

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan bagi setiap siswa agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan, serta konsep baru bagi setiap siswa. Pembelajaran merupakan perjalanan berkelanjutan dan penting menuju pengembangan diri. Hal ini mengacu pada proses pembelajaran yang umum terjadi pada semua jenjang pendidikan dan berkaitan erat dengan kegiatan belajar-mengajar siswa. Kurikulum 2013 bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk itu, guru memegang peran penting dalam proses pendidikan dengan fungsi utamanya adalah membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, dan memfasilitasi proses kegiatan belajar mengajar siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, guru harus bisa membuat inovasi pada proses belajar mengajar supaya siswa dapat memahami materi pelajaran yang diberikan.

Penggunaan media *game* edukasi dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kenyamanan siswa serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam aktivitas pembelajaran. *Game* edukasi ini tidak hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa, tetapi juga menawarkan banyak manfaat pembelajaran yang penting. Adanya permainan edukatif diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam proses pembelajaran (Pratama, 2020). Meskipun permainan edukatif memiliki manfaat, beberapa kesulitan dan tantangan masih ditemukan dalam penerapannya. Hal ini terkait dengan kesadaran guru bahwa setiap siswa memiliki tingkat kemampuan dan minat yang beragam. Beberapa siswa mungkin merespons dengan motivasi tinggi terhadap pendekatan berbasis permainan, sementara yang lain mungkin mengalami kesulitan atau perasaan tersisih yang mempengaruhi partisipasi mereka. Hal seperti ini juga dialami oleh beberapa siswa kelas 2 SDN Kertonegoro 04 dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pelajaran bahasa Inggris.

SDN Kertonegoro 04 yang terletak pada Desa Krajan Kertonegoro, Dusun Kertonegoro, Kecamatan Jenggawah, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. SDN Kertonegoro 04 memiliki 57 siswa perempuan, 64 siswa laki-laki, dan 7 orang Guru. Pada era digital ini, guru sering mengalami kesulitan dalam memberikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa belajar bahasa Inggris. Hal ini menyebabkan menurunnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Inggris. Untuk mengatasi permasalahan pada tahap ini, langkah yang dilakukan adalah memberikan inovasi kepada guru melalui media pembelajaran *game* edukasi berbasis Android. Konsep pembelajaran bahasa Inggris berbasis *game* adalah untuk mengajarkan pada anak usia dini bahwa permainan dapat dijadikan sebagai sarana media pembelajaran, bukan hanya untuk bersenang-senang dan membuang-buang waktu (Sutono & Rustandi, 2022).

Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus agar anak-anak dapat dilatih melalui belajar dan bermain (Tabianto & Nugrahanti, 2019). Berdasarkan hasil observasi awalan dari 22 siswa SDN Kertonegoro 04, sepuluh di antaranya tidak suka untuk mempelajari bahasa Inggris. Oleh karena itu, aplikasi ini dibangun sebagai media bantu pembelajaran siswa dalam berbahasa Inggris yang bertema pengenalan nama hewan. Penelitian terdahulu, oleh Sutono & Dandi (2022), menunjukkan bahwa penerapan metode PIECES dalam aplikasi Android memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik proses pembelajaran siswa. Penggunaan *game* sebagai media alternatif dalam penyampaian materi dianggap efektif karena *game* pada umumnya sering dimainkan banyak kalangan terutama kalangan anak-anak. Pada konteks psikologi anak, bermain memiliki peran penting dalam pengembangan kognitif, emosional, serta sosial (Mukhlis & Mbelo, 2019). Oleh karena itu, pengembangan sebuah aplikasi *game* untuk anak usia dini menjadi krusial dalam memfasilitasi pemahaman bahasa Inggris mereka dengan mudah. Dengan menyertakan efek suara yang menghibur dan animasi yang menarik, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar anak-anak saat menggunakan smartphone Android sebagai sarana pembelajaran.

Objek penelitian Sutono & Dandi (2022) hanya berfokus pada anak-anak usia dini dalam pengembangan aplikasi *game* edukasi. Oleh karena itu, penelitian tugas akhir ini merupakan pengembangan aplikasi yang tidak hanya meliputi anak-anak usia dini, melainkan juga siswa sekolah dasar dan guru bahasa Inggris untuk memperluas ruang lingkup objek penelitian tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun media pembelajaran *game* edukasi sehingga dapat diimplementasikan oleh siswa dan guru dari SDN Kertonegoro 04 Jenggawah Jember.
2. Bagaimana efektivitas aplikasi media pembelajaran *game* edukasi dapat memotivasi tingkat belajar siswa dan guru dari SDN Kertonegoro 04 Jenggawah Jember.

1.3. Batasan Penelitian

Ruang lingkup atau batasan penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Software* yang digunakan adalah Construct 2 sebagai platform pembuatan aplikasi media pembelajaran *game* edukasi.
2. *Game* edukasi ini menggunakan lima belas nama hewan sebagai obyek pembelajaran. Tabel di bawah ini merupakan list nama-nama hewan yang terdapat pada aplikasi *game Animal*.

Tabel 1.1. List Nama-Nama Hewan

No.	Nama Hewan
1.	<i>Dog</i>
2.	<i>Cat</i>
3.	<i>Duck</i>
4.	<i>Frog</i>
5.	<i>Bear</i>
6.	<i>Owl</i>
7.	<i>Crow</i>
8.	<i>Fish</i>
9.	<i>Horse</i>

No.	Nama Hewan
10.	<i>Gecko</i>
11.	<i>Bat</i>
12.	<i>Crab</i>
13.	<i>Tiger</i>
14.	<i>Pig</i>
15.	<i>lion</i>

3. Aplikasi *game* edukasi pengenalan nama-nama hewan hanya dikhususkan untuk siswa kelas 2 SDN Kertonegoro 04.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan desain dan konsep pembelajaran *game* edukasi berbasis Android yang menarik dan interaktif terhadap siswa kelas 2 dan guru bahasa Inggris di SDN Kertonegoro 04 Jenggawah.
2. Untuk menilai sejauh mana efektifitas dari aplikasi *game* edukasi dalam membantu pemahaman dan penguasaan materi pengenalan nama-nama hewan dalam bahasa Inggris pada siswa kelas 2 SDN Kertonegoro 04.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari media *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *game* edukasi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.
2. Penggunaan aplikasi *game* edukasi dapat membantu siswa memperluas pemahaman kosa kata bahasa Inggris.
3. Aplikasi *game* edukasi dapat sebagai alat bantu bagi guru dalam mengajar bahasa Inggris.