

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu aset dalam menumbuhkan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) adalah pendidikan, dan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 ayat (1) disebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dunia Pendidikan di Indonesia saat ini yang menduduki posisi sangat penting dalam pembelajaran yaitu pembelajaran bahasa Inggris.

Pembelajaran pada materi bahasa Inggris diinginkan mendapatkan hasil setiap individu negara Indonesia mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Internasional dengan negara lain. Penguasaan bahasa Inggris sangat dibutuhkan dalam menyerap berbagai macam ilmu pengetahuan dan teknologi dari negara lain. Seperti dikutip oleh (Sukamerta, 2011), lulusan pendidikan dasar di Indonesia belum berhasil menguasai bahasa Inggris jika dibandingkan dengan negara seperti Malaysia dan Singapura. Pembelajaran bahasa Inggris yang buruk dipengaruhi oleh faktor non-linguistik seperti kondisi sekitar, kebiasaan, kondisi keuangan, profil keluarga, sarana pendidikan, respon siswa, dan orang tua. Faktor-faktor ini berpengaruh besar terhadap kemajuan siswa dalam memahami bahasa

Inggris. Lebih lanjut, menurut laporan yang ditampilkan Kompas.com oleh situs Indonesian Teachers Club, nilai ujian nasional mata pelajaran bahasa Inggris tahun 2009 menduduki peringkat lebih rendah dibandingkan mata pelajaran yang lain, walaupun angka kelulusan lebih baik dari tahun sebelumnya (Yusuf, 2012). Tidak hanya dua temuan diatas, perubahan kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah terpaut dengan kelas bahasa Inggris menjadi masalah serius yang harus diselesaikan.

Kurikulum 2013 adalah kebijakan baru Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang memiliki dampak dalam kursus bahasa Inggris di semua tingkatan sekolah, khususnya pada Sekolah Dasar (SD). Dengan diberlakukannya kebijakan Program Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006, Bahasa Inggris Dasar diposisikan sebagai mata pelajaran muatan lokal yang harus diajarkan dalam kurikulum di kelas. Sifat pembelajaran pada materi bahasa Inggris dasar, baik yang menggunakan K13 maupun KTSP, sejalan dengan prinsip pembelajaran kreativitas, kesenangan dan penilaian yang valid. Oleh karena itu, peserta didik harus paham secara kontekstual terhadap mata pelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Inggris bersifat tradisional yang menimbulkan kebosanan bagi siswa karena hanya sebagai penerima informasi dan peran guru lebih dominan. Umumnya, siswa merasa bahasa Inggris sulit untuk dipahami karena bahasanya kompleks. Menurut Rudi Susilana dalam (Ramansyah, 2016) menyampaikan bahwa keberadaan media belajar di sekolah masih memprihatinkan dan masih memerlukan pengembangan, baik jenis atau ragam dan kuantitasnya sesuai dengan tuntutan implementasi kurikulum. Maka dari itu,

supaya siswa bisa belajar bahasa Inggris dengan baik, perlu adanya pembelajaran menyenangkan yang didukung dengan media pembelajaran yang sesuai, yaitu menggunakan teknologi dan pembelajaran yang menarik. *Game* edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan mengajar.

Game edukasi merupakan teknologi yang sudah sangat-sangat cocok untuk pembelajaran. Menurut Randel dalam (Ramansyah, 2016), bermain berpotensi mengembalikan motivasi belajar anak yang sudah menurun. Seiring waktu, game sekarang dapat ditemukan di gadget yang lebih ringkas. Anak-anak yang lincah saat ini sering kita jumpai, terbiasa menggunakan perangkat Android, dan yang biasa mereka lakukan hanyalah bermain game. Kini Android dibandrol dengan harga yang bisa dikatakan terjangkau, hal ini bisa dilihat dari hampir semua kalangan masyarakat mampu membeli sebuah Android.

Sebelum sekolah menggunakan media pembelajaran perlu dilakukan observasi, karena media pembelajaran yang digunakan setiap sekolah berbeda-beda. Menurut pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru bahasa Inggris kelas V SDN 249 Gresik, guru tersebut mengatakan pernah menggunakan media pembelajaran berupa slide dan video pembelajaran, tetapi tidak pernah menggunakan media game.

Game edukasi yang akan peneliti kembangkan akan menampilkan visual dan audio sehingga peserta didik bisa belajar bahasa Inggris lebih mudah dan menyenangkan. Oleh sebab itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan judul ”Pengembangan *game*

edukasi pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk kelas V Sekolah Dasar Negeri 249 Gresik”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media *game* edukasi berbasis Android yang bisa digunakan oleh SDN 249 Gresik pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V ketika proses pembelajaran?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *game* edukasi berbasis Android yang bisa digunakan oleh SDN 249 Gresik pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas V ketika proses pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

1. Mampu merancang dan mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi untuk siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Inggris SDN 249 Gresik.
2. Mampu menguji tingkat kelayakan media pembelajaran *game* edukasi untuk siswa kelas V pada mata pelajaran bahasa Inggris SDN 249 Gresik.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Detail produk yang diinginkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran Bahasa Inggris berupa *education game* berbasis Android. Produk yang dikembangkan dalam pembuatan *education game* ini menggunakan Construct 2 dan dibantu dengan software pengolah gambar Photoshop. Media pembelajaran berbasis *android* memungkinkan untuk siswa bisa belajar kapanpun dan dimanapun sehingga memberi kenyamanan siswa dalam pembelajaran serta guru dalam memberi pembelajaran bahasa Inggris.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian media Pembelajaran Bahasa Inggris berupa *education game* berbasis *Android* untuk peserta didik Sekolah Dasar yaitu :

1. Materi yang ada di dalam *education game* hanya mencakup mata pelajaran Bahasa Inggris.
2. Media pembelajaran ini hanya digunakan untuk SD kelas V.
3. Penggunaan *education game* berbasis *android* ini hanya bisa diinstall atau digunakan di *Smartphone* yang berbasis *android*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Peneliti mengharapkan adanya manfaat pada penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa Inggris, sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian pengembangan media pembelajaran *education game* berbasis *Android* pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk peserta didik sekolah dasar yaitu untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, sekaligus sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan teknologi yang sudah dipelajari di bangku perkuliahan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

1. Motivasi dan minat siswa dalam belajar yang ditingkatkan.
2. Siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.

b. Bagi guru

1. Menambah ilmu pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis Android.
 2. Meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih menarik dan efektif dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah
1. Sebagai saran dan sumbangan dalam penggunaan media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
 2. Meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi peneliti
1. Meningkatkan pengetahuan peneliti dalam membuat media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android.
 2. Menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari selama belajar di lingkungan Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura (UTM).

G. Definisi istilah

Menurut Hurd & Jenuings (Darmawan et al., 2020), *game* edukasi merupakan *game* yang dibuat secara khusus untuk memberikan pelajaran tertentu pada penggunanya, memperluas rancangan dan pengetahuan serta memberikan bimbingan dalam melatih dan memotivasi kemampuan mereka dalam *game* tersebut. Menurut (Yosep, 2014), Android adalah telepon seluler yang menggunakan sistem operasi (SO) berbasis linux, seperti *smartphone* dan tablet.

Menurut (Arsyad, 2014), media merupakan apapun jenis penghubung yang digunakan untuk menyebarkan gagasan atau pandangan kepada penerima yang dituju. Pembelajaran merupakan proses hubungan antara pendidik dan peserta

didik dengan menggunakan bahan, teknik pengajaran, cara pengajaran, dan sumber belajar dalam lingkungan pembelajaran. Menurut Kempt dan Dayton (Arsyad, 2014), media pembelajaran memiliki tiga kriteria, yaitu: meningkatkan daya tarik minat, memberikan informasi, dan memberikan arahan.