

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, hampir seluruh sekolah melakukan proses belajar mengajar menggunakan metode daring (dalam jaringan). Dampak dari diberlakukannya metode ini siswa banyak yang tidak bisa menyerap mata pelajaran dengan baik dikarenakan belum terbiasa mengikuti pembelajaran daring menggunakan media aplikasi, seperti yang dikatakan oleh pelaksana tugas (Plt) Kepala biro kerja sama dan hubungan masyarakat (BKHM) Kemendikbud. Beruntungnya dimasa pandemi seperti saat ini, perkembangan teknologi sudah sangat pesat. Dimana pembelajaran daring yang hampir semuanya bergantung dengan penggunaan teknologi sebagai pengganti sistem tatap muka dapat dipraktekkan dengan baik diseluruh dunia. Penggunaan media sosial youtube dalam langkah penyampaian materi dan juga penggunaan google classroom digunakan untuk mengumpulkan tugas merupakan salah satu hal pemanfaatan teknologi di bidang TIK. Meskipun begitu penggunaan metode daring melalui youtube dirasa masih kurang dan membuat para siswa jenuh yang mengakibatkan semangat belajar menurun. Khususnya mata pelajaran bahasa Inggris, terkadang para siswa hanya menghafal Kosakata dasar tersebut ketika mereka menonton materi yang diberikan di media youtube setelah itu mereka lupa apa yang mereka pelajari setelahnya.

Keterampilan berbahasa saat ini sangat diperlukan sebagai alat acuan agar dapat berkomunikasi dengan baik antara satu individu dengan yang lain. Bahasa memiliki peran penting selain sebagai alat komunikasi yang berguna untuk mencurahkan ide dan pemikiran ketika orang sedang berinteraksi. Kemampuan orang untuk menguasai bahasa asing, apalagi bahasa Inggris sangat diperlukan karena bahasa Inggris sendiri merupakan bahasa internasional. Bahasa Inggris sering digunakan saat pertemuan kepala negara dan juga menjadi bahasa pergaulan didunia.

Perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan untuk membantu meringankan pekerjaan manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan pekerjaan. Tidak luput dalam hal perkembangan TIK. Dengan semakin majunya dunia ilmu dan teknologi semakin banyak pula pengembangan yang dilakukan oleh manusia. Contohnya di bidang TIK kita mengenal namanya *M-Learning*, yaitu model pembelajaran dengan mengadopsi perkembangan teknologi seluler yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran.

Pengembangan dari *M-Learning* di dunia pendidikan berupa game quiz berbasis android dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menjadi lebih modern. Dimana nantinya para siswa akan belajar dan juga bermain game menjadi satu di dalam aplikasi tersebut. Dengan memanfaatkan pengembangan *M-Learning* yang dijadikan game di dunia pendidikan yaitu dapat merangsang minat siswa dalam belajar, mendorong dan juga meningkatkan penghafalan Kosakata, pengembangan diri secara mandiri, berpikir kritis, perkembangan bahasa, kecerdasan dan imajinasi pada otak anak. Untuk mengimbangi teknologi yang berkembang diperlukan juga peningkatan mutu pendidikan yaitu peningkatan kualitas metode pembelajaran dengan dilakukan pembaharuan pendekatan atau juga peningkatan relevansi metode dalam mengajar. Sehingga metode mengajar akan dikatakan relevan jika dalam prosedurnya mampu mengantarkan siswa menapai tujuan yang diinginkan.

Perkembangan teknologi *smartphone* serta masalah bagaimana caranya agar para siswa dapat belajar berbahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan, Menarik minat siswa agar mereka tidak menganggapnya sebagai pelajaran yang sulit, maka penulis berinovasi untuk membuat sebuah game edukasi pengembangan dari *M-Learning* yang berjudul **GAME EDUKASI KOSAKATA DASAR BAHASA INGGRES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat penulis rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah permainan edukasi untuk belajar dan bermain anak di tingkat sekolah dasar (SD) menggunakan media Smartphone android ?
2. Berapa persen nilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak tingkat sekolah dasar (SD) menggunakan *smartphone* android ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pembuatan aplikasi game edukasi ini adalah :

1. Menyisipkan cara belajar modern dengan aplikasi game edukasi kedalam cara belajar konvensional.
2. Membuat aplikasi permainan belajar bahasa Inggris yang menyenangkan.
3. Meningkatkan keinginan belajar bahasa Inggris dengan menghadirkan aplikasi game edukasi bahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa

- Memudahkan para siswa supaya bisa belajar di manapun dan kapanpun karena *smartphone* android mudah dibawa kemana saja.
- Siswa diharapkan akan menambah hafalan Kosakata bahasa Inggris.

2. Bagi guru

- Memudahkan para guru untuk menarik minat siswa belajar bahasa Inggris.
- Membantu guru memenuhi kebutuhan proses pembelajaran para siswanya dan menjadikannya sebagai alternatif media pembelajaran baru.
- Dapat merubah materi yang ada di dalam media aplikasi ke beberapa mata pelajaran lain.

1.5 Batasan Penelitian

Guna membatasi masalah yang akan diangkat tidak menyimpang dari topik pembahasan, maka penekanan masalah penelitian terbatas pada :

1. Permainan (game) edukasi bahasa Inggris ini hanya dikhususkan untuk sistem pembelajaran siswa sekolah dasar (Kelas 1 dan 2).
2. Hanya mencakup pembelajaran kosakata dan pertanyaan mendasar tentang bahasa Inggris.
3. Kosakata yang digunakan lebih kurang 100 kosakata, yang terdiri dari 10 kosakata pada masing-masing level dan terdapat 5 level pada setiap tingkatan kelas.
4. Aplikasi ini hanya berlaku bagi pengguna android versi 3.0 ke atas.
5. Aplikasi ini tidak menggunakan database karena soal yang diinput dimasukkan perframe.
6. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Al-Baitul Amien Jember.