

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini, Perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap proses kegiatan pembelajaran. Akibat teknologi yang terus berkembang, Guru dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan dari teknologi sehingga akan sesuai dengan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk terciptanya proses pembelajaran yang inovatif dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran digunakan sebagai sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa saat belajar sehingga proses interaksi, komunikasi dan edukasi diantara guru dan siswa dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan teknologi sekarang ini sudah menjadi suatu tuntutan walaupun perancangan media pembelajaran berbasis teknologi memerlukan sebuah keahlian khusus untuk dapat membuatnya, Bukan berarti media pembelajaran berbasis teknologi dihindari ataupun ditinggalkan. Guru di sekolah dapat memanfaatkan internet, *handphone* dan lain-lain yang masih berbasis teknologi. Teknologi diciptakan untuk dapat mempermudah kegiatan manusia sehingga memberikan suatu pengaruh yang positif bagi kehidupan manusia. Salah satu contoh dari pemanfaatan teknologi bagi kehidupan manusia adalah penggunaan *Handphone*, *Handphone* dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai informasi-informasi maupun hiburan yang ingin

diperoleh manusia. Seiring dengan berkembangnya teknologi, Sudah terdapat banyak fitur-fitur pada *handphone* yang menarik perhatian penggunanya seperti *Whatsaap*, *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok* sehingga fitur-fitur tersebut dapat memberikan kemudahan bagi seseorang untuk dapat berkomunikasi kepada seseorang serta memperoleh hiburan, Pada aplikasi *google* yang memberikan kemudahan untuk mencari informasi-informasi yang diinginkan, Serta aplikasi bermain seperti *Mobile Legend*, *Pubg* dan lain sebgainya. Penggunaan *Handphone* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa, Pada zaman ini penggunaan *handphone* sudah dapat digunakan oleh anak-anak. Sebenarnya penggunaan *handphone* ditunjukkan kepada orang-orang dewasa yang memiliki suatu kepentingan seperti bisnis, kuliah maupun pekerjaan, Sehingga perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dengan baik. Akan tetapi penggunaan teknologi juga dapat memberikan suatu dampak negatif jika disalahgunakan seperti orang tua yang sudah memberikan fasilitas *Handphone* kepada anaknya tanpa adanya pengawasan dari orang tua. Jika tidak adanya pengawasan dari orang tua, Anak-anak dapat memperoleh informasi atau mencari hiburan pada *Handphone* nya dengan mudah yang tidak sepatasnya diketahui oleh anak yang masih di bawah umur. Seperti yang dapat dilihat pada saat ini, Anak-anak sudah mengerti bagaimana cara menggunakan sosial media, bermain game online seperti *mobile legend*, *PUBG* dan lain-lain, Mengingat hal tersebut juga dapat memberikan dampak negatif pada pembelajaran siswa, Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 dalam pasal 1 butir 20 Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran sebagai sebuah konsep pendidikan yang secara teknis dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpotensi untuk menghasilkan proses pembelajaran yang mengarah pada pengembangan potensi individu siswa. Terdapat beberapa komponen-komponen dalam pembelajaran yang saling berhubungan. Komponen tersebut diantaranya tujuan, materi, kegiatan dan penilaian pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah keterampilan atau kompetensi yang harus diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan sesuatu yang dibahas dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan pembelajaran berkaitan dengan penggunaan metode, strategi, teknik dan media. Untuk membentuk proses pembelajaran, termasuk membahas materi serta melakukan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terbaik.

Pembelajaran bahasa *Inggris* di Sekolah Dasar adalah suatu upaya untuk membentuk sumber daya manusia di Indonesia menjadi berkualitas sehingga siap bersaing dalam masyarakat global mengingat bahasa Inggris merupakan bahasa universal. Untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa *Inggris* dengan baik, seseorang perlu memperbanyak pengenalan dalam kosa katanya, dan perlu mengetahui sebanyak-banyaknya perbendaharaan kata dalam bahasa *Inggris* (Gorys Keraf, 2001:65). Penelitian yang diungkapkan oleh Hamayan (Helena, 2000) menyatakan bahwa peserta didik di sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran bahasa asing cenderung lebih kreatif dan fleksibel. Mereka dapat mencapai tingkat perkembangan kognitif yang lebih tinggi daripada anak yang hanya belajar dan menguasai satu bahasa.

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas VI dan ibu Ni Made Sarah Artawan, S.Pd selaku guru bahasa *inggris* di SD No 1 Mekar Bhuana, Ditemukan bahwa semenjak adanya pandemi Covid 19, Pembelajaran dilaksanakan secara daring. Hal ini sesuai dengan aturan Menteri Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia yang mengeluarkan surat keputusan Nomor 4 Tahun 2020 mengenai kebijakan penyelenggaraan di masa penyebaran Covid 19, Menyatakan bahwa Proses belajar dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh Dan tentunya tetap dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring ini, Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas VI, Permasalahan tersebut dapat memberikan dampak yang buruk terhadap hasil belajar khususnya siswa kelas VI. Pelaksanaan kegiatan belajar pada masa pembelajaran daring ini dilaksanakan di rumah masing-masing dengan memanfaatkan teknologi sebagai penunjang pembelajaran yaitu *Handphone*. Melalui fitur aplikasi yang terdapat pada *handphone* seperti *Zoom, Whatsaap* dll dapat membantu siswa untuk memperoleh informasi maupun materi pembelajaran yang diberikan oleh guru di Sekolah. Selain sebagai penunjang dalam pembelajaran daring penggunaan *handphone* pada anak yang masih di bawah umur khususnya yang masih duduk di bangku sekolah dasar serta tidak adanya pengawasan dari orang tua, Hal tersebut dapat memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Menurut dari hasil observasi, diketahui bahwa siswa kelas VI juga menggunakan *handphone* untuk mencari hiburan, Misalnya saja terdapat siswa yang bermain game online yang ada pada *handphone* nya seperti *Mobile Legend*

dan *PUBG, Game online* ini memang sedang menjadi tren di kalangan masyarakat salah satunya di lingkungan siswa sekolah dasar, Padahal siswa sekolah dasar adalah kalangan yang rentan terhadap hal-hal negatif pada kehidupannya sehari-hari.

Menurut Jinan (2011) yang menyatakan bahwa siswa yang kecanduan terhadap *game online*, Maka akan menjadi malas untuk belajar, tidur, sekolah, makan dan sulit untuk berkonsentrasi, Siswa hanya bersemangat ketika bermain *game online*. Dapat dikatakan hal tersebut dapat menimbulkan dampak negatif dari berbagai aspek yang diantaranya pada aspek keuangan, psikologis, kesehatan, sosial, dan akademik. Selain bermain *game online*, terdapat beberapa siswa yang juga menggunakan *handphone* untuk melihat hiburan di beberapa sosial media yang menjadi tren saat ini yaitu *Instagram, Tiktok* dan *Youtube*. Maka dari itu siswa di sekolah dasar perlu dibimbing dan diperhatikan karena usianya yang belum bisa menyaring mana yang baik dan buruk dalam melakukan sesuatu. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, Siswa di kelas VI lebih sulit memahami mata pembelajaran Bahasa *Inggris*, dikarenakan tidak mengerti dari arti kata yang terdapat pada buku bahasa *inggris* siswa Sehingga siswa kurang memiliki minat dalam pembelajaran bahasa *inggris*.

Didasarkan dari permasalahan tersebut, Maka dipandang perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat mengalihkan perhatian siswa dari bermain *game online* atau penggunaan sosial media lainnya. Melihat dari kegemaran siswa yang senang bermain game maka peneliti mengembangkan sebuah multimedia interaktif yaitu *game* edukasi. *Game* edukasi ini akan dikembangkan semanarik mungkin sehingga siswa akan senang saat bermain

game. *Game* ini memfokuskan siswa terhadap pembelajaran yang sulit dimengerti yaitu Bahasa *inggris* pada materi pengenalan kosa kata. Selain itu media interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi ini merupakan media pembelajaran yang belum pernah dikembangkan sebelumnya di SD No. 1 Mekar Bhuana.

Berdasarkan uraian diatas, Maka dilaksanakannya penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa *Inggris* Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana Kabupaten Badung ”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, Maka identifikasi masalah dalam penelitian ini diantaranya adalah:

- 1.2.1 Penyalahgunaan *handphone* oleh siswa di sekolah dasar dapat memberikan dampak buruk pada hasil belajar siswa seperti siswa yang menghabiskan banyak waktunya untuk mencari hiburan pada fitur aplikasi di *handphon*nya, Misalnya saja bermain *game online* seperti *Mobile Legend*, mencari hiburan di aplikasi *tiktok*, *Instagram* dan lain sebagainya, Mengingat hal tersebut tidak ada hubungannya dengan materi pembelajaran
- 1.2.2 Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa *Inggris* dikarenakan siswa merasa sulit untuk mengerti arti dari kosa kata dalam bahasa *inggris*
- 1.2.3 Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif khususnya yang berbasis Teknologi di SD No. 1 Mekar Bhuana

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah diatas, Maka adapun batasan masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengembangan media *game* edukasi dua dimensi dalam muatan bahasa *Inggris* pada siswa kelas VI dengan batasan materi pengenalan kosa kata dalam bahasa *inggris*. Aplikasi *Game* ini dirancang dengan memberikan materi serta *game*, Kosa kata dalam *game* disesuaikan dengan setiap materi pembelajaran yang terdapat pada buku bahasa *inggris* siswa kelas VI semester genap.yaitu dari *lesson* 6 sampai dengan *lesson* 9.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, Maka adapun permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI SD No 1 Mekar Bhuana Kabupaten Badung?
- 14.2 Bagaimanakah kelayakan isi, desain dan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI SD No 1 Mekar Bhuana Kabupaten Badung ?

1.5 Tujuan Pembelajaran

Adapun Tujuan dari Penelitian Pengembangan ini diantaranya ialah sebagai berikut:

- 15.1 Untuk dapat mendeskripsikan rancang bangun pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI SD No. 1 Mekar Bhuana Kabupaten Badung
- 15.2 Untuk mengetahui kelayakan isi, desain dan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan Bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata siswa kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana Kabupaten Badung

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut ini merupakan manfaat dari pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata yang diantaranya ialah:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan media interaktif ini dapat memberikan manfaat terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif sehingga menjadi berguna untuk dapat meningkatkan kualitas Pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi pada muatan bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata ini, Siswa menjadi lebih bersemangat dan memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam proses kegiatan pembelajaran, Selain bermain *game* siswa juga dapat memperoleh kosa kata dalam bahasa *inggris*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif yang berupa *game* edukasi ini dapat dijadikan salah satu media alternatif pada kegiatan pembelajaran, Sehingga dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

c. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang inovatif

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Pada penelitian pengembangan ini, Produk yang dihasilkan ialah sebuah media pembelajaran interaktif yaitu *game* edukasi dua dimensi untuk muatan bahasa *Inggris* di sekolah dasar. Spesifikasi Produk Pengembangan media interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi ini yaitu diantaranya :

1.7.1 Produk ini berupa *game* edukasi dua dimensi

1.7.2 Materi yang terdapat dalam *game* ini adalah pengenalan kosa kata dalam Bahasa *Inggris*

1.7.3 Dalam aplikasi *game* ini terdapat menu utama yang terdiri dari Petunjuk aplikasi, tujuan pembelajaran, materi, *games*, dan profil pengembangan

1.7.4 Kosa kata yang terdapat dalam aplikasi *game* ini disesuaikan dengan setiap materi pembelajaran yang terdapat pada buku paket bahasa

inggris siswa kelas VI semester genap yang dimulai dari *lesson 6* sampai dengan *lesson 9*

1.7.5 Menggunakan aplikasi *Photoshop* dan *Adobe Illustrator* untuk membuat *storyboard* dari game edukasi ini.

1.7.6 Pada Pemograman game atau pembuatan dua dimensinya menggunakan aplikasi *Construct 2*

1.7.7 Nama *game* edukasi ini adalah "*Easy English*"

1.7.8 Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasis android

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi ini sangat penting untuk dikembangkan mengingat sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan di SD No 1 Mekar Bhuana, Media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada muatan bahasa *Inggris* belum pernah dikembangkan sebelumnya, Selain itu, Pada beberapa kegiatan belajar belum dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang bervariasi dalam meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar, Guru hanya berpacu pada buku pembelajaran dan tidak menyediakan fasilitas penunjang pembelajaran.

Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk *game* dikarenakan siswa kelas VI sangat menyukai *Game online* seperti *Mobile legend*, *Pubg* dll, Namun *game* seperti itu memiliki dampak buruk terhadap hasil belajar siswa yang tidak memiliki keterkaitan dengan materi pembelajaran di sekolah, Maka dari itu perlu dikembangkannya sebuah

game yang memberikan edukasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata ini adalah sebagai berikut:

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Produk pengembangan *game* edukasi dapat membantu guru mata pembelajaran bahasa *inggris* dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran
- b. Media *game* edukasi ini dapat membantu siswa dalam mengenal kosa kata baru dalam bahasa *inggris*
- c. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam bahasa *inggris*
- d. Siswa memperoleh pengalaman baru dalam proses pembelajarannya

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Kosa kata yang terdapat dalam *game* hanya dikembangkan sesuai dengan materi yang terdapat dalam buku Bahasa *Inggris* siswa kelas VI semester genap yang dimulai dari *lesson 6* sampai dengan *lesson 9*.
- b. Aplikasi *game* edukasi ini hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone android*

1.10 Definisi Istilah

Untuk terhindarnya dari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah dalam penelitian pengembangan ini, Maka perlu adanya penjelasan definisi istilah yang berkaitan dengan pengembangan media interaktif berbasis *game* edukasi dua dimensi pada muatan Bahasa *Inggris* materi pengenalan kosa kata sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang memiliki suatu tujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang mana diawali dengan mengobservasi kebutuhan dan selanjutnya dilakukan suatu pengembangan untuk menghasilkan produk. Produk tersebut dapat berupa materi, media, strategi pembelajaran
- 1.10.2 Multimedia interaktif adalah gabungan dari berbagai media berupa gambar, grafik, suara, video, animasi dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam bentuk sebuah *file digital*, Dan interaktif adalah adanya suatu komunikasi dua arah antara pengguna dengan komponen-komponen komputer seperti *keyboard, mouse* dan alat *input* yang lainnya.
- 1.10.3 *Game* edukasi adalah salah satu dari jenis permainan yang dapat memberikan hiburan Serta dapat memberikan pengetahuan kepada penggunanya