

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan saat ini dibutuhkan konsep dalam mendukung kegiatan pembelajaran, salah satunya seperti adanya kebijakan dalam pendidikan. Kebijakan dalam kegiatan tersebut terdapat dua makna, yaitu kebijakan pendidikan untuk kebijakan publik serta kebijakan pendidikan termasuk bagian dalam kebijakan publik [1].

Seluruh pelaksana dalam sistem pendidikan pada tingkat kebijakan dan seluruh yang meliputinya tertuju dalam pasal 3 UU RI No 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional. Pelaksana dengan sistem pendidikan di Indonesia berpusat pada pendidikan nasional sebagai pusat acuan [2].

Alat yang digunakan dalam pembelajaran selayaknya dikembangkan sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan yang terdiri dari capaian nilai peta mutu yang dibagi menjadi delapan kategori yaitu standar kompetensi kelulusan, standar isi, standar proses, standar penilaian, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelola pendidikan dan standar pembiayaan. Dari total nilai sebanyak 100% Provinsi Jawa tengah berhasil melaksanakan pemenuhan langkah-langkah pada 8 kategori SNP sebanyak 94,25% [3].

Pada masa sekarang pada proses belajar mengajar seharusnya tidak hanya menggunakan buku saja, teknologi yang semakin berkembang seharusnya siswa dalam peroses belajar dapat beralih ke multimedia digital. Yang terjadi pada proses belajar mengajar sekarang guru hanya menyampaikan materi dan siswa hanya dapat mendengarkan saja tanpa memberikan visual. Dari fakta yang terjadi penulis merancang media pembelajaran menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang dikemas secara menarik sehingga siswa dapat lebih tertarik untuk belajar.

Multimedia Development Life Cycle merupakan metode dalam pengembangan multimedia untuk mempermudah dalam pengembangan sistem pembelajaran digital. Pada metode MDLC ini memiliki enam tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian dan distribusi[4].

Berdasarkan penyebaran angket dari Lampiran 1.1 sejumlah 32 angket menghasilkan bahwa terdapat 23 siswa berpendapat bahwa siswa tidak bersemangat ketika belajar Bahasa Inggris di kelas, sedangkan 9 siswa lainnya merasa semangat ketika belajar Bahasa Inggris. Selain itu, 20 siswa berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Inggris berjalan tidak efektif, sedangkan 12 siswa merasa pelajaran Bahasa Inggris berjalan dengan efektif.

Aplikasi Media pembelajaran gim edukatif ini dapat mejadi manfaat dalam belajar mengajar bagi guru maupun siswa sehingga memiliki pengaruh positif dimana siswa tidak hanya bermain ponsel saja namun juga dapat belajar dengan adanya gim edukatif. Dengan menyediakan materi secara informatif sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran. Menjelaskan lebih lanjut kelebihan Media pembelajaran gim edukatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris yaitu: (1) membuat bahan belajar budaya yang abstrak menjadi terwujud, (2) menciptakan suasana siswa menjadi lebih aktif dan menarik untuk menghindari siswa merasa bosan selama pembelajaran, (3)Perlunya saran dan memotivasi untuk siswa dalam aktivitas belajar guna meningkatkan hasil belajar dari siswa[5].

Dari uraian latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode MDLC dan SUS yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Gim Edukatif untuk Siswa Kelas VIII SMP N 3 Slawi”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah belum adanya media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis gim edukatif untuk siswa kelas VIII SMP N 3 Slawi.

## **1.3 Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana pengembangan gim edukasi dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran gim edukatif yang benar?
2. Bagaimana pengujian gim edukasi mampu memberikan kenyamanan pengguna dalam pemakaiannya?
3. Bagaimana hasil kelayakan aplikasi pada siswa?

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini difokuskan bagaimana cara merancang gim edukasi menggunakan media pembelajaran gim edukatif pada pelajaran Bahasa Inggris.
2. Pengujian terhadap media yang dibuat meliputi validitas dan praktikalitas
3. *Software* yang digunakan adalah media pembelajaran gim edukatif

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Merancang gim edukasi yang baik sesuai dengan pelajaran Bahasa Inggris.
2. Merancang gim edukasi yang praktis sesuai dengan pelajaran Bahasa Inggris.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis gim edukatif untuk siswa kelas VIII SMP N 3 Slawi sebagai berikut

1. Bagi Peneliti

Hasil perancangan ini untuk menunjang siswa sebagai sarana belajar yang mampu membuat siswa mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan minat belajar

siswa secara optimal. Bermanfaat guna menambah pengetahuan dan wawasan peneliti yang diambil yaitu aplikasi gim edukasi.

## 2. Bagi Siswa

Hasil pengembangan ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa utamanya dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan.

## 3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Memberikan referensi sebagai acuan penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian, dan digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia melalui pembelajaran yang edukatif dan kreatif dengan pemanfaatan aplikasi gim edukasi Bahasa Inggris bagi siswa kelas VIII SMP.