

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Linda Magdalena Simanjuntak (2015), membuat sebuah penelitian yang berjudul “*Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Mengenal Vocabulary Untuk Siswa SD Berbasis Android*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengenalkan *vocabulary* pada anak-anak serta membantu meningkatkan minat belajar siswa Sekolah Dasar (SD).

Violitta Yesmaya, dkk, (2014), membuat sebuah penelitian yang berjudul “*Aplikasi Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris My Picture Dictionary untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan keleluasaan pada anak, terutama dalam belajar Bahasa Inggris melalui *mobile device* berbasis *android* kapan dan dimana saja.

Andhika Pradhana Putra (2016), membuat sebuah penelitian yang berjudul “*Peningkatan Penguasaan Vocabulary Menggunakan Media E-Dictionary Kelas 6 SD Negeri 1 Teluk Purwokerto*”. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan *vocabulary* pada siswa kelas 6 SD Negeri 1 Teluk Purwokerto. Media *e-dictionary* tersebut berbentuk kamus *portable* untuk laptop dan *android*.

Berdasarkan pengujian dan analisis yang telah dilakukan oleh masing-masing peneliti, ketiga penelitian tersebut membangun media pembelajaran *vocabulary* untuk siswa SD. Ketiga penelitian tersebut berkaitan dengan penelitian yang dibuat oleh penulis yaitu membuat media pembelajaran *vocabulary* bahasa Inggris untuk siswa SD. Perbedaan dari game “*Find the Object*” adalah menggunakan konsep permainan *hidden object*.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Vocabulary**

Kosakata menurut Linse (Inayatul, 2013), adalah “*Vocabulary is the collection of words that an individual knows*”. Pernyataan ini dapat diartikan bahwa kosakata merupakan kumpulan dari kata yang setiap orang mengetahuinya. Fajriyah (Inayatul, 2013) memaparkan bahwa *vocabulary* adalah salah satu komponen bahasa Inggris yang memiliki peran penting dalam memahami bacaan dan mengungkapkan semua ide dalam bentuk tulisan atau pengucapan. Siswa dapat memperoleh vocabulary (kosa kata) dari kamus, glosarium di bagian belakang buku bahasa Inggris dan lain-lain. Vocabulary (kosa kata) akan selalu ada di dalam pikiran siswa jika siswa selalu menggunakannya dan akan hilang jika siswa tidak menggunakannya. Karena banyaknya daftar dari kata, cara dalam pembelajaran adalah hal penting untuk membuat murid menguasai *vocabulary*. Guru harus memilih cara yang tepat dalam mengajar, khususnya di sekolah dasar. Selain itu, cara menghafal kosakata bagi anak didik adalah hal yang tersulit, terutama bagi anak didik tingkat sekolah dasar. Tapi kita bisa membuat pelatihan sehingga kata yang sudah diberikan dapat tetap mereka pakai. Jika satu anak dirasakan sudah bisa menguasai kelompok kata tertentu, maka kita bisa memberinya kelompok kata yang baru.

### **2.2.2 Konsep Permainan Hidden Object**

Definisi “a hidden object game (sometimes called hidden picture) is a genre of puzzle video game in which the player must find items from a list, hidden within a picture” menjelaskan bahwa permainan hidden object adalah satu jenis game puzzle dimana pemain diharuskan untuk menemukan barang yang telah ditentukan dalam suatu daftar, dan telah disembunyikan di dalam gambar. Contoh game hidden object adalah game hidden object Detective Agency produksi Shabu Game yang bertemakan tentang detektif sewaan yang mencari peta harta karun. Detektif akan menemukan berbagai macam petunjuk serta berbagai macam teka-teki yang harus diselesaikan agar tuannya tercapai. Game 1912 Titanic Mystery produksi Big Fish Game adalah contoh lain dari game hidden object, game ini bercerita tentang

seorang nahkoda kapal yang harus mencari dan menemukan bom yang tertanam di dalam kapal Titanic tersebut.

### **2.2.3 Pembelajaran Vocabulary Menggunakan Hidden Object**

Pada dasarnya, konsep permainan *hidden object* atau permainan mencari obyek tersembunyi adalah sub-genre dari sebuah permainan teka-teki yang mana pemain akan diberikan daftar benda-benda yang harus ditemukan di dalam sebuah adegan statis. Menurut Larry Ferlazzo (2009), permainan *hidden object* adalah salah satu metode yang efektif untuk pengembangan kosakata bahasa Inggris, karena permainan *hidden object* adalah cara bagi masing-masing siswa untuk mengasah keterampilan membaca, dan kosa kata mereka. Maria Theologidou (2013) mengungkapkan, dengan permainan *hidden object*, siswa menjadi paham tentang kosakata sehari-hari yang berbeda dengan yang sering tercantum di buku pelajaran karena permainan *hidden object* sering memakai nama lain sebuah benda dalam bahasa Inggris agar permainan semakin menantang. Selain itu, game *hidden object* juga melatih untuk mengingat bentuk-bentuk benda beserta penamaannya dalam bahasa Inggris.

### **2.2.4 Game Edukasi**

*Game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* adalah sebarang karya di mana peserta, yang disebut pemain, membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam *game* demi mencapai sebuah tujuan (Greg Costikyan, 2013).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *game* adalah sebuah aktifitas yang dilakukan satu atau lebih pemain dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau *refreshing*. *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana pendidikan, latihan, dan simulasi. *Game* dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi permasalahan atau konflik buatan yang ada dalam permainan.

Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *education* yang berarti pendidikan. *Game* edukasi adalah *game* yang didesain untuk belajar, tetapi tetap bisa menawarkan kegiatan bermain dan bersenang-senang. Menurut Marc Prensky (2012), *game* edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan *game* komputer.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan *game* edukasi merupakan salah satu jenis *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. *Game* edukasi biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga *game* edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan.

### **2.2.5 Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran**

Multimedia diartikan sebagai penggunaan beberapa komponen media dalam penyampaian informasi yang berupa teks, animasi grafis, *movie*, *video*, dan *audio*. Multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas masalah-masalah pembelajaran yang masih menggunakan pendekatan secara tradisional. Pendekatan tersebut cenderung bersifat *teacher-centered* serta kurang efektif dan interaktif (Winarno dkk, 2009).

Menurut Alessi dan Trollip (2001), proses pembelajaran terdiri atas empat kegiatan yang berdampak pada pembelajaran efektif dan efisien. Yang pertama yaitu tahap *presenting information* atau pemaparan informasi dari instruktur ke peserta didik. Kedua, *guiding the learner* atau proses memandu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar awal. Ketiga, *practicing* atau praktik sebagai sarana penampilan kemampuan peserta didik. Tahap ini bersifat *learner-centered*, dengan tujuan meningkatkan kecepatan, kelancaran, dan daya ingat peserta didik. Keempat, *assessing learning* atau penilaian pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik, kualitas pengajaran, dan juga kebutuhan pembelajaran di masa depan.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang mencakup berbagai sumber terpadu dengan menggunakan perantara media sebagai jantung sistem. Komponen-komponen multimedia (teks, *chart*, *audio*, video, animasi, atau foto) dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif apabila komponen-komponen tersebut digabungkan secara interaktif dan informatif (Sutopo, 2003).

Multimedia memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Beberapa keistimewaan multimedia antara lain:

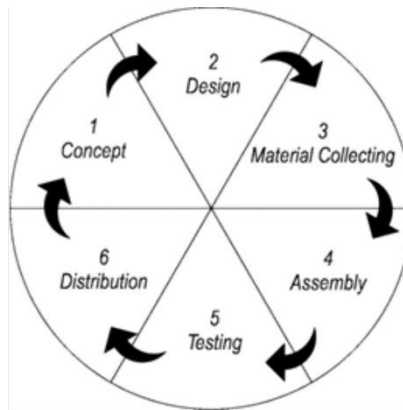
- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan *feedback* (umpan balik).
- b. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan multimedia dapat memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran serta dapat membuat pelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik. Hal tersebut yang menjadi pertimbangan penulis dalam memilih multimedia sebagai media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini.

## **2.2.6 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis**

### **Game**

Dalam proses pengembangan sebuah media pembelajaran tentunya terdapat tahap-tahap yang harus dilalui dari awal hingga akhir pengembangan (Sadiman, 2003). Menurut Luther, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* (Sutopo, 2003). Tahapan-tahapan dengan metodologi Luther tidak perlu berurutan, tahapannya dapat saling bertukar posisi namun tetap dimulai dari tahap konsep terlebih dahulu dan diakhiri dengan tahap distribusi. Tahapan pengembangan multimedia versi Luther dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 2. 1** : Model Pengembangan Multimedia Luther

a. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap dalam menentukan tujuan, termasuk identifikasi pengguna, jenis aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap konsep, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.

b. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan beberapa kegiatan, seperti membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, tampilan antarmuka (*interface*), dan kebutuhan bahan untuk program. Pada tahap perancangan biasanya digunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*, dengan mencantumkan semua objek multimedia ke *scene* lain.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap pengumpulan bahan dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan produk multimedia yang akan dikerjakan, seperti gambar, teks, *audio*, video, dan sebagainya. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh dari sumber-sumber seperti internet, *library*, bahan yang sudah ada di pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar.

d. Pembuatan (*Assembly*)

*Assembly* adalah tahap pembuatan semua objek multimedia. Pembuatan aplikasi didasari pada rincian spesifikasi yang berasal dari tahap *design*.

e. Pengujian (*Testing*)

*Testing* dilakukan setelah tahap pembuatan (*assembly*). *Testing* dilakukan dengan menjalankan aplikasi dan dilihat apakah terdapat kesalahan atau tidak. Fungsi dari tahap pengujian adalah untuk melihat hasil pembuatan aplikasi sudah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

f. Distribusi (*Distribution*)

Pada tahap distribusi dilakukan proses penyimpanan aplikasi dalam suatu media untuk kemudian didistribusikan ke *user*. Pada tahap distribusi juga dilakukan evaluasi sebagai masukan agar sistem dapat dikembangkan menjadi lebih baik.