

# **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.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan. Pada pembelajaran bahasa Inggris, biasanya siswa diajarkan pelajaran dasar bahasa Inggris, dengan materi dasar pengenalan nama hewan dan buah yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar mengenal jenis dan nama-nama hewan.

Setelah dilakukan pengumpulan data, 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 hewan. Hal ini dapat dilihat pada saat menuliskan urutan huruf untuk menyusun nama hewan, banyak terjadi kesalahan, serta hasil nilai ulangan siswa pada materi pengenalan nama hewan 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 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.

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. Untuk itulah dibuat skripsi dengan judul “Perancangan Game

Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Tingkat SD Berbasis Macromedia Flash”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam perancangan 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 tingkat SD.

## **C. Batasan Masalah**

Permasalahan pada perancangan ini dibatasi pada pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris menggunakan macromedia flash sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku.

## **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Macromedia Flash sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana kelayakan game pengenalan edukasi nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis Macromedia Flash sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa ?

#### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah :

- a. Mengetahui hasil dari perancangan game edukasi pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris menggunakan macromedia flash.
- b. Mengetahui kelayakan game pengenalan nama hewan dengan bahasa Inggris sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa tingkat SD berbasis macromedia flash.
- c. Mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukasi nama hewan dalam bahasa Inggris berbasis macromedia flash sebagai media pembelajaran.

#### **F. Manfaat Perancangan**

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

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, perancangan game edukasi ini diharapkan dapat mempunyai manfaat terutama dalam bidang pendidikan, serta dapat membuktikan kebenaran teori tentang manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Azhar Arsyad, 2002:26), yang menyatakan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar salah satunya adalah media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

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

### b. Bagi guru

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

### c. Bagi penulis

Bagi penulis mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan game edukasi ini sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.

## **G. METODOLOGI**

### **1. Alat dan Bahan**

- a. Literatur dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan *internet browsing*.
- b. Hasil wawancara dari narasumber yang berkaitan..

### **2. Langkah-langkah Perancangan**

#### a. Studi Pustaka

Kegiatan menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan dan sedang diteliti, dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, jurnal, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain.

#### b. Observasi dan pengumpulan data

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung. Pengumpulan data juga dilakukan dengan wawancara pada nara sumber yang kompeten.

#### c. Rancangan

Kegiatan perancangan meliputi rancangan *database*, *user interface* dan *coding program*.

d. *Implementasi*

Hasil rancangan diimplementasikan dalam sebuah aplikasi.

e. *Pengujian*

*Pengujian* dilakukan setelah semua rancangan diimplementasikan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan.

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Tugas akhir ini terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

1. Bab I - Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat, metodologi, dan juga sistematika penulisan.

2. Bab II - Landasan Teori

Bab ini akan memuat landasan teori, kerangka konsep, pandangan umum serta berbagai definisi sebagai pengantar pada bab pembahasan.

3. Bab III - Perancangan sistem

Bab ini akan menguraikan ide mula pembuatan sistem, metode yang digunakan dalam perancangan sistem serta bagaimana perencanaan sistem dibuat hingga didesain.

4. Bab IV – Hasil Pengembangan dan Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan tentang analisa data dan juga membahas tentang hasil pengembangan, dan juga implementasi sistem.

5. Bab V - Penutup

Bab ini akan memuat tentang kesimpulan akhir dari rumusan masalah yang dikemukakan sebagai hasil dari keseluruhan pembahasan pada BAB I, II, III dan IV yang berupa kesimpulan dan saran-saran sebagai jawaban dan bahan penyempurnaan tugas akhir.