

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat berpengaruh di segala aspek bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Pendidikan pada dasarnya adalah proses pengembangan peserta didik yang potensial. Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan interaksi belajar mengajar atau proses belajar.

Bahasa Inggris sendiri harus diajarkan pada anak sejak usia dini karena melihat dampak globalisasi saat ini, Pembelajaran Bahasa Inggris pada anak usia dini dilakukan dengan berbagai macam cara dan secara bertahap diajarkan hanya sebatas pengetahuan atau dasar-dasarnya saja tidak secara mendalam dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk kemajuan lebih baik. Pembelajaran Bahasa Inggris bisa dilakukan dengan berbagai cara mengikuti perkembangan teknologi itu sendiri. Anak-anak di Indonesia sendiri masih jarang dan tidak sedikit diantara mereka yang masih kesulitan dalam mempelajari Bahasa Inggris, kebingungan ingin memulainya dari mana termasuk dalam penyebutan kata Bahasa Inggris itu sendiri.

Bersasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah dasar didapat bahwa metode pembelajaran yang digunakan di sekolah adalah menggunakan buku paket dan metode ceramah. Hal ini membuat siswa sulit untuk menangkap informasi yang disampaikan oleh guru dan siswa mudah bosan dalam belajar. Selain itu pula beberapa siswa masih kesulitan dalam menulis nama-nama buah dalam bahasa Inggris ketika melakukan dikte.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang diambil dari beberapa referensi jurnal didapat bahwa menurut Muhammad Rizky Mubaraq dan kawan-kawan dengan judul Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Buah-Buahan Berbasis Android didapat bahwa pembuatan aplikasi buah-buahan menggunakan augmented reality sangat membantu dalam proses belajar mengajar (Mubaraq, Kurniawan, & Saleh, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dian Cahyadi, dkk dengan judul Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif *Pictionary* didapat bahwa media pembelajaran berupa kosa-kata dalam Bahasa

Inggris untuk anak usia dini menjadi metode interaktif yang menarik dan sangat bermanfaat (Ukkas, Cahyadi, & Nurabdiansyah, 2019). Dan berdasarkan penelitian oleh Rahma Nur Anggraeni, dkk dengan judul Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan dalam Bahasa Inggris Menggunakan Speech Recognition didapat bahwa penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu dan meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar bahasa inggris mengenal buah-buahan (Anggraeni, Putra Kharisma, & Wardhono, 2019).

Dari penelitian terdahulu tersebut dan permasalahan yang peneliti dapat dari hasil observasi dan wawancara adalah bahwa diperlukan sebuah media pembelajaran interaktif untuk menunjang belajar siswa sekolah dasar dalam mengenal buah-buahan dalam Bahasa Inggris.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka dapat diidentifikasi perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar bahasa inggris mengenal buah-buahan?
2. Bagaimana membangun aplikasi media pembelajaran bahasa inggris mengenai nama buah-buahan dalam menunjang proses pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat batasan masalah dalam pembuatan laporan ini yaitu :

1. Perancangan aplikasi menggunakan Unity, adobe ilustrator dan bahasa pemrograman C#
2. Aplikasi ini berbasis Android
3. Media pembelajaran membahas tentang nama buah dalam bahasa inggris untuk sekolah dasar
4. *Game* edukasi yang dibuat berupa kuis dan game pecah balon mengenai nama buah dalam bahasa inggris

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan minat belajar melalui alat bantu mengajar yang lebih menarik dan mudah dipahami
2. Membangun aplikasi pembelajaran nama-nama buah dalam bahasa Inggris dan *game* edukasi berbasis Android untuk menunjang proses belajar
3. Membuat aplikasi game yang menarik sehingga menambah daya tarik anak untuk menunjang proses belajar bahasa Inggris dalam nama-nama buah

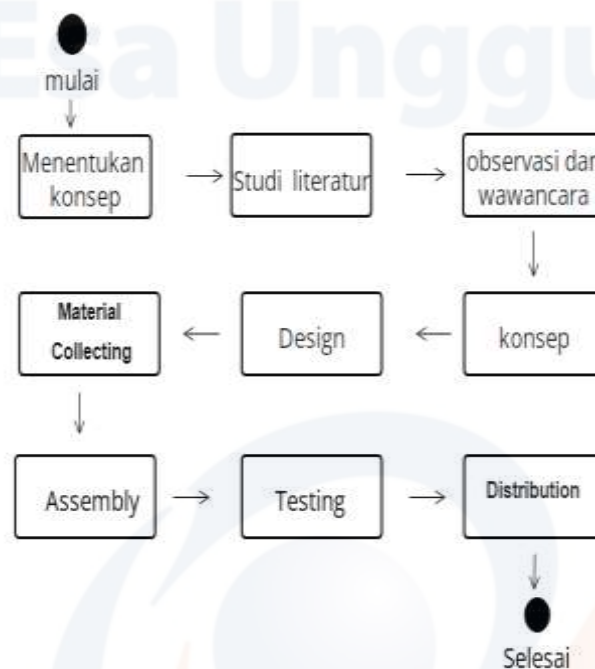
1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis
 Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai cara pembuatan media pembelajaran menggunakan *game* edukasi berbasis Android.
2. Bagi akademik
 Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dengan nama-nama buah.

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini, menjelaskan sebuah garis besar atau rancangan terhadap proses atau cara untuk merancang aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dalam nama-nama buah sebagai berikut :



Berikut penjelasan dari kerangka pemikiran diatas :

1. Menentukan Topik Penelitian
Pada tahapan ini ditentukan sebuah topik yang dikerjakan oleh peneliti, dan sebuah kebutuhan yang akan diperlukan dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Observasi dan Wawancara
Pada tahap ini penulis melakukan penggalan data serta informasi yang sesuai dengan topik yang telah ditentukan dan melakukan penelitian pada mekanik.
3. Studi Literatur
Tahap ini adalah tahap dimana penulis mencari informasi dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang ingin diselesaikan dengan cara mendapatkan wawasan dari buku, jurnal, dan sumber-sumber di internet.
4. Konsep (Concept)
Konsep (*concept*) adalah tahapan awal pada metode pengembangan multimedia ini. Pada tahap konsep atau pengonsepan ini, penulis menentukan tujuan dari penelitian, termasuk identifikasi audien, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain. Hasil dari tahap konsep biasanya dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan penelitian. Selain itu juga dengan mendeskripsikan konsep aplikasi yang akan dibuat seperti dengan menentukan jenis dari aplikasi tersebut (presentasi, interaktif dan lain-lain) dan spesifikasi umum dari aplikasi tersebut (judul, audien dan lain-lain).
5. Perancangan (Design)
Perancangan (*design*), pada tahap ini penulis membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek, serta gaya dan kebutuhan material untuk proyek spesifikasi yang akan dibuat berdasarkan pada perancangan materi yang akan dimasukkan dalam *game*, dan *state diagram* untuk menggambarkan alur kontrol atau tingkah laku yang dimiliki oleh sistem kontrol yang kompleks dalam *game*.
6. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)
Pengumpulan Bahan (*material collecting*), pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain dengan gambar *clip art*, foto, animasi, audio, dan lain-lain yang diperlukan pada tahap berikutnya yaitu tahap pembuatan (*assembly*).

7. Pembuatan (Assembly)

Pembuatan (*assembly*) pada tahap ini dilakukan pembuatan semua objek atau bahan multimedia dengan kata lain yaitu pengkodean atau pembuatan aplikasi. Pembuatan aplikasi ini harus didasarkan pada tahap perancangan (*design*) dan menggunakan media-media yang telah dikumpulkan pada tahap pengumpulan bahan (*material collecting*).

8. Pengujian (Testing)

Pengujian (*testing*) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Fungsi dari tahap ini adalah melihat hasil pembuatan aplikasi apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Setelah produk media pembelajaran selesai dibuat dilakukan tahap *testing* yang terdiri dari dua tahap yaitu tahap uji coba *alpha* dan tahap uji coba *beta*. Tahap uji coba *alpha* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, jika dalam proses uji coba masih terdapat saran untuk melakukan perubahan maka media akan direvisi, apabila dari hasil uji coba media tersebut memenuhi kriteria kelayakan maka akan dilakukan uji coba *beta* yang dilakukan oleh pengguna aplikasi. Pengujian ini juga dapat dilakukan menggunakan metode pengujian yang lainnya.

9. Distribusi (Distribution)

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi dan setelah semuanya selesai. Aplikasi akan dijalankan melalui komputer. Beberapa tahap implementasi dan evaluasi yang penulis lakukan adalah:

- Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengeksekusi aplikasi.
- Cara pengoprasian aplikasi berbasis multimedia.
- Menjelaskan hasil tampilan.
- Evaluasi program atau aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan, Tugas Akhir ini diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut :

- BAB 1 PENDAHULUAN**
Pada bab ini membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup masalah, serta sistematika penulisan.
- BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**
Pada bab ini akan menjelaskan teori-teori yang akan menjadi landasan untuk memaparkan pokok pokok dalam permasalahan.
- BAB 3 METODE PENELITIAN**
Pada bab ini menguraikan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian.
- BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**
Dalam bab ini menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan terhadap penelitian data yang diperoleh.
- BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**
Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini.