

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa merupakan kata yang digunakan untuk menghubungkan bagian ujaran. Maksudnya adalah suatu alat yang digunakan untuk saling berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Setiap negara mempunyai bahasa masing – masing yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa yang biasa digunakan untuk berkomunikasi secara global yakni menggunakan bahasa inggris. Bahasa inggris sendiri sudah diterapkan ketika berada dijenjang sekolah dasar hingga dibangku kuliah.

Kaidah dasar dalam belajar bahasa inggris menurut (Mustadi, 2008) yakni terdapat dua macam *English Basic Skill* dan *English Component*. *English Basic Skill* atau kemampuan dasar bahasa inggris meliputi (*speaking, reading, writing, dan listening*) sedangkan untuk *English Component* atau unsur – unsur yang ada didalam bahasa inggris meliputi (*vocabulary, grammar/structure dan pronunciation*), hanya saja pengetahuan tentang kaidah dasar bahasa inggris tersebut masih perlu diluruskan dan dikembangkan lebih lanjut.

Sudah bukan hal yang asing lagi bahwa tata bahasa inggris atau yang biasa disebut *grammar* telah menjadi bagian yang paling sulit dalam mempelajari bahasa inggris. Menurut (Fithri, 2014), *grammar* adalah suatu ilmu pengetahuan yang mengajarkan tata bahasa berbicara dan menulis yang benar, dalam mempelajari bahasa inggris penguasaan *grammar* sangat penting agar dapat berbahasa inggris dengan baik dan benar.

Untuk memahami *grammar* diharuskan mengetahui *tenses*. *Tenses* adalah kata kerja yang menunjukkan waktu kejadian yang dilakukan, umumnya yang

dikenal meliputi masa lalu, masa sekarang dan masa yang akan datang (Kasmini & Kadarmo, 2017). Semua kalimat dalam bahasa Inggris tidak lepas dari *tenses* karena semua kalimat pasti ada hubungannya dengan waktu dan sifat kejadiannya. Hanya saja ketika mempelajari *grammar* bahasa Inggris ketika berada di bangku sekolah menggunakan sebuah buku/kamus. Akan tetapi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju belajar bahasa Inggris bisa lebih mudah melalui sebuah *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* di Indonesia saat ini bertumbuh dengan pesat. Berdasarkan hasil survey Teknopreneur dan APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2017 dari total populasi penduduk Indonesia 262 juta jiwa sebanyak 143,26 juta jiwa menggunakan internet. Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengguna internet dari tahun 2016 yang sebelumnya hanya 132,7 juta jiwa. Dan untuk persentase kepemilikan perangkat 50,08% penduduk Indonesia menggunakan *smartphone/tablet* sedangkan 25,72% menggunakan komputer/laptop.

Dalam sebuah *smartphone* tidak terlepas sebuah aplikasi *game* baik *game online* maupun *game offline*. *Game* sendiri biasanya digunakan ketika merasa bosan ataupun jenuh. Tujuan sebuah *game* yakni ada yang sebagai media pembelajaran ada juga yang hanya sekedar sebuah hiburan semata. *Game* yang penulis usulkan menggunakan platform *Unity* dengan *UnityScript C#*.

Metode yang digunakan penulis pada penelitian ini yaitu menggunakan *Grammar Translation Method* (GTM), metode tersebut merupakan metode mengajar yang biasa digunakan untuk mengajarkan *grammar* dengan karakteristik

utama berfokus kepada *translation* (penerjemahan) dan menghafalkan bentuk-bentuk kata kerja (Ambarwati et al., 2016).

Berdasarkan uraian diatas dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih penulis mengusulkan penelitian untuk membuat sebuah aplikasi *game* edukasi sebagai media pembelajaran bahasa inggris dengan menerapkan metode belajar *Grammar Translation Method* (GMT) menggunakan teknologi Android.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran bahasa inggris dengan memanfaatkan media *game*?
2. Bagaimana menerapkan metode belajar *Grammar Translation Method* pada *game* edukasi bahasa inggris yang akan dibuat?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai salah satu materi yang ada dalam bahasa inggris yaitu *grammar* khususnya pada *tense*.
2. *Software* yang digunakan untuk membuat *game* pembelajaran bahasa inggris ini adalah *Unity* dengan *UnityScript C#*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat *game* edukasi untuk mempelajari *tense* bahasa inggris.
2. Menerapkan metode belajar *Grammar Translation Method* pada *game* edukasi bahasa inggris yang akan dibuat. Sehingga dapat menarik minat dalam belajar *grammar* bahasa inggris.

3. *Game* edukasi bahasa inggris ini ditargetkan untuk pelajar dan mahasiswa, baik yang sedang mempelajari *tenses* maupun yang ingin belajar.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai media hiburan serta edukasi untuk pengguna aplikasi.
2. Sebagai salah satu alternatif dalam belajar menggunakan sebuah *game android* untuk menarik minat dalam belajar bahasa inggris.