

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan juga teknologi sudah mulai diterapkan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, kesehatan, pendidikan, militer, dan lain-lain. Masyarakat umum juga sudah banyak yang mengenal teknologi dan menggunakannya dalam kegiatan sehari-hari. Banyak manfaat yang bisa kita dapatkan di berbagai bidang pengetahuan dan pekerjaan salah satunya di bidang pendidikan. Namun, kebanyakan teknologi menggunakan bahasa Inggris, jadi pengetahuan dalam bahasa Inggris dapat membantu kita untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal dan juga agar kita lebih mudah mengerti ketika ingin mendalami ilmu mengenai teknologi maupun ilmu lainnya. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa Internasional yang banyak digunakan oleh dunia sebagai bahasa kedua.

Namun tidak semua anak suka untuk belajar pelajaran tertentu seperti Bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh metode mengajar atau cara belajar yang digunakan oleh guru atau anak tersebut. Game adalah suatu permainan yang dibuat dengan kombinasi antara suara, gambar 2D atau 3D, animasi, dan teks. Game juga disukai dan banyak dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa. (Granic, 2014) Di zaman sekarang ini terkadang orang tua memberikan anaknya komputer atau gadget seperti smartphone untuk bermain, beberapa orang tua juga

memilih game yang dapat dimainkan agar anak-anaknya dapat bermain sambil belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis *Game Platformer 2D* ?
2. Bagaimana mengimplementasikan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis *Game Platformer 2D*?

1.3 Batasan Masalah

Agar Media Pembelajaran Bahasa Inggris ini dibatasi dengan beberapa informasi yang bisa ditampilkan :

1. Materi pembelajaran Bahasa Inggris yang digunakan dalam game berupa warna, nama buah dan hewan.
2. Game berupa petualangan dengan tugas sederhana.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis *Game Platformer 2D* yaitu sebagai berikut :

1. Terciptanya *Game Platformer 2D* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan.

2. Terciptanya game yang edukatif dan dapat meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris bagi anak-anak.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak-Anak Berbasis *Game Platformer 2D* yaitu :

- a. Manfaat umum

Penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya dalam pengembangan media berbasis *game platformer 2D*.

- b. Manfaat khusus

Bagi pengembang:

1. Menambah pengetahuan tentang pengembangan *game platformer 2D*.

Bagi masyarakat umum:

1. Dengan adanya Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game diharapkan dapat membantu anak - anak memahami dan belajar Bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan.
2. Dengan adanya Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game diharapkan dapat mengurangi kejenuhan anak - anak dalam belajar Bahasa Inggris.