

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan mempelajari ilmu bahasa, kita dapat berinteraksi dengan orang lain ataupun orang asing. Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang sudah banyak digunakan saat ini, terutama dalam hal komunikasi sehari-hari di seluruh dunia dan juga ke negara lain. Banyak siswa sekolah dasar dalam kesulitan untuk memahami belajar bahasa Inggris. Oleh karena itu, pendidikan Bahasa Inggris perlu dikenalkan kepada anak-anak sejak usia dini. Bahasa Inggris berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar.

Perkembangan teknologi yang pesat saat terpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang efektif. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Mekarsari 01. Pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III di SD Negeri Mekarsari 01, siswa diajarkan pelajaran dasar bahasa Inggris, dengan materi dasar pengenalan nama-nama benda yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar mengenal jenis dan nama-nama benda. Setelah dilakukan observasi di sekolah, dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas serta guru mata pelajaran bahasa Inggris, dapat disimpulkan jika siswa mengalami kesulitan

dalam menghafal susunan huruf dan menuliskan urutan huruf untuk membentuk suatu kata dalam menyebutkan nama benda. Hal ini dapat dilihat pada saat menuliskan urutan huruf untuk menyusun nama benda, banyak terjadi kesalahan, serta hasil nilai ulangan siswa pada materi pengenalan nama benda terdapat 29 siswa dari jumlah keseluruhan 38 siswa tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya.

Dengan media pembelajaran *game* bahasa Inggris ini akan membuat siswa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. Dalam *game* edukasi pengenalan nama benda ini, siswa akan bermain dengan cara mengurutkan huruf hingga membentuk suatu kata, dengan mengurutkan huruf dan memasukkan ke dalam kotak yang disediakan secara tidak langsung siswa akan merasa terbantu dan akan lebih cepat mengingat susunan nama-nama benda dalam bahasa *Inggris*. Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa *Inggris* yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil bermain dan serta penting dilakukan penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan poin-poin dalam penelitian diatas, maka penulis simpulkan pada rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana pengembangan *game* edukasi pengenalan nama-nama benda di sekolah dalam bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi pengenalan nama benda dalam

bahasa Inggris sebagai media pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan *game* edukasi pengenalan nama benda dalam bahasa Inggris menggunakan *macromedia flash* sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah:

1. Mengentahui hasil pengembangan dari *game* edukasi pengenalan nama-nama benda dalam bahasa Inggris.
2. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan *game* edukasi nama benda dalam bahasa Inggris media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat dalam penulisan skripsi ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bindang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2002) yang menyatakan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan *game* edukasi benda sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.
- b. Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan guru dapat menambahkan pengatahan tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi atau multimedia, serta *game* edukasi nama benda ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* edukasi nama benda sebagai media pembelajaran siswa dan kelak jika menjadi pendidik dapat reverensi.

1.6 Metode Penelitian

Berikut adalah dijadikan metodologi yang digunakan penulis dalam melakukan penulisan yang terdiri dari beberapa langkah yaitu:

1. Observasi

Tahapan dalam pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peninjauan secara langsung guna mendapatkan data-data diperlukan.

2. Wawancara

Kegiatan tanya jawab yang dilakukan antara Penulis kepada narasumber guna memperoleh informasi yang dibutuhkan.

3. Kusioner

Teknik pengumpulan data yaitu dengan menyebarkan pertanyaan untuk dijawab secara tertulis.

4. Studi Pustaka

Pengumpulan data dan informasi yang bersumber dari buku, media, jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan akhir, ada sistematika penulisan dalam penulisan yang digunakan sebagai aturan baku dalam penulisan. Berikut adalah sistematika dalam penulisan laporan akhir yang baku:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, indentifikasi masalah, rumusan

masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori berdasarkan sumber yang relevan sebagai panduan pada penyusunan laporan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang profil sekolah dan metode-metode yang dilakukan dalam penelitian.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi hasil pengujian aplikasi dan pembahasan terhadap sistem yang telah dibuat.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan laporan tugas akhir serta berisi saran-saran yang diharapkan adanya pengembangan dan perbaikan dimasa yang mendatang.

