

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional, sehingga Bahasa Inggris mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia. Oleh karena itu, Bahasa Inggris perlu diperkenalkan pada anak-anak sejak dini. Namun, pada umumnya anak-anak masih kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris, khususnya anak-anak Indonesia.

Kesulitan itu disebabkan karena Bahasa Inggris bukan bahasa yang digunakan sehari-hari sehingga sulit untuk melafalkan dan mengingat kosakata Bahasa Inggris. Selain itu kecenderungan pola belajar anak yang lebih suka bermain juga sangat mempengaruhi, sehingga metode belajar yang monoton membuat anak enggan dalam belajar Bahasa Inggris.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang efektif untuk menarik minat anak untuk mempelajari bahasa Inggris, salah satunya menggunakan game edukasi. Dengan game edukasi kebutuhan anak-anak untuk bermain dapat terpenuhi tanpa

mengesampingkan aspek pembelajaran dengan cara-cara yang lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada berdasarkan latar belakang diatas adalah bagaimana cara membangun aplikasi untuk mempermudah anak-anak dalam belajar bahasa inggris.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan yang digunakan meliputi :

1. Pengguna aplikasi adalah anak-anak.
2. Tema *game* adalah pengenalan hewan dengan menggunakan visualisasi 2 dimensi yang dirancang untuk *desktop* maupun *mobile*.
3. Pemain ditugaskan untuk mencari hewan-hewan yang tersebar di setiap *level* dan sebuah kunci yang digunakan untuk membuka sebuah pintu yang dapat digunakan untuk naik ke *level* berikutnya.
4. *Game* terdiri dari lima *level* dan pada tiap *level* tersebar beberapa hewan yang jumlahnya semakin meningkat seiring meningkatnya *level*.
5. Kosakata yang digunakan bersifat statis.
6. Pemain diberikan waktu dan rintangan yang berbeda, dan tiga kesempatan di setiap *level*.

7. Semakin tinggi tingkat kesulitan *level*, maka waktu yang diberikan akan semakin banyak.
8. Kesempatan pemain akan berkurang satu ketika menabrak rintangan, sehingga permainan akan berakhir dengan kekalahan pemain ketika kesempatan atau waktu yang diberikan habis.
9. Terdapat sistem poin di dalam *game* yang akan bertambah ketika pemain mendapatkan kunci atau menyelamatkan hewan.
10. Permainan akan berakhir dengan kemenangan pemain jika pemain berhasil melewati semua *level*.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun suatu media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik bagi anak-anak yang berbasis *desktop* maupun *mobile*.

