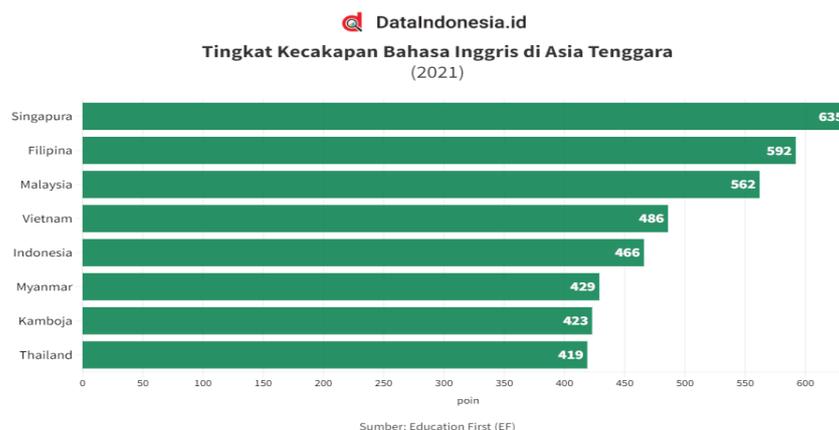


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bidang yang selalu berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan. Majunya ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak kepada kualitas pendidikan dan memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran disekolah. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan memungkinkan cepat tersebarnya transformasi ilmu pengetahuan kepada siswa dengan lebih luas, meskipun didalam prosesnya sebagian belum mendapat hasil yang optimal. Pada dasarnya bidang pendidikan punya peran yang strategis dan utama didalam keberlangsungan dan perkembangan pembelajaran di sekolah yang berhasil tidaknya dipengaruhi oleh proses pembelajaran [1]. Di Indonesia sistem pendidikan telah lama menjadikan bahasa inggris sebagai hal yang sulit dipisahkan dari yang mulanya untuk diberikan ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi, namun dengan seiringnya waktu berjalan kebutuhan dan populernya bahasa inggris berdampak pada pembelajaran bahasa inggris yang menjadi berubah. Dalam tujuan untuk dapat memperbaiki kemampuan dan penguasaan bahasa inggris peserta didik, kemudian pemerintah mulai mengenalkan pelajaran bahasa inggris pada tingkat lebih rendah atau yang biasa dikenal pendidikan dasar [2]. Dalam dunia pendidikan, di tingkat sekolah dasar pembelajaran mempunyai kontribusi yang penting dikarenakan di tingkat ini para siswa dan siswi dibekali pengetahuan dasar untuk mempersiapkan diri dalam melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi [3]. Dari laporan lembaga pendidikan *Education First* (EF), dari delapan negara yang terdaftar, Indonesia memiliki indeks kecakapan bahasa Inggris sebesar 466 pada 2021. Skor tersebut masuk kategori kemampuan rendah dan membuatnya berada di peringkat kelima di Asia Tenggara seperti Gambar 1.1 dibawah ini [4].



Gambar 1.1 Tingkat Kecakapan Berbahasa Inggris [4]

Berdasarkan hasil *interview* dan pengisian lembar observasi di SD yang menerapkan pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Dua Kotaliman yang terletak di sebuah desa Kotaliman Kabupaten Banyumas oleh guru kelas bernama Devi Julita Aksaningtiyas pembelajaran bahasa Inggris di SD ini baru di mulai dari kelas satu dan empat sekolah dasar dengan menerapkan kurikulum merdeka yang baru saja di implementasikan. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang sifat pembelajarannya intrakurikuler dengan banyak macam yang mempunyai penguatan konten yang ditujukan agar peserta didik punya cukup waktu untuk memahami konsep dan mendalami kompetensi. Pengajar atau guru juga punya keleluasaan untuk memilih berbagai macam perangkat ajar sehingga proses dalam belajar mengajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar serta minat bagi peserta didik [5]. Saat ini media yang digunakan di SD Negeri Dua Kotaliman menggunakan media pembelajaran Buku Paket Siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Media pembelajaran ini dinilai belum efektif dengan kendala yang dihadapi terkait penyampaian materi bahasa Inggris didalam kelas yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam belajar bahasa Inggris dan kurangnya alat peraga yang menarik dalam belajar bahasa Inggris terutama penguasaan kosakata yang merupakan sesuatu yang penting untuk siswa supaya mengetahui arti dari kata dalam suatu kalimat dan siswa tentunya tidak akan kesulitan memahami isi dari sebuah kalimat tersebut. Dengan permasalahan kurangnya media pembelajaran alternatif selain Buku

Siswa dan LKS maka diperlukan suatu media pembelajaran alternatif seperti adanya permainan pembelajaran yang membuat anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Utomo dkk tentang lemahnya kemampuan guru dalam merancang pembelajaran ataupun media pembelajaran [6].

Salah satu alat bantu yang bisa dimanfaatkan bagi guru dalam penyampaian materi didalam pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media juga dibutuhkan dalam mengatasi siswa di dalam kelas yang merasa bosan, disamping untuk membantu dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru diharuskan memberi motivasi kepada siswa dengan penggunaan sebuah media. Media yang semakin menarik untuk digunakan siswa, maka siswa juga akan semakin termotivasi untuk belajar [7]. Contoh dari media pembelajaran yaitu *game*. *Game* merupakan salah satu cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan yang meliputi perkembangan kognitif, sosial, emosional dan fisik. Di dalam *game* pembelajaran adalah aplikasi *game* yang berisi materi dan informasi pendidikan. Materi atau informasi ini dapat diungkapkan secara langsung di media aplikasi dan juga tersirat melalui alur permainan di dalam aplikasi itu sendiri [8]. Pembuatan *game* ini mengacu pada materi yang ada pada buku siswa yaitu materi alat transportasi karena dari hasil lembar observasi yang dijawab oleh guru, anak-anak belum terlalu paham materi tersebut, namun jika materi dapat disampaikan lebih menarik pastinya pembelajaran akan lebih menyenangkan dan anak-anak lebih paham dengan media berbasis *android* yang memudahkan siswa untuk mengakses *game* dirumah maupun disekolah.

Pengembangan dalam *game* ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dikarenakan metode yang lengkap dan tepat digunakan sebagai metode untuk rancang bangun sebuah *game*. Metode ini terdiri dari enam tahap seperti konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Keuntungan dalam metode MDLC ini yaitu tahapannya tidak harus berurutan penggunaannya, tahapan tersebut dapat bertukar posisi [9]. *Game* ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Construct 2*

yaitu *tool* untuk membuat *game* berbasis *HyperText Markup Language* (HTML) 5 yang khusus dalam *platform* dua dimensi [10]. Untuk tahapan dalam pengujian penelitian ini menggunakan dua pengujian, pengujian *black box* adalah metode pengujian yang dilakukan terhadap fungsionalitas program. Pengujian ini digunakan untuk menganalisis suatu sistem agar diperoleh kondisi masukan yang dapat menjalankan semua fungsi aplikasi. Tujuan dari pengujian ini yaitu menemukan kesalahan yang terdapat didalam sistem program. Pengujian *System Usability Scale* (SUS) merupakan tahap pengujian *usability* sistem dengan penggunaan kuesioner yang gunanya untuk mendapat hasil uji *usability* berdasarkan dari sudut pandang dari masing-masing *user* atau pengguna [11]. Dengan pengujian pengguna atau *user* yaitu guru sekolah dan anak sekolah dasar kelas empat dengan rentang usia sembilan sampai sepuluh tahun.

Berdasarkan dari ulasan latar belakang yang dijelaskan di atas maka pada proposal tugas akhir ini akan dilakukan penelitian yang berjudul "RANCANG BANGUN *GAME* PEMBELAJARAN KOSAKATA ALAT TRANSPORTASI DALAM BAHASA INGGRIS BERBASIS *ANDROID*", sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bahasa inggris bagi siswa Sekolah Dasar dan dapat terciptanya media pembelajaran yang menarik.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu kurangnya media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran bahasa inggris selain Buku Siswa dan LKS, Kedua media pembelajaran Buku Siswa dan LKS dinilai belum efektif dengan kendala yang dihadapi terkait penyampaian materi bahasa inggris, sehingga dibutuhkan suatu permainan pembelajaran sebagai media pembelajaran alternatif.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian dari hasil rumusan masalah yang sudah penulis buat diatas maka dihasilkan kesimpulan pertanyaan yang dapat diambil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun dan merancang aplikasi *game* berbasis *android* menggunakan metode MDLC sebagai media alternatif selain buku siswa dan LKS sebagai media pembelajaran bahasa inggris?
2. Bagaimana hasil pengujian *black box* dan SUS *game* pembelajaran bahasa inggris yang dilakukan kepada anak sekolah dasar kelas empat?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari rumusan masalah yang telah disebutkan diatas sehingga dapat disimpulkan batasan masalahnya diantaranya:

1. Aplikasi dapat berjalan dengan sistem operasi *Android*.
2. Media pembelajaran ini dapat menampilkan daftar macam-macam kosa kata transportasi untuk anak sekolah dasar kelas empat dalam Bahasa Inggris.
3. Menampilkan gambar, suara, dan animasi dalam belajar Bahasa Inggris yang dibuat dalam sebuah aplikasi *game*.
4. Menggunakan *software construct 2* sebagai alat untuk membuat *game* kosa kata dalam Bahasa Inggris.
5. Pengujian dilakukan dengan *black box testing* yaitu metode pengujian oleh pembuat aplikasi yang tujuannya menemukan kesalahan terhadap fungsi dari program didalam sistem dan pengujian *system usability scale* (SUS) yaitu tahap uji *usability* dengan penggunaan kuesioner yang gunanya untuk mendapat hasil pengujian *usability* berdasarkan sudut pandang dari pengguna atau *user*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis dari pernyataan yang sudah dibuat sebelumnya maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang dan membangun aplikasi *game* sebagai media alternatif selain buku siswa dan LKS berbasis *android* menggunakan metode MDLC.

2. Mengetahui hasil pengujian aplikasi *game* untuk anak sekolah dasar kelas empat dengan pengujian *black box* dan SUS sehingga dapat menjadi media pembelajaran alternatif dalam belajar bahasa inggris.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis

Manfaat untuk peneliti yaitu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama penelitian dan diharapkan berguna untuk pedoman dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat bagi Sekolah Dasar

Manfaat bagi Sekolah Dasar yaitu sebagai media pembelajaran mandiri untuk anak Sekolah Dasar dalam belajar kosa kata Bahasa inggris sebagai upaya menciptakan media alternatif selain Buku Siswa dan LKS agar lebih mudah dan efektif serta untuk memudahkan siswa belajar bahasa inggris berbasis Buku Siswa dan LKS sebagai media media pembelajaran alternatif.