**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Bahasa adalah sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Bahasa berarti komunikasi, dan tanpa bahasa seseorang tidak dapat atau sulit berkomunikasi dengan orang lain. dijaman globalisasi sekarang ini, bahasa Inggris seakan sudah menjadi kemampuan yang wajib yang harus dimiliki oleh pelajar, mahasiswa, ataupun para profesional. Karena bahasa Inggris merupakan bahasa internasional.

Namun di kalangan anak-anak mulai generasi taman kanak-kanak dan sekolah dasar masih banyak di antara mereka yang belum tahu atau pentingnya bisa menggunakan bahasa Inggris apalagi jaman sekarang diera globalisasi khususnya di industri *game* banyak sekali *game* yang menggunakan bahasa Inggris, serta minimnya pembelajaran di sekolah tentang bahasa Inggris tersebut.

Hasil analisis menunjukkan bahwa banyak anak-anak dan remaja yang bermain video *game* kekerasan selama beberapa tahun mencatat kenaikan tajam dalam nilai agresi mereka selama studi. Sementara, remaja yang sering bermain video *game* non-kekerasan tidak menunjukkan bukti peningkatan agresi.

Selain membawa dampak negatif bagi generasi muda, *game* juga memiliki dampak positif. Salah satunya menggunakan *game* edukasi. Selain memanfaatkan perkembangan teknologi, *game* edukasi juga menggunakan unsur-unsur dalam *game* yang dapat menarik perhatian kalangan generasi muda terutama anak-anak.

Game edukasi juga diharapkan dapat membantu dalam pengenalan dan pembelajaran bahasa Inggris dasar dan serta dapat dijadikan untuk memberikan wawasan kepada anak-anak.

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelabihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan *game* konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dan *gameplay*. Untuk itu perlu dikembangkan sebuah *game* edukasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat memotivasi pengguna agar tertarik dalam belajar. Dan juga penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran untuk pengenalan bahasa Inggris dengan fitur *speech recognition* (sinkronisasi suara) dirasa sudah sangat cocok karena dapat memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang.

Penggunaan *game* edukasi sebagai metode untuk pengenalan bahasa Inggris untuk anak-anak dapat diimplementasikan dengan kaloborasi dari kecanggihan teknologi dan media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas dilakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI GAME QUIZ TEBAK GAMBAR DENGAN FITUR SPEECH RECOGNITION MENGGUNAKAN UNITY”**. Dalam aplikasi *game* edukasi ini diharapkan bisa digunakan dalam proses pengenalan dan pembelajaran bahasa Inggris kepada anak-anak agar bisa selalu mempelajari dasar bahasa Inggris yang baik.

* 1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, maka pokok permasalahan yang dihadapi adalah :

1. Meranancang dan membuat *game* tebak gambar menggunakan Unity 2017.2.
2. Mendesain tampilan *game* agar pengguna lebih tertarik untuk memainkan *game* ini.
3. Menyesuaikan fitur *speech recognition* agar sesuai dengan konsep *game* *quiz*.
   1. **Batasan Masalah**

Agar ruang lingkup masalah yang akan dibahas tidak menjadi luas dan untuk mencapai sasaran tujuan yang optimal, maka perlu dilakukan pembatasan masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi *game* ini di buat menggunakan Unity 2017.2.
2. Menggunakan *library speech recognition* yg sudah tersedia dalam Unity.
3. Game ini hanya sebagai media edukasi dan pembelajaran dalam bahasa Inggris untuk anak taman kanak-kanak dan sekolah dasar (4-9 tahun).
4. Game ini *offline* dan tidak bisa *multiplayer* serta berbasis PC (*Portable Computer*) dengan sistem operasi Windows.
5. Setiap pertanyaan dalam *game* ini hanya satu kata saja tidak lebih.
6. Game tebak gambar ini dalam bahasa Inggris.
7. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai penulis adalah :

1. Tujuan Subjektif
2. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Strata I (S-1) Jurusan Teknik Informatika (TI) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Indonesia Banjarmasin.
3. Sebagai penerapan ilmu yang telah dipelajari selama kuliah di STMIK Indonesia Banjarmasin.
4. Tujuan Objektif
5. Membuat dan membangun *game* edukasi tebak gambar menggunakan Unity.
6. Untuk meningkatkan minat anak–anak dalam belajar bahasa Inggris dengan cara yang menarik.
7. Menghasilkan suatu aplikasi *game* *quiz* yang dapat memberikan wawasan pengetahuan pada anak-anak tentang bahasa Inggris.
8. **Manfaat Penelitian**
9. Membantu anak untuk memahami dan mempelajari dasar-dasar bahasa Inggris.
10. Membantu anak dalam mempelajari pengucapan kata dalam bahasa Inggris yg baik dan benar.
11. Membantu untuk mengembangkan pola pikir anak.
12. Memberikan pengetahuan baru serta mengetahui nama – nama benda dalam bahasa Inggris serta bagaimana pengucapannya yg baik dan benar.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini. Berikut adalah gambaran mengenai sistematika penulisannya :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang dari penulisan laporan, permasalahan, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi penjelasan singkat penelitian terdahulu dan mengenai beberapa dasar pengetahuan yang akan digunakan dalam penelitian guna mendapatkan tinjauan pustaka yang relefan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang dan metode dalam membuat sistem, waktu pelaksanaan, desain sistem, serta desain tampilan yang akan digunakan dalam mengerjakan skripsi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai aplikasi yang telah dibuat dan bagaimana cara menjalankan aplikasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.