

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Game adalah kata berbahasa Inggris yang berarti permainan atau pertandingan, atau bisa diartikan sebagai aktifitas terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang. Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Citra game sendiri di masyarakat masih dipandang sebagai media yang menghibur dibanding sebagai media pembelajaran. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat memberikan pengaruh yang kuat pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, komputer merupakan alat yang sudah tidak asing lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari beberapa penelitian dapat diketahui bahwa penggunaan media yang melibatkan komputer ini dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar.

Game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan istilah game edukasi. Game berjenis edukasi ini bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain, sehingga dengan perasaan senang diharapkan bisa lebih mudah

memahami materi pelajaran yang disajikan. sehingga game sangat berpotensi untuk menumbuhkan kembali motivasi belajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991 tercatat bahwa pemakaian game sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan matematika, fisika dan kemampuan berbahasa (seperti studi sosial, biologi dan logika).

Penerapan game untuk media pendidikan atau yang disebut *education game* bermula dari perkembangan *video game* yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu game edukasi ini perlu dikembangkan dan seharusnya game tidak hanya menyenangkan tapi juga dapat mendidik. melihat kepopuleran game tersebut, di harapkan para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum.

Bahasa Korea adalah bahasa resmi Korea Selatan dan Korea Utara, Bahasa Korea juga mempunyai banyak kemirip dengan bahasa Jepang yang status kekerabatannya juga kurang jelas. Sistem penulisan bahasa Korea yang asli disebut *Hangul*, Aksara-aksara Sino-Korea (*Hanja*) juga digunakan untuk menulis bahasa Korea. Walaupun kata-kata yang paling umum digunakan merupakan Hangul, lebih dari 70% kosakata bahasa Korea terdiri dari kata-kata yang dibentuk dari Hanja atau diambil dari bahasa Mandarin.

Sebelumnya juga sudah pernah ada game edukasi yang seperti ini,

namun konsep dari game edukasi ini lebih menarik dari game yang sudah ada lebih dulu. Kalau dilihat dari konsep game yang dulu yang memiliki konsep lebih sederhana, konsep dari game edukasi ini sendiri akan lebih menonjolkan pada gambar dan desain yang menarik dan mudah dipahami bagi pengguna game edukasi ini. Sehingga orang yang memainkan game edukasi ini tidak mudah bosan. Game ini sendiri dibuat menggunakan aplikasi *adobe Flash CS6* sehingga game ini belum bisa digunakan pada handphone ataupun smartphone, Tujuan dari dibuatnya game edukasi ini untuk menunjukkan bahwa game tidak hanya untuk sekedar hiburan semata namun dengan game kita juga bisa belajar, sehingga dengan adanya game edukasi seperti ini dapat meningkatkan minat belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat game edukasi berbahasa korea dan pengenalan huruf hangeul dengan menggunakan adobe flash CS6?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar pembahasan dapat lebih terfokus, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. Game ini di rancang hanya untuk pembelajaran bahasa korea saja.
2. Game ini dapat digunakan atau dimainkan untuk semua usia yang ingin belajar berbahasa korea.

3. Game ini bersifat statis ,yang hanya bisa di mainkan pada komputer saja.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan

Skripsi ini antara lain:

1. Memberikan media pembelajaran yang baru yaitu dengan media pembelajaran dengan menggunakan game.
2. Mempermudah dalam belajar dan mengenal huruf-huruf hangul.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan,serta dapat membuktikan bahwa dengan game kita tidak hanya bersenang-senang saja ,namun kita bisa juga belajar dengan menggunakan game.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa LPK

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi.

b. Bagi Guru LPK

Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau

multimedia, serta game edukasi Bahasa Korea ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di LPK.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi bahasa Korea sebagai media pembelajaran.

F. Sistematika Penulisan

Uraian singkat mengenai struktur penulisan pada masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Memaparkan teori-teori yang didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan Skripsi.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang perancangan sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapan berikutnya.

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi tentang pembahasan-pembahasan dari isi game berbahasa korea dan pengenalan huruf hangul ini.

BAB V PENUTUP

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan penulisan Skripsi ini, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.