

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMAIT UMMUL QURO BOGOR merupakan sekolah menengah atas yang didirikan oleh Yayasan UMMUL QURO BOGOR pada tahun 2011, sekolah ini terletak dikota Bogor, Jawa Barat, Kecamatan Tanah Sareal, SMA ini memiliki 482 siswa dan 18 kelas yang mencakup kelas 10 sampai 12 [1].

Dengan hasil dari wawancara yang di lakukan terhadap narasumber yaitu Wakil Kepala Sekolah SMAIT UMMUL QURO BOGOR, peserta didiknya belum memiliki media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik perhatian dan juga meningkatkan giat belajar mereka, dan kesimpulan dari hasil wawancara tersebut bisa di ambil 2 topik yang bisa di pakai sebagai bahan pembelajaran di media yang akan dibuat, yaitu *grammar* dan *reading*.

Pembelajaran *grammar* dan *reading* merupakan subjek pembelajaran yang penting dalam penggunaan Bahasa Inggris yang baik dan benar, *grammar* adalah pembelajaran Bahasa Inggris yang memasuki bagian berkomunikasi Bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari dan pola atau susunan dalam kalimat atau paragraf, *reading* pembelajaran Bahasa Inggris untuk memahami, menganalisis, dan menanggapi dokumen serta komunikasi tertulis atau *written communication* di tempat kerja. meningkatkan kemampuan menulis supaya terlihat jelas dan efektif.

Dibangun sebuah media yang dapat mengatasi masalah di SMAIT UMMUL QURO BOGOR yaitu Aplikasi Permainan Labirin pembelajaran Bahasa Inggris, Aplikasi permainan ini akan menarik perhatian peserta didik dengan memberikan tantangan berupa arena labirin yang di dalamnya terdapat pertanyaan pertanyaan yang harus dijawab oleh pengguna aplikasi permainan ini, untuk mendukung pembuatan aplikasi permainan ini penulis menggunakan *software* Unity Engine dan Visual Studio yang mendukung pembuatan banyak aplikasi 3D maupun 2D diberbagai platform.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas masalah yang dihadapi SMAIT UMMUL QURO BOGOR ialah Sistem dan mekanik untuk Aplikasi Permainan edukasi Bahasa Inggris yang akan dibuat, Sistem dan mekanik akan memudahkan peserta didik untuk pembelajaran Bahasa Inggris.

1.3 Tujuan

Pembuatan Proyek akhir ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris di SMAIT UMMUL QURO BOGOR yaitu membuat Aplikasi permainan edukasi Bahasa Inggris dan meningkatkan minat mereka untuk belajar Bahasa Inggris, dengan Sistem dan mekanik yang jelas sehingga peserta didik dapat menggunakan Aplikasi permainan edukasi dengan lancar.

1.4 Batasan Masalah

Pada ruang lingkup pengerjaan Proyek Akhir ini mencakup beberapa hal dalam pembuatannya, yaitu:

1. Aplikasi yang dijalankan melalui *smartphone* berbasis *android*.
2. Versi Android minimal yang digunakan adalah Android Nougat.
3. Aplikasi didistribusikan dan dipasang tidak melalui *Play Store*.
4. Kuis yang diberikan berdasarkan kurikulum Bahasa Inggris SMAIT UMMUL QURO BOGOR.
5. Jenis tipologi *Game* yang akan dibuat adalah tipologi *choose*.

1.5 Definisi Operasional

Beberapa kata kunci yang ada di dalam proyek ini ialah:

1. Bahasa Inggris.

Bahasa Inggris adalah salah satu Bahasa dari berbagai macam Bahasa yang terdapat di muka bumi, Bahasa Inggris menjadi Bahasa Internasional yang resmi digunakan di 53 negara, Dan memiliki frekuensi yang tinggi dalam penggunaannya di dunia bisnis.

2. Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan komponen – komponen yang memiliki fungsi masing-masing dan terintegrasi serta saling berhubungan sehingga mencapai suatu proses, penggunaan sistem mencakup berbagai bidang termasuk pembuatan Aplikasi Permainan.

3. Mekanik

Mekanik adalah Aturan-aturan yang dibangun di dalam sebuah *game* untuk pengguna lakukan serta sebagai pemandu untuk memainkan *game*, Mekanik menjadi fondasi dasar pengembangan *game* yang akan dibangun.

4. *Game* Edukasi

Game Edukasi adalah Sebuah Media yang digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang memberikan kesenangan dalam memainkannya.

5. *Unity*,

Unity adalah *Software* yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis 3D ataupun 2D, *Unity* dapat membuat aplikasi di berbagai macam *platform* sehingga *Unity* disebut *Software Engine Multiplatform*.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada aplikasi permainan ini, metodologi yang digunakan dalam pembuatannya ialah metodologi *Rapid Game Development Model*, metodologi ini ialah proses pengembangan sebuah *Game* yang terdiri dari 3 dase pengembangan, dimulai dari fase *Pre-Production*, *Production*, dan *Product Launch* [2].