

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang penting untuk kemajuan bangsa dalam suatu negara yang dapat bersaing dengan negara lain di era global yang terus berkembang (Dias dkk., 2021). Salah satu contohnya adalah Sekolah Dasar Negeri Jenggawah 05 yang terletak di Curah Bantu, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember. Sekolah ini menjadi peran penting dalam memberikan pendidikan dasar kepada anak-anak di sekitar wilayah tersebut, membantu membentuk karakter dan memberikan bekal pengetahuan yang akan menjadi dasar bagi perkembangan mereka selanjutnya. Pendidikan adalah pondasi penting bagi kemajuan suatu bangsa, membekali setiap individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berkembang secara pribadi dan sosial (Apriani, 2019). Di era globalisasi yang terus berkembang, pendidikan menjadi semakin krusial untuk mempersiapkan generasi muda agar mampu bersaing di tingkat internasional. Salah satu aspek pendidikan yang perlu mendapatkan perhatian khusus adalah pendidikan anak-anak sejak di sekolah dasar, karena pada masa inilah pondasi awal perkembangan anak terbentuk.

Masa kanak-kanak awal, khususnya rentang usia 0 hingga 13 tahun, sering disebut sebagai "usia emas" karena memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak secara menyeluruh. Pada tahap ini, otak anak-anak berkembang dengan pesat, menyerap informasi baru dengan cepat dan efisien, layaknya spons yang menyerap air (Darmawan & Herliana, 2020). Kemampuan belajar yang luar biasa ini memberikan peluang besar untuk mengoptimalkan setiap aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan berbahasa.

Di zaman saat ini manusia tidak dapat lepas dari perkembangan teknologi. Adanya teknologi informasi dan komunikasi mempermudah untuk membangun hubungan secara global. Untuk dapat berkomunikasi dengan setiap orang di seluruh dunia, penguasaan bahasa internasional sangat diperlukan. Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang wajib diajarkan pada anak. Penguasaan bahasa Inggris menjadi bekal penting bagi anak untuk meraih

kesuksesan di masa depan. Kemampuan berbahasa Inggris yang baik akan membuka pintu bagi anak untuk mengakses informasi, pengetahuan, dan peluang yang lebih luas. Selain itu, kemampuan berbahasa Inggris juga dapat meningkatkan daya saing anak di dunia kerja yang semakin global.



Gambar 1.1 *Indeks* kecakapan bahasa Inggris negara Indonesia (Sumber: EF EPI, 2023)

Menurut EF (*Education First*) menunjukkan kemampuan bahasa Inggris orang Indonesia mengalami penurunan pada tahun ke tahunnya yakni peringkat 79 dari 113 negara. Indeks tersebut menunjukkan skor bahasa Inggris masyarakat Indonesia sebesar 473. Selain itu, data tersebut menunjukkan bahwa pulau Jawa menjadi wilayah dengan kemampuan berbahasa Inggris tertinggi dimana kota Jakarta sebagai kota dengan kemampuan bahasa Inggris paling tinggi dari berbagai wilayah Indonesia lainnya. Maka dari itu pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia perlu ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengajarkan berbahasa Inggris sejak masih anak-anak. Namun, mengajarkan bahasa Inggris kepada anak-anak di Indonesia masih menghadapi berbagai kendala. Pendekatan pembelajaran tradisional, seperti ceramah atau hafalan, seringkali kurang menarik

dan tidak sesuai dengan karakteristik anak-anak yang senang bermain dan bereksplorasi (Irsyadi dkk., 2019).

Dalam penelitian (Julaeha, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media pendidikan yang tepat dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara komprehensif. Metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif dapat membuat anak cepat bosan dan kehilangan minat belajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan dunia anak juga menjadi hambatan dalam proses belajar bahasa Inggris. Anak-anak cenderung belajar lebih baik melalui pengalaman langsung, bermain, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak, merangsang kreativitas, serta mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Salah satu media pembelajaran yang menjanjikan adalah *game* edukasi.

Game edukasi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Melalui *game* edukasi, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan (Nugraha, 2021). *Game* edukasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir dan bergerak, serta mengenalkan konsep-konsep baru dengan cara yang interaktif (Yuliana dkk., 2022). Salah satu materi penting yang perlu dikuasai oleh anak-anak adalah mengenal nama-nama benda di rumah dalam bahasa Inggris. Di tingkat sekolah dasar, anak-anak biasanya sudah diperkenalkan dengan Bahasa Inggris dasar, termasuk kosakata terkait benda-benda di lingkungan mereka (Irsyadi dkk., 2019). Penguasaan kosakata dasar tentang benda-benda di sekitar anak akan mempermudah mereka dalam berkomunikasi dan memahami bahasa Inggris secara keseluruhan. Selain itu, pengenalan benda-benda di rumah juga dapat membantu anak memahami konsep-konsep dasar tentang lingkungan sekitar dan memperkaya pengetahuan mereka tentang dunia.

Dalam penelitian ini, *Construct 2* dipilih sebagai *platform* pengembangan *game* edukasi bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah pada anak-anak. Pengenalan terhadap benda di sekeliling merupakan langkah awal yang

penting dalam perkembangan anak-anak dimana benda-benda tersebut yang sering dilihat oleh anak. Hal ini dapat membantu anak memahami dunia di sekitar mereka dimulai dengan mengenalkan benda-benda dalam kehidupan sehari-hari yang dikenal anak, seperti peralatan rumah tangga.

Construct 2 merupakan perangkat lunak yang sering digunakan untuk pengembangan *game 2* dimensi dengan menggunakan *HTML 5* yang mudah dipelajari bahasa pemrogramannya dalam membuat *game*. *Game* yang dikembangkan dapat diakses melalui berbagai *platform*, baik berbasis *web* maupun aplikasi *mobile*. Beberapa *platform web* yang kompatibel antara lain *Google chrome*, *Facebook*, *Firefox*, dan *UC Browser*. Sementara itu, pengguna perangkat *mobile* dapat mengakses *game* ini melalui aplikasi yang tersedia untuk sistem operasi *Blackberry*, *Android*, dan *Iphone* (Nugraha, 2021). Dengan fitur-fitur yang lengkap dan kemampuan untuk menghasilkan *game* yang kompatibel dengan berbagai perangkat, *Construct 2* memungkinkan pembuatan *game* edukasi yang menarik, interaktif, dan mudah diakses.

Dari beberapa uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan *game* edukasi bahasa Inggris dengan *Construct 2* untuk membantu anak-anak mengenal nama-nama benda di rumah. Harapannya, *game* edukasi ini dapat menjadi alternatif pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan, meningkatkan minat belajar anak, memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka, dan pada akhirnya, membantu mereka mengembangkan kemampuan berbahasa dengan lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang *game* edukasi bahasa Inggris berbasis *Construct 2* yang menarik dan mudah digunakan (*usable*) untuk pengenalan benda-benda di rumah pada siswa kelas 3 SD?
2. Bagaimana tingkat *user acceptance test* (UAT) *game* edukasi bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah yang dikembangkan menggunakan *Construct 2* bagi siswa kelas 3 SD?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang sebuah *game* edukasi bahasa Inggris berbasis *Construct 2* yang menarik, interaktif, dan efektif untuk membantu anak-anak dalam

mengenali benda-benda di rumah serta memperkaya kosakata bahasa Inggris mereka.

2. Mengevaluasi tingkat penerimaan dan kepuasan anak-anak terhadap *game* edukasi bahasa Inggris berbasis *Construct 2* untuk pengenalan benda-benda di rumah, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. *Game* edukasi ini dirancang untuk membantu anak-anak belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan bermain *game* ini, diharapkan minat belajar anak meningkat dan kosakata bahasa Inggris mereka tentang benda-benda di rumah bertambah.
2. *Game* edukasi ini dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dan orang tua dalam membimbing anak-anaknya belajar bahasa Inggris di rumah maupun di sekolah dengan cara memperkenalkan gambar dan suara yang relevan. Guru dapat menggunakan *game* ini sebagai salah satu media pembelajaran di kelas sedangkan orang tua dapat menggunakannya sebagai kegiatan belajar di rumah.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini tidak menggunakan penyimpanan *database* karena soal yang diinput langsung di masukkan pada *frame*.
2. *Game* ini memerlukan perangkat Android dengan sistem operasi minimal 5.0 *Lollipop* untuk dapat dimainkan.
3. *Game* ini hanya dapat diakses dan dimainkan melalui perangkat *Android*.
4. Untuk benda-benda yang ada di dalam *game* berjumlah 28 benda.
5. *Website* yang digunakan untuk *build game* menggunakan *website Monaca.io*.
6. Model pengembangan dari *game* edukasi bahasa Inggris untuk pengenalan benda-benda di rumah menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluasi*)