analisis data yang telah dikemukakan dalam metode penelitian. Pembahasan merupakan kajian atas hasil penelitian yang diperoleh pada analisis data, kajian atas hasil analisis berupa kesesuaian/ ketidak sesuaian dengan teori yang dikemukakan di bab II dari Tugas Akhir, selanjutnya argumentasi peneliti yang berhubungan dengan hasil penelitian dan perbandingan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya

Bab V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah dan hipotesis (jika ada), yang disusun berdasarkan hasil analisis dan pembahasan. Kesimpulan harus ringkas, jelas dan relevan dengan perumusan masalah dan hipotesis. Saran harus mengacu pada kesimpulan penelitian, saran dapat ditujukan untuk penelitian lanjutan dan/atau aplikasi praktis dari penemuan yang telah diperoleh.