

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa komunikasi Internasional. Bahasa ini paling sering dan paling banyak digunakan untuk berkomunikasi antar Negara. Oleh karena itu, sejak pendidikan dasar Bahasa Inggris sudah mulai diperkenalkan dan dipelajari sebagai salah satu mata pelajaran sekolah.

Berdasarkan uraian di atas dibuatlah suatu game edukasi untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris bagi siswa SD. Game edukasi bahasa Inggris ini sebagai sarana pembelajaran bahasa Inggris yang menghibur dan mendidik. Permainan berbasis *Java* ini mengajak anak-anak untuk mempelajari dan menghafalkan kosakata bahasa Inggris, sehingga dalam pembuatan game dibuat menarik agar anak memiliki minat untuk belajar bahasa Inggris. Game edukasi ini akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan *Netbeans 6.9.1*.

1.2 Rumusan Masalah

Membuat aplikasi edukasi komputer berbasis pendidikan.

1.3 Ruang Lingkup

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah:

- Permainan *single player*;
- Permainan ini untuk pelajar SD kelas 1 sampai kelas 6 ;
- menggunakan 100 kosa kata bahasa Inggris;
- *Timer* dibutuhkan untuk membatasi pemain dalam menjawab setiap pertanyaan;
- terdiri 6 *level*;
- Untuk naik ke *level* selanjutnya harus menyelesaikan soal disetiap *level*;
- Gambar yang digunakan berekstensi (.png);
- Suara yang digunakan berekstensi (.wav).

1.4 Tujuan Penulisan

Permainan edukasi ini dibuat untuk memudahkan siswa SD dalam menghafal dan mempelajari kosakata bahasa inggris.