

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia, karena ini hal yang membedakan manusia dengan makhluk lain karena manusia diberikan akal fikiran dan pengembangan diri. Sebagai makhluk yang kritis dan selalu menginginkan perubahan maka manusia menjadikan pendidikan sebagai hal penting dalam kehidupannya. Pentingnya pendidikan dapat dilihat dari bagaimana Negara dalam mencerdaskan warganya, termasuk Indonesia. Untuk mewujudkan cita-cita bangsa yang ada dalam Undang-undang Dasar 1945, Indonesia mewajibkan seluruh warga Negeranya untuk menyelesaikan pendidikan, dimulai dari wajib belajar 6 tahun, kemudian menjadi 9 tahun, dan sampai sekarang wajib belajar 12 tahun, tujuan dari pelaksanaan tersebut agar warga Negara Indonesia mendapatkan fasilitas yang layak sehingga dapat membangun Negara Indonesia menjadi Negara yang maju dan dihormati oleh seluruh Negara-negara yang ada di dunia.

Menurut Taufiq (2010:1.2) Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya serta memiliki kekuatan (pengaruh) yang dinamis dalam menyiapkan kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara *optimal*, yaitu pengembangan potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio-budaya.

Berdasarkan pendapat diatas, pendidikan sangat berpengaruh dalam membentuk karakter peserta didik yang setara dengan tahap perkembangan kognitif sesuai dengan rentang usianya. Sedangkan menurut Taufiq, dkk (2010:2.6) bahwa rentang usia anak pada perkembangan kognitif, antara lain yaitu tahap sensori motor (lahir-2 tahun), tahapan praoperasional (2-7tahun), tahap konkret operasional (7-11 tahun), dan tahap formal operasional (12-ke atas).

Menurut Despita (2014:35) Anak-anak usia sekolah memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang dalam bekerja kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam permainan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari jum'at tanggal 27 Oktober 2017 dan 06 November 2017, di kelas II SD Negeri 03 Kamal Kab. Bangkalan pada kelas II di SDN 03 Kamal, disini peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa mata pelajaran, namun dari beberapa mata pelajaran terdapat salah satu mata pelajaran yang sulit dipahami atau di mengerti yaitu bahasa inggris karena bahasa inggris adalah bahasa yang sulit dalam penulisan dan pengucapannya, hasil dari analisis wawancara dapat ditemukan tiga aspek yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Adapun hambatan tersebut dapat bersumber dari pendidik dan peserta didik serta media yang digunakan. Aspek Pertama, seorang pendidik masih menggunakan buku sebagai

pedoman utama sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan guru juga merasa terlalu banyak materi dengan alokasi waktu yang hanya sedikit, sedangkan tidak ada bimbingan belajar di luar jam pelajaran. Aspek Kedua, seorang peserta didik merasa kesulitan dalam menuliskan serta menerjemahkan arti dan pengucapan dari setiap kata yang terdapat pada materi pengenalan nama buah dalam bahasa Inggris. Aspek ketiga Hal ini berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu hanya menggunakan spidol, papan tulis serta buku yang selalu menjadi pedoman utama, seorang guru harus membuat media pembelajaran yang menarik serta tujuan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal sehingga siswa tidak bosan dalam belajar bahasa Inggris.

Dari beberapa pernyataan sebelumnya maka diperlukan beberapa media pembelajaran yang baru agar siswa tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam pelaksanaan belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Gerlach (dalam Arsyad, 2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Arsyad (2013:31) perkembangan teknologi media pembelajaran dapat di kelompokkan dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi

cetak, (2) media hasil audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari beberapa paparan di atas media yang cocok untuk digunakan adalah media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, karena apabila dilihat dari tujuan dan cara mengaplikasikannya media hasil teknologi yang berdasarkan komputer salah satunya yaitu permainan dan simulasi (Latian mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari). Sesuai dengan daya ingat pada anak umur 7-11 tahun bahwa mereka masih menggunakan daya visualnya untuk mengingat suatu objek. Apalagi dengan sistem pembelajaran yang menggunakan istilah “Bermain Sambil Belajar”. Dengan sistem tersebut dapat membiarkan siswa dengan tingkat usia tersebut belajar mandiri serta belajar cekatan.

Hal ini merupakan permasalahan yang harus dicarikan solusi agar tidak dapat berpengaruh semakin melebar pada siswa-siswa saat ini. Setelah dilihat dari permasalahan dan beberapa pernyataan di atas solusi yang dapat digunakan yaitu peneliti akan mengembangkan sebuah media yang berbasis android dengan menggunakan software *unity*. *Unity* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *game* multi platform yang didesain untuk mudah digunakan. *Unity* itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada *Unity* dibuat dengan *user interface* yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor *game*. Menurut Sudyatmika, (dalam Muthia dan Djuniadi, 2015:13-14) *Unity 3D* merupakan sebuah tools yang terintegrasi untuk membuat bentuk obyek 3 dimensi

pada video *games* atau untuk konteks interaktif lain seperti Visualisasi Arsitektur atau animasi 3D real-time.

penggunaan *game* edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran. Disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang menyajikan materi dalam satuan tema serta memiliki nilai pengetahuan dan keterampilan. Tentunya pengembangan *game* edukasi tersebut diharapkan dapat mewujudkan tujuan penggunaan *game* edukasi berbasis android yaitu membiasakan siswa belajar secara mandiri dan semangat sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Game edukasi ini dapat digunakan pada semua pelajaran, namun pada penelitian ini *game* edukasi digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris pada siswa SD yaitu pada materi pokok kosakata sangat sederhana terkait dengan nama dan benda kepemilikan dan nama-nama buah dan sayuran, namun peneliti memilih nama-nama buah dalam penelitiannya. Pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang perlu diingat bahkan perlu dihafal maka dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat ataupun menghafal. Sehingga dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran khususnya bahasa inggris.

Penelitian ini mengacu pada penelitian-penelitian yang sebelumnya terkait dengan pengembangan *game edukasi* berbasis *android*. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Marsa dan Sardiarinto, (2013) dengan judul "*Pengenalan Bahasa Inggris Untuk Anak Melalui Aplikasi Edukasi Berbasis Android*". Aplikasi edukasi bahasa inggris ini dapat membantu menunjang daya ingat anak-anak yang masih sangat peka terhadap apa yang dilihat dan di dengarnya dengan *content* aplikasi mendengarkan, membaca, menulis dan mengucapkan bahasa inggris yang

disediakan. Penelitian yang selanjutnya oleh Siswanto, (2016) dengan judul “*Game Edukasi Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Untuk Siswa SD Kelas 4*”. Penelitian yang dilakukan oleh Siswanto, (2016) aplikasi *game* edukasi untuk membantu guru bahasa inggris di SDN Parang 1 agar bisa membantu dalam penyampaian pelajaran ekstra kurikuler bahasa inggris untuk kelas 4. yang mengulas tentang materi pengenalan nama buah dalam bahasa inggris.

1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, yang berbentuk *game* edukasi yang berbasis *android* yang menggunakan *software unity* pada kelas II di SDN 03 Kamal serta menggunakan kelayakan dari media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan agar memudahkan siswa dalam memahami pelajaran Bahasa Inggris.

1.3. Spesikasi produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada pengembangan *game edukasi* berbasis *android* yaitu sebagai berikut :

1.3.1. Kebutuhan Perangkat

Kebutuhan perangkat yang digunakan untuk proses pengembangan dan penggunaan hasil *game edukasi*, dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Proses Pengembangan *Game Edukasi*

- a. *Unity3D free edition*
- b. *Photoshop*
- c. *Audacity*
- d. *Website: textcool.com*
- e. *SDK*
- f. *JDK*

2. Penggunaan Hasil *Game* Edukasi

3. *Android* versi 4.1 *Jelly Bean* (minimal)

- a. Ram 512Mb

1.3.2. Format *Game* Edukasi

Berdasarkan ulasan-ulasan diatas, maka format yang akan digunakan dalam produk ini adalah (.apk), dimana format (.apk) tersebut akan digunakan pada sistem aplikasi *android*

1.3.3. Petunjuk Penggunaan

Didalam suatu produk akan ada petunjuk atau panduan yang digunakan untuk mereka yang masih awam. Petunjuk atau panduan tersebut digunakan untuk memberikan arahan kepada pengguna agar memudahkan mereka pada saat menggunakan aplikasi tersebut.

1.3.4. Fitur-fitur *Game* Edukasi

Didalam produk tersebut memiliki beberapa fitur-fitur dalam *game edukasi*, antara lain yaitu :

- 1. Menu pilihan pada *game*
- 2. Tombol *QUIT/EXIT*
- 3. Tombol *ON/ OFF* audio

4. Memberikan *skor* dalam *game* tersebut
5. Terdapat animasi di dalam *game*
6. Tombol yang berisi tentang biodata peneliti
7. Terdapat waktu dalam permainan
8. Produk tersebut ada cara bagaimana belajar dan bermain

1.3.5. *Game* Pembelajaran

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka produk ini akan terfokus pada mata pelajaran bahasa inggris dengan materi pengenalan nama buah. Oleh sebab itu, didalam mata pelajaran tersebut akan disajikan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Materi tersebut akan dikemas dalam bentuk *game* (permainan) yang menyenangkan dalam proses belajar-mengajar.

1.4. Batasan Penelitian Pengembangan

Untuk menentukan batasan pokok permasalahan pengembangan media *game* edukasi pengenalan nama buah dalam Bahasa *Inggris* untuk kelas II di SDN 03 Kamal Bangkalan terdapat beberapa batasan yaitu :

- a. Proses uji coba *game* edukasi ini hanya dilakukan di kelas II SDN 03 Kamal Bangkalan.
- b. Media *game* edukasi yang dibuat hanya digunakan dalam *smartphone* yang sistem operasinya berbasis *android*.
- c. Media *game* edukasi hanya digunakan pada materi pengenalan nama buah dalam Bahasa *Inggris*.

1.5. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pengenalan nama buah dalam bahasa inggris.
- b. Guru juga dapat mengajak peserta didik belajar sambil bermain.

2. Bagi Siswa Sekolah Dasar

- a. Akan memudahkan peserta didik memahami pengenalan nama buah dalam bahasa inggris.
- b. Menambah minat belajar peserta didik dalam proses belajar karena dapat memberi daya tarik dalam pembelajaran tersebut.
- c. Dengan produk ini peserta didik dapat belajar secara mandiri.

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dalam mengamati permasalahan yang ada dan memberikan saran untuk memecahkan permasalahan tersebut.