

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bahasa adalah suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui Bahasa, masyarakat dapat saling berkomunikasi, bertukar informasi, mengungkapkan pendapat, dan sebagainya. Yovita (2004) menjelaskan bahwa bahasa adalah suatu komunikasi verbal yang dipelajari untuk membagi pengetahuan seseorang kepada orang lain untuk memelihara keberadaan tradisi dan kebudayaan dan khususnya untuk memelihara hubungan manusia. Bahasa Inggris, sebagaimana dijelaskan oleh Sundayana, dkk. (2003), adalah bahasa asing sebagai bahasa global yang dipakai di seluruh dunia. Sebagian besar masyarakat multibahasa menggunakannya sebagai bahasa resmi dalam bidang hukum, administrasi, perdagangan, dan pendidikan. Hal ini dikuatkan dengan data dari Ethnologue (2017) bahwa pengguna bahasa Inggris di seluruh dunia pada tahun 2017 yang dijadikan sebagai bahasa utama sebanyak 371 juta orang dan sebagai bahasa kedua sebanyak 611 juta. Di Indonesia sendiri bahasa Inggris sudah diajarkan pada anak sejak dini. Bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran di kurikulum Pendidikan di Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pada Sekolah Dasar (SD), peserta didik diajari dasar-dasar dari Bahasa Inggris yaitu kosakata atau *vocabulary*. Peserta didik di SD diajari mengenal *vocabulary* yang ada disekitarnya seperti nama-nama hewan, kendaraan, buah, dan sebagainya, Karena pada umumnya anak-anak akan lebih tertarik mempelajari apa yang ada disekitarnya. Menurut Inayatul Fajriyah (2013), kelas II - III SD merupakan masa yang sangat cocok untuk mengenalkan kata-kata yang baru dikenalnya karena pada usia siswa kelas

II - III SD daya ingat siswa masih kuat sehingga dapat membantu siswa untuk mencapai pada tahap berikutnya. Dari penguasaan vocabulary, peserta didik akan lebih mudah diajari ke tingkat yang lebih sulit yaitu menyusun sebuah kalimat (Linda, 2015).

Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris mayoritas disampaikan dengan menggunakan metode ceramah yang kurang interaktif untuk siswa, sehingga siswa menjadi bosan untuk lebih memahami kosa kata bahasa Inggris. Penggunaan media pembelajaran sangat minim, sebagai contoh adalah gambar-gambar dinding yang memuat kosa kata bahasa Inggris. Belum ada media pembelajaran kosa kata bahasa Inggris yang berbentuk aplikasi. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan pelajaran, dan misi pelajaran (Azhar Arsyad, 2011)

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa adalah permainan mencari obyek tersembunyi atau *hidden object*. Menurut Ari Julianto (2013), media permainan *hidden object* adalah salah satu media yang efektif untuk untuk membangun kemampuan siswa dalam kosa kata. Melalui media permainan *hidden object* yang merupakan salah satu jenis permainan *puzzle*, siswa bisa membedakan benda-benda di sekitarnya serta melatih daya ingat anak tentang nama-nama obyek yang ditampilkan dalam bahasa Inggris.

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh juga pada materi dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah melalui game. Game memiliki potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pada dasarnya, manusia lebih cepat mempelajari segala sesuatu secara visual-verbal, sehingga game menjadi sangat baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (Yulian, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah penyajian media pembelajaran berupa media edukasi interaktif, maka dari itu penulis mengambil judul “Pengembangan Aplikasi Game Find The Object Sebagai Sarana Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas II-III SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah siswa SD, khususnya siswa kelas II - III SD, merasa bosan untuk memahami kosakata bahasa Inggris karena mayoritas metode pembelajaran kosakata Bahasa Inggris disampaikan oleh guru menggunakan metode ceramah yang kurang interaktif.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk membantu siswa kelas II - III SD dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi media pembelajaran yang lebih interaktif supaya lebih menarik dalam mempelajari bahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Aplikasi *Find the Object* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Inggris baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab II membahas tentang konsep, sistem, atau rancangan yang berhubungan dengan tema penelitian. Juga membahas mengenai teori-teori yang menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab III membahas tentang metode yang digunakan pada penelitian serta membuat rancangan sistem agar dapat diimplementasikan sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan di bab II.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV membahas tentang hasil yang diperoleh dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian, serta hasil pengujian terhadap implementasi sistem. Membahas analisa keandalan sistem sesuai teori dan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.