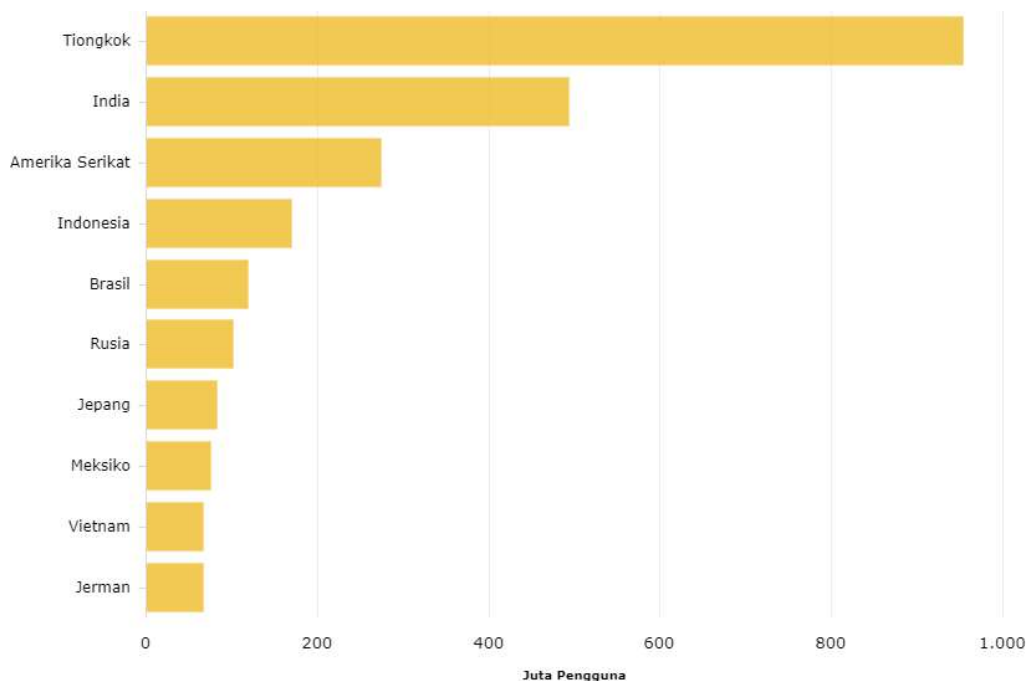


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat terutama di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi yang sangat berkembang saat ini diantaranya adalah teknologi ponsel pintar atau *smartphone*. pengguna *smartphone* kian marak dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai alasan dari semua kalangan masyarakat yaitu ringan, mudah dibawa dan praktis menjadi alasan utama pemakainya. Berdasarkan data laporan dari NEWZOO, Indonesia berada di peringkat ke-empat pengguna *smartphone* terbanyak dengan jumlah 170,4 juta pada tahun 2020.



Gambar 1.1 Pengguna Smartphone Terbanyak (2020)

Sumber : NEWZOO.COM

Perkembangan teknologi juga dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan termasuk pada sekolah menengah pertama. Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peranan tersendiri dalam proses belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran melalui media game edukasi berbasis *android*.

Game pada dasarnya merupakan permainan yang bersifat menyenangkan dan menghibur. Dalam *Game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan sistem (*learning by doing*). Sifat interaktif dalam *game* ini membuat *game* dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional (Rahayu & Fujiati, 2018).

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh banyak Negara termasuk Indonesia. Saat ini bahasa Inggris sudah menjadi kebutuhan masyarakat, tidak hanya untuk kepentingan akademik namun juga sebagai komunikasi. Kelancaran komunikasi tergantung dari banyaknya kosakata yang diketahui. Semakin banyak kosakata yang diketahui, maka akan semakin mudah dalam menerapkannya dalam berkomunikasi. Maka dapat disimpulkan kosakata memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris (Riskha dan Rahayu, 2018:20).

Sekolah Menengah Pertama Swasta Ibnu Sina yang beralamat di Kavling Senjulung Kabil, Kelurahan Kabil, Kecamatan Nongsa merupakan salah satu SMP di Kota Batam. Bahasa Inggris merupakan

salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah ini. Pada proses pembelajaran semua kegiatan didasari oleh teks lisan maupun tulisan, sehingga banyak siswa yang kurang paham dan merasa jenuh.

Berdasarkan rincian uraian diatas maka peneliti berinovasi untuk menyediakan aplikasi belajar kosakata bahasa inggris dengan menggunakan *game* edukasi. Aplikasi yang akan dibuat akan dikemas dalam bentuk aplikasi “**Aplikasi *Game Playing* Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Construct 2 berbasis *Android*** “. Permainan terdiri dari 3 level, setiap level memiliki animasi yang bergerak dari awal hingga akhir dengan mengatasi objek rintangan di jalan dan mendapatkan koin. Diakhir terdapat buku yang berisi 10 pertanyaan tentang kosakata bahasa Inggris.. Dengan adanya *game* tersebut, diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar kosakata bahasa inggris di lingkungan sekolah.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalah yang diperoleh diantaranya sebagai berikut :

1. Sulitnya siswa dalam memahami kosakata bahasa inggris dalam proses belajar mengajar.
2. Kecenderungan siswa mengalami bosan dan jenuh dengan proses belajar secara konvensional.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan hal yang dipaparkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi *game playing* kosakata bahasa inggris untuk membatasi masalah penelitian ini berfokus pada :

1. Penelitian ini akan dilakukan di SMPS Ibnu Sina Kabil Batam.
2. Aplikasi game ini dibangun menggunakan aplikasi *Construct 2* berbasis *android*
3. Materi kosakata bahasa inggris diantaranya berupa kata kerja, kata sifat, dan kata ganti.
4. Tampilan pemain menggunakan karakter 2D (2 Dimensi).
5. Software pendukung menggunakan aplikasi *Corel Draw 2021*.
6. Aplikasi bisa berjalan minimal pada *android* versi 5
7. Metode yang digunakan adalah *Game Development Cycle (GDLC)*

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi *game playing* kosakata bahasa inggris berbasis *android*?
2. Bagaimana cara menerapkan aplikasi *game playing* kosakata bahasa inggris berbasis *android* di SMPS Ibnu Sina Kabil Batam?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang dan membuat aplikasi *game playing* kosakata bahasa inggris berbasis *android*.
2. Untuk menarik minat siswa untuk mempelajari kosakata bahasa inggris dengan bermain game menggunakan *android*.
3. Untuk menerapkan aplikasi *game playing* kosakata bahasa inggris berbasis *android* dan melakukan sosialisasi dengan murid-murid di SMPS Ibnu Sina Kabil Batam.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat memberikan banyak pengetahuan tentang kosakata bahasa inggris dalam pendidikan saat ini, adapun manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian diharapkan bermanfaat dalam menambahkan ilmu pola pikir yang baik dan kepandaian, yaitu:

1. Menumbuhkan rasa percaya diri untuk segala sesuatu yang sudah diketahui dalam teknik pembuatan aplikasi *game playing* kosakata bahasa inggris berbasis *android* pada siswa SMPS Ibnu Sina Kabil Batam.
2. Dapat di kembangkan dan dijadikan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya sebagai sumber informasi.
3. Bermanfaat bagi semua orang yang ingin mempelajari

kosakata bahasa inggris lebih dalam, khususnya kepada guru di disekolah dapat mengajarkan kosakata bahasa inggris pada murid-murid di sekolah dengan baik sehingga murid lebih mudah dalam memahami kosakata bahasa inggris.

2. Manfaat Praktis

Yang akan diharapkan pada pemanfaatan penelitian dapat dipergunakan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dengan baik,oleh:

1. Bagi penulis, Menambah ilmu kreatifitas dalam membuat dan merancang aplikasi *game playing* dan juga menyalurkan ilmu komunikasi desain dengan media bermain berbasis *android*.
2. Bagi sekolah, sebagai media pembelajaran untuk SMPS Ibnu Sina Kabil Batam dan juga dapat mempermudah memahami dan mengingat kosakata bahasa inggris dengan mudah karena semakin berkembangnya teknologi.
3. Bagi masyarakat, membantu masyarakat khususnya guru dan orangtua yang ingin mengajari anaknya dalam mempelajari kosakata bahasa inggris dengan menyenangkan menggunakan game pada aplikasi *android*.