

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti yang luas sebagai usaha perbuatan dan usaha dari generasi tua untuk mengalihkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan dan keterampilannya sebagai generasi muda. Sebagai usaha menyiapkan generasi muda agar dapat memahami fungsi hidupnya, baik jasmani maupun rohani. Oleh karena itu upaya yang dimaksud agar pendidikan dapat meningkatkan kedewasaan dan kemampuan untuk memikul tanggung jawab moral menurut Poerwakawatja (dalam Jalaludin, 2011: 8). Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana guna mewujudkan nuansa belajar dalam proses pembelajaran. Agar peserta didik dengan aktif dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Yang berguna membentuk kekuatan keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan yang diperlukan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang berguna untuk mewujudkan cita-cita nasional bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan bentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan teknologi saat ini, perkembangan teknologi yang pesat

pada era saat ini banyak sekali berpengaruh terhadap proses pembelajaran di kalangan sekolah dasar dan berpengaruh pula pada materi-materi yang diajarkan.

Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan juga inovatif, pendidik dapat meningkatkan potensi-potensi serta aktivitas belajar peserta didik. Adapun seorang pendidik memiliki tugas utama yaitu sebagai motor penggerak berjalannya suatu proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Tugas utama seorang pendidik adalah mendidik serta melatih peserta didik agar dapat mencapai kecerdasan yang kognitif, afektif, dan psikomotorik secara optimal yang memiliki kesesuaian dengan kompetensi yang telah ditentukan. Agar dapat melaksanakan tugas dengan baik dan mencapai hasil yang optimal, maka seorang pendidik harus memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan materi pelajaran serta melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah komunikasi, yaitu sebuah proses menyampaikan pesan dari sumber yang menggunakan media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber, penerima pesan adalah komponen-komponen yang ada dalam proses komunikasi. Akan tetapi, dalam proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*). Dalam proses pembelajaran, pesan yang akan disampaikan oleh pendidik adalah tentang sebuah isi dari materi yang akan diajarkan berdasarkan kurikulum yang berlaku dan kurikulum yang digunakan. Jadi, berdasarkan uraian di atas maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah satu penyalur sebuah pesan atau informasi belajar.

Media pembelajaran adalah saluran pesan sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan akan disampaikan

oleh pendidik ke dalam sebuah simbol-simbol komunikasi baik dalam simbol verbal (kata-kata lisan ataupun tertulis) maupun dengan simbol komunikasi non-verbal (visual). Dalam proses pembelajaran seorang pendidik mempunyai peran sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah dalam memberi materi yang diajarkan. Ada beberapa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi dan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien, sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Untuk mempercepat dalam proses kegiatan belajar mengajar menurut Dale (dalam Nurseto, 2011: 21). Oleh karena itu, pemilihan media dalam proses pembelajaran memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan tujuan dan karakteristik media yang akan digunakan. Banyak macam media yang ada semakin hari semakin pesat perkembangannya terutama dalam segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif. Dalam pengembangan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi pendidik dan peserta didik, terutama dalam respon dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran juga tidak hanya memiliki peran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi saja namun media pembelajaran juga mampu menarik minat belajar peserta didik agar peserta didik dapat memahami isi materi yang disampaikan oleh pendidik.

Perkembangan media pembelajaran disekolah-sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas, dan lingkungan lokasi. Namun lokasi berdirinya sebuah sekolah dapat mempengaruhi kualitas dari media pembelajaran. Secara umum dan sering dilihat di daerah perkotaan dapat dipastikan

bahwa sekolah-sekolahnya mempunyai fasilitas lebih unggul dan memadai dibanding dengan fasilitas-fasilitas yang ada di sekolah pinggiran kota atau pedesaan. Pada dasarnya di daerah perkotaan berbagai jenis fasilitas yang diperlukan oleh sekolah, yang diperlukan oleh pendidik yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran lebih mudah dan gampang untuk didapat. Berbeda dengan di daerah pedesaan bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran sangatlah sulit untuk didapat.

SDN Munggugianti merupakan sekolah dasar yang berada di kawasan Kecamatan Benjeng Kabupaten Gresik. Sekolah ini terletak dipinggir jalan raya dan dekat dengan keramaian orang berlalu lalang. Setelah melakukan observasi di SD tersebut, ternyata siswa kesulitan dalam menghafal dan menyusun kosakata untuk membentuk suatu kata nama hewan dalam Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat pada cara penulisan urutan huruf yang masih banyak terjadi kesalahan. Sehingga nilai yang dicapai tidaklah memuaskan atau dapat dikatakan kurang dari nilai KKM yaitu 75. Bahkan soal yang dianggap mudah ada yang tidak mampu menjawab dengan sempurna, masih ada susunan abjad-abjad yang salah dalam penulisannya. Padahal banyak cara yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ini disebabkan karena media yang kurang dipergunakan dan keterbatasan kemampuan pendidik dalam pembuatan media sehingga minat belajar siswa kurang, rasa ingin tahu peserta pendidik pun terhambat karena tidak mengerti dengan pelajaran yang disampaikan. Dari jumlah siswa sebanyak 22 di SDN Munggugianti Gresik kelas II, 30% siswa siswi yang telah mengisi angket, siswa lebih suka belajar dengan menggunakan media dengan alasan yang sama mereka jenuh saat mendengarkan

pendidik ceramah apalagi saat pelajaran Bahasa Inggris. Mereka lebih suka belajar sambil bermain. Siswa juga sudah terbiasa menggunakan *handphone* yang mereka pergunakan untuk bermain saat mereka jenuh belajar ataupun mengerjakan PR dirumah. Dari sinilah dapat ditarik kesimpulan bahwa minat belajar siswa dapat dipengaruhi dari media yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Peneliti menemukan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang akan membuat siswa lebih tertarik mencoba *game* tersebut. Khususnya untuk belajar Bahasa Inggris. Karena pola pikir siswa akan cenderung bereksplorasi jika melihat suatu hal yang berbeda dan pada usia seperti ini daya ingat siswa lebih tinggi. Dengan demikian secara tidak langsung *game* edukasi ini mampu mengasah pola berpikir siswa tersebut.

Berkaitan dengan hal yang telah dipaparkan diatas, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan yaitu dengan memperbaiki hasil belajar peserta didik, maka media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat, minat, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas adalah media yang menarik. Salah satu hal alternatif untuk mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dengan menggunakan software *Unity*. *Game* ini kombinasi warna, animasi-animasi disatukan sehingga membentuk satu kesatuan yang unik dan menarik rasa ingin tahu serta minat belajar peserta didik. Kelebihan dari *game* edukasi ini selain digunakan untuk bermain di dalamnya pun juga terkandung nilai-nilai pendidikannya bukan sekedar *game* biasa yang digunakan untuk bermain saja tetapi dalam *game* ini

memiliki nilai-nilai positif untuk mendukung kreatifitas siswa sehingga sangat cocok untuk usia anak sekolah dasar yang masih memiliki daya ingat yang tinggi.

Berdasarkan uraian diatas mengenai minat belajar siswa dengan media yang menarik, maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Berbasis *Andorid* Menggunakan *Unity* pada Materi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris untuk Sekolah Dasar”**

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah *game* edukasi yang dibuat sebagai sarana media pembelajaran dapat membantu dalam proses pembelajaran yang memiliki manfaat. Mengasah pola pikir siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi pengenalan nama hewan.

Media pembelajaran ini dikembangkan untuk mengembangkan media yang sebelumnya sudah ada namun belum menggunakan *software* yang berkapasitas tinggi. Dengan hasil media yang dikembangkan, saat pembelajaran berlangsung pendidik dapat mengetahui apakah minat belajar siswa lebih baik jika menggunakan media pembelajaran atau tidak. Dalam *game* yang akan dibuat ini dapat memotivasi siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar dan meningkatkan kualitas siswa yang sebelumnya sudah mempunyai bakat dalam berbahasa Inggris namun fasilitasnya yang kurang memadai dan kurang mendukung dalam proses pembelajaran.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris berbasis *Android* yaitu media yang melibatkan daya ingat siswa untuk mengingat-ingat nama-nama hewan dalam Bahasa Inggris. Dalam *game* ini akan dibuat semenarik mungkin agar siswa bersemangat untuk belajar Bahasa Inggris. Meskipun siswa mengatakan bahwa Bahasa Inggris sulit namun tidak menuntut kemungkinan jika media yang digunakan dapat menarik dan menyenangkan maka siswa akan tertarik untuk belajar.
2. Media pembelajaran *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris berbasis *Android* untuk sekolah dasar. Dengan media ini diharapkan dapat menarik dan memotivasi minat belajar siswa baik disekolah maupun dirumah. Sehingga ada kemungkinan nilai yang akan dicapai siswa akan lebih baik dan dapat dikatakan diatas KKM.
3. Media pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris berbasis *Android* bisa dikatakan sebagai media yang lumayan rumit karena membutuhkan waktu dan pemikiran yang lama. Butuh kesabaran dalam pembuatan *game* ini. Karena banyak *script* yang harus dibuat dalam *game* ini. Membutuhkan ketelitian agar *game* yang dibuat bisa maksimal dalam penyelesaiannya.
4. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi pengenalan nama hewan dalam Bahasa Inggris berbasis *Android* penerapannya bisa sebagai penunjang untuk proses kegiatan belajar siswa. Salah satunya siswa dianjurkan untuk menyusun

nama hewan yang kosakatanya telah diacak, sehingga setelah disusun akan membentuk sebuah kata utuh tentang nama hewan tersebut. Ini digunakan untuk mempermudah siswa dalam menyusun abjad-abjad yang teracak dan berguna untuk mengasah daya ingat siswa.

1.4 Batasan Penelitian Pengembangan

Namun disela-sela itu terdapat keterbatasan-keterbatasan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu tentang *game* edukasi mengenal nama hewan dalam Bahasa Inggris berbasis *Android* yang difokuskan ke dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar saja.

Batasan dari pengembangan media ini hanya dapat diujikan untuk SDN Munggugianti untuk kelas II atau di sekolah yang memiliki permasalahan yang sama.

1.5 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Kurangnya minat peserta didik saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dengan media pembelajaran yang seadanya. Ini berdampak besar pada dunia pendidikan. Dari alasan-asalan tersebut peneliti menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SDN Munggugianti Gresik untuk menjelaskan pentingnya penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dari berbagai aspek yaitu:

1. Bagi Siswa

Siswa akan lebih mudah memahami materi Bahasa Inggris pengenalan nama hewan, siswa juga akan lebih tertarik untuk belajar. Siswa juga dapat mengamati secara langsung bagaimana dan seperti apa penyusunan huruf untuk membentuk kalimat yang benar.

2. Bagi Guru

Dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sebelumnya agar pembelajaran lebih komunikatif dan lebih menarik minat belajar siswa. Jika saja pendidik tidak memiliki banyak ide atau kreativitas dalam memberikan pembelajaran maka pendidik tersebut dikatakan gagal menjadi pendidik yang profesional. Karena pendidik yang profesional adalah pendidik yang mampu memberikan arahan sehingga siswa dapat memotivasi dirinya sendiri untuk belajar. Jika pendidik sudah gagal maka dampak yang ditimbulkan akan cukup besar yakni semakin rentan siswa yang akan mendapatkan nilai jelek, kemudian tidak naik kelas, dan akan sulit menjadi orang yang sukses karena pengetahuan yang dimiliki terbatas.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pengembangan dan sebagai acuan penunjang proses belajar siswa. Selain itu, juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Jika media pembelajaran yang digunakan dalam sekolah tersebut tidak memadai akan berdampak pada siswa. Siswa yang malas belajar akan membuat siswa tidak punya motivasi untuk dirinya sendiri dan juga dapat menganggap remeh sekolah.

4. Bagi dunia pendidikan

Bagi dunia pendidikan khususnya di Indonesia dapat dijadikan acuan atau referensi supaya pengembangan media pembelajaran *game* edukasi memang dan sangatlah dibutuhkan sesuai dengan berkembangnya zaman.