

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan ilmu yang mempelajari tentang tata Bahasa salah satu Bahasa internasional dunia saat ini, yaitu Bahasa Inggris. Bahasa Inggris menjadi salah satu Bahasa yang wajib untuk dipelajari dengan alasan sebuah kenyataan bahwa saat ini, Bahasa Inggris adalah Bahasa internasional dan Bahasa Inggris selalu menjadi Bahasa pengantar dalam setiap perkembangan teknologi saat ini (Maili, 2018.).

Pembelajaran Bahasa Inggris merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan agar siswa dapat mengenal dan mempelajari Bahasa Inggris dengan baik dan benar agar siswa lebih terampil dalam berbahasa Inggris. Salah satu tujuan paling penting dalam proses pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah menumbuhkan minat atau keinginan anak dalam belajar bahasa Inggris. Untuk mencapai tujuan tersebut, sebagai pengajar sangat perlu memahami karakteristik peserta didik sehingga bisa menemukan, memilih metode serta bahan pembelajaran yang tepat bagi mereka (Arnesi & Abdul Hamid, 2015).

Adapun ciri-ciri dari seorang pembelajar muda (Young Learner) menurut Suyanto (2009,11) diantaranya adalah memiliki sikap *egosentris*. Egosentris pada anak adalah sebuah fase dimana anak belum mampu untuk melihat sebuah masalah dari perspektif diri orang lain dan lebih mengedepankan keinginan serta perspektif dirinya sendiri, singkatnya dapat disebut egois. Kemudian kecenderungan dari perilaku anak-anak yang masih sulit membedakan hal-hal konkret dan abstrak. (Ma'mun et al., 2019).

Kemudian anak cenderung lebih imajinatif dan aktif, Perasaan mudah bosan yang kerap tercipta apabila hal yang dihadirkan kurang menarik perhatiannya. Kehidupan anak adalah kehidupan penuh warna dan keceriaan sehingga anak menyukai kisah seperti permainan. Anak lebih

mudah mengerjakan tugas bersama dengan teman dekatnya karena keinginan untuk berbagi masih harus dipelajari. Anak menyukai percakapan intrinsik untuk berinteraksi dengan sesamanya serta fakta bahwa siswa sekolah dasar merupakan pemikir aktif (Anggraeni et al., 2020).

Dari tujuan dan karakteristik tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran bahasa Inggris sangat dibutuhkan demi kemajuan anak atau peserta didik itu sendiri. Meski begitu, dalam melakukan proses pembelajaran, pengajar tidak dapat memaksa karena anak-anak bukanlah replika orang dewasa yang bisa diikat, terikat ataupun diajak untuk kooperatif secara ketat dengan aturan yang ada. Oleh karenanya, dibutuhkan sebuah cara belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan kondisi atau situasi yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi anak untuk terus belajar (Dewi et al., 2020).

Saat ini, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar lebih banyak dilakukan secara tekstual dengan media pembelajaran yang sederhana, dimana model pembelajaran ini akan lebih banyak ditemukan di daerah-daerah non kota dan pedesaan (Mahdalena & Handayani, 2020). Pada sebuah penelitian bermetode *Cluster Random Sampling* yang dilakukan oleh Anisa Tri Damayanti dkk pada bulan April tahun 2022 menyimpulkan sebuah hasil yang menggambarkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat bantu mengajar. Dimana permasalahan ini timbul dari bentuk pembelajaran yang lebih banyak dilakukan menggunakan buku dan lembar kerja siswa (LKS). Pada sebuah penelitian yang dilakukan oleh Hariya Harlina dan Fazri Nur Yusuf pada tahun 2020 juga menunjukkan rendahnya minat siswa untuk mempelajari Bahasa Inggris disebabkan oleh beberapa faktor, dimana salah satu faktornya adalah media pembelajaran yang tidak dimaksimalkan penggunaannya. Dalam hal ini, metode belajar tersebut tentu saja masih memiliki banyak ruang yang dapat dikembangkan demi meningkatkan

pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan agar hasil belajar menjadi lebih baik(Harlina & Nur Yusuf, 2020).

Menurut Ibu Sari selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Karangasem 1 pada sesi wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at, 20 Mei 2022 mengatakan bahwa “Pembelajaran Bahasa Inggris dewasa ini sudah lebih dikombinasikan sedemikian rupa agar dapat menarik minat anak dalam belajar, namun dalam membuat media pembelajaran masih cukup sulit dilakukan sehingga kebanyakan alat bantu belajar seperti audio didapatkan dari internet atau google”. Dari pernyataan tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan sederhana bahwa untuk membuat media pembelajaran, guru masih mengalami kesulitan sehingga lebih banyak mengandalkan media yang telah beredar luas di internet serta jenis media yang kurang variatif.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti bermaksud untuk merancang sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk materi Bahasa Inggris kelas 3 sekolah dasar dalam subtema mengenal lingkungan sekitar. Karena media pembelajaran ini dimaksudkan untuk anak-anak sekolah dasar, maka game edukasi akan dirancang untuk memenuhi beberapa hal yang mencakup pembelajaran dasar. Pembelajaran dasar yang dimaksud adalah ejaan (*Spelling*) dan kosakata umum (*General Vocabulary*) dengan game edukasi yang akan dirancang akan berbasis 2D yang dapat dijalankan pada platform android. Melalui media pembelajaran berbasis game edukasi, siswa diharapkan mampu melakukan proses pembelajaran secara aktif dan tidak membosankan. Game edukasi dapat mendorong dan mengembangkan keterampilan siswa melalui proses bermain tersebut, seperti tata urutan game, keterampilan verbal, visual, kinetik serta kegiatan pembelajaran berbasis bermain lainnya (Boyle, 2011).

## B. Identifikasi Masalah

1. Media pembelajaran pada pembelajaran Bahasa Inggris pada sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran sederhana.
2. Kurang maksimalnya guru dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris kepada peserta didik karena cenderung rendahnya minat siswa yang ditandai dengan kurangnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.
3. Siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung proses pembelajaran
4. Belum berkembangnya media pembelajaran berbasis game edukasi 2D yang difokuskan kepada siswa sekolah dasar, dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

#### C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada:

1. Pembuatan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game Edukasi android 2D sebagai media pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif.
2. Materi yang dibahas pada media pembelajaran ini adalah mengeja (*Spelling*) dan memperbanyak kosakata sehari-hari (*General Vocabularies*) dengan tajuk "*Let's Learn English*".
3. Software yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini adalah Construct 2 dan Canva.

#### D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris saat ini sehingga pemahaman siswa menjadi kurang maksimal?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris sehingga siswa dapat belajar serta memahami materi yang disampaikan?

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis game edukasi android 2D untuk materi mengeja (*Spelling*) dan kosakata (*Vocabularies*)?

#### E. Tujuan Penelitian

1. Mengeksplorasi media pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android yang sudah digunakan selama ini untuk menunjang kemampuan anak dalam berbahasa inggris.
2. Membuat desain game edukasi pembelajaran Bahasa inggris untuk anak sekolah dasar berbasis android.
3. Menguji kelayakan game edukasi Bahasa inggris berbasis android.

#### F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan atau referensi penelitian bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian yang terkait atau sejenis.
  - b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tolak ukur penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi di kelas
  - c. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi pengajar dalam menggunakan dan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran
2. Manfaat Praktis
  - a. Untuk Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa untuk mempermudah proses belajar siswa terkait dengan materi Bahasa Inggris dasar dengan lebih menyenangkan.

b. Untuk guru

Hasil penelitian dapat bermanfaat bagi guru untuk menunjang dan meningkatkan kualitas pemahaman siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi 2D yang dapat dimainkan melalui android serta dapat dimainkan kapanpun dan dimanapun.

c. Untuk Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pihak kepala sekolah untuk melakukan pembinaan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi 2D pada mata pelajaran Bahasa Inggris secara khusus, maupun mata pelajaran lainnya secara umum.