

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tingkat kemahiran menggunakan teknologi di era globalisasi saat ini merupakan poin penting pada sektor pendidikan. Pakar CCS Insight, Ben Wood menyatakan jika murid-murid di Inggris meninggalkan sekolah dalam kondisi cukup mahir mengetik dapat memberi keunggulan kompetitif dan membantu mengatasi tingkat produktivitas rendah yang dihadapi Inggris saat ini [1]. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marie Karat kecepatan mengetik rata-rata manusia terbagi menjadi 2 kategori yaitu “cepat” dengan 32,5 kata per menit dan “pelan” dengan kecepatan 19 kata per menit. Kategori “cepat” berisikan orang-orang kantor yang sudah terbiasa mengetik setiap harinya dan kategori “pelan” berisikan orang-orang biasa yang jarang berhadapan dengan papan ketik [2]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Nina Boulus-Rødje menghasilkan 3 pembagian grup untuk kecepatan mengetik yaitu ketika grup dibagi menjadi grup "cepat" dengan rata-rata 40 kata per menit, "sedang" dengan rata-rata 35 kata per menit dan "lambat" dengan rata-rata 23 kata per menit [3]. Penelitian mengenai pengembangan gim dengan menggunakan metode GDLC untuk pembuatan gim edukasi pembelajaran mengetik sebelumnya telah dilakukan oleh YanFi, dkk. [4]. Penggunaan metode GDLC dipilih karena menunjukkan fungsionalitas pada proses awal diikuti oleh iterasi berikutnya bahwa kekurangan dapat diperbaiki untuk kualitas yang mendukung permainan [5].

Penelitian terdahulu yang memanfaatkan gim sebagai media pembelajaran mengetik berjudul “Pemanfaatan Program Aplikasi *Typing Master* Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengetik Pada Mata Pelajaran Otomatiasi Perkantoran Di SMK Negeri 4 Surabaya” di tahun 2017 oleh Dita Ristamilla dan Bambang Suratman yang membahas keefektifan gim ketika digunakan sebagai sarana edukasi mengetik. Metode belajar sambil bermain terbukti

menghasilkan perubahan yang signifikan dalam kecepatan mengetik murid-murid yang menjadi tes subjek. Penelitian terdahulu lainnya dengan judul “*Autonomic Leveling* Berbasis Metode *Finite State Machine (FSM)* Untuk Game Pembelajaran Mengetik Sepuluh Jari” oleh Hary Budiarto dan Ma'mun Johary yang membuat gim dengan sistem otomatisasi level sehingga gim tidak membosankan. Hasil tes yang dilakukan terbukti mengoptimalkan pengajaran. Penelitian terdahulu lainnya yang memanfaatkan otomatisasi leveling berjudul “Penerapan *Dynamic Difficulty Adjustment* Pada *Typing Game Word Master*” di tahun 2017 yang ditulis oleh Antonio Cahyadi Limantara yang mencapai kesimpulan penerapan perubahan tingkat kesulitan secara dinamis memberikan tantangan lebih pada pemain sehingga pemain tidak mudah bosan. Penelitian terdahulu lainnya dengan tema serupa berjudul Implementasi *Typing Game* Menggunakan Algoritma *Binary Search* pada tahun 2018 yang dikembangkan oleh Ridwan yang juga memanfaatkan gim sebagai metode pembelajaran yang mencapai kesimpulan menggunakan penggunaan permainan mengetik dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Penelitian terdahulu lainnya berjudul *Android Game For Typing Skill Evaluation* pada tahun 2011 yang ditulis oleh Pranandya Bagus Imansyah, Aji Prasetya Wibawa dan Triyanna Widiyaningtyas yang digunakan untuk mengevaluasi kemahiran pemain yang memainkan gim tersebut dan gim yang telah selesai dibuat diluncurkan pada platform *Google Playstore*. Berdasarkan penilaian pengguna pada *Google Playstore* menuai tanggapan yang positif. Melalui hal tersebut penulis mendapatkan ide untuk membuat gim “*Typing*” sebagai metode pengajaran yang penulis rasa merupakan metode paling efektif dalam membiasakan mengetik dengan posisi yang baik.

Konsep gim yang digunakan penelitian ini adalah “*Typing*” dimana musuh yang datang dapat dikalahkan dengan mengetikkan kalimat yang muncul. *Genre* gim jenis ini dipilih karena memiliki kontribusi cukup besar untuk membantu seseorang untuk terbiasa mengetik tanpa harus benar-benar belajar secara serius. Platform gim ini kelak dapat dimainkan di PC (*Personal Computer*). Engine yang akan digunakan dalam pembuatan gim ini adalah

Unity 2D. Metode pengembangan gim menggunakan GDLC sebagai landasan, dinilai dapat menghasilkan gim yang berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membuat gim yang dapat melatih kecepatan mengetik?.

1.3 Batasan Masalah

Penjabaran rumusan masalah diatas maka batasan masalah yang ditetapkan sebagai berikut:

1. Gim dibatasi dalam 5 level dengan 5 tingkat kesulitan, dimana:
 - a. Level 1 berisikan kata kata dengan 3 huruf ,
 - b. level 2 dengan 4 huruf,
 - c. level 3 dengan 5 huruf,
 - d. level 4 dengan 6 huruf dan,
 - e. level 5 dengan 7 huruf.
2. Kecepatan mengetik pemain akan terlihat di menu kiri atas saat *scene* permainan.
3. Pemain hanya memiliki 3 nyawa yang akan berkurang jika pemain salah mengetikan huruf dan saat meteor melewati batas kiri layar main.
4. *Platform* gim menggunakan *Personal Computer*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan gim edukasi mengetik.
2. Gim edukasi tersebut ditargetkan untuk pemain lebih mahir mengetik dengan cepat.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Penelitian untuk peneliti

1. Memberikan wawasan dan kemampuan berpikir mengenai pengembangan gim bergenre *typing*.

1.5.2. Manfaat Penelitian untuk pengguna

1. Dapat meningkatkan kecepatan mengetik.

