

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. 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.

Pembelajaran yang ada di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Siswa diajarkan pelajaran dasar bahasa Inggris sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku.

Siswa mengalami kesulitan dalam menghafal susunan huruf dan menuliskan urutan huruf untuk membentuk suatu kata. Hal ini dapat dilihat pada saat menuliskan urutan huruf untuk menyusun nama hewan, banyak terjadi kesalahan, serta hasil nilai ulangan siswa tidak dapat mencapai nilai KKM yang ditentukan.

Penyebabnya adalah 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.

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 hewan 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 hewan dalam bahasa Inggris.

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 dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD Berbasis Adobe Flash CS6”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menghafal dan menuliskan urutan huruf pada saat membentuk suatu kata dalam menyebutkan nama hewan tertentu.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang efektif.
3. Belum dikembangkannya game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris untuk mempermudah proses belajar siswa kelas 1 SD.

C. Batasan Masalah

Penelitian di batasi pada:

1. Pembuatan media pembelajaran menggunakan Adobe flash CS6.
2. Mata pelajaran yang dibahas pada media pembelajaran ini adalah bahasa Inggris yaitu tentang pengenalan nama hewan.
3. Media pembelajaran ini berbentuk game agar siswa lebih bersemangat belajar bahasa Inggris.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?
2. Bagaimana mengimplementasikan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. membuat game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Mengimplementasikan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Adobe flash CS6 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis, game ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan game edukasi animal sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

- b. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game edukasi atau multimedia, serta game edukasi animal ini dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.