

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi anak-anak sekolah dasar karena di era sekarang kebutuhan untuk bisa berbahasa Inggris terus meningkat. Dan akan sangat ketinggalan sebuah informasi jika tidak menguasai dan mengerti dalam berbahasa Inggris [1]. Memberikan pendidikan bahasa Inggris untuk siswa sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan tata dasar dalam berbahasa Inggris. Di sekolah dasar, Bahasa Inggris digunakan sebagai bahasa interaksi dengan teman-teman. Topik yang diajarkan terkait dengan situasi kehidupan sehari-hari. Ini berarti bahwa siswa akan dilatih untuk bertukar pikiran dengan teman-teman mereka dalam Bahasa Inggris, sehingga mereka tidak akan merasa kesulitan dalam mengucapkan kata-kata dalam bahasa tersebut [2].

SD Kanisius Condongcatur adalah salah satu lembaga pendidikan sekolah dasar yang ada di Condongcatur. Pada siswa kelas 5 di sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 sebagai program pendidikan. Kurikulum 2013 menekankan pada pengembangan keterampilan berbahasa secara kontekstual dan terpadu, namun implementasinya di sekolah masih kurang maksimal. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru SD Kanisius yang mengajar bahasa Inggris untuk kelas 5 bahwa media pembelajaran yang digunakan adalah hanya menggunakan buku paket dan menggunakan kartu bergambar dan penyampaian materi dengan metode ceramah. Karena penggunaan media pembelajaran yang masih tradisional guru mengalami kesulitan untuk membuat siswa tertarik penyampaian materi. Dan karena hal tersebut, nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 5 di SD Kanisius Condongcatur cenderung rendah. Dan dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa minat siswa terhadap pelajaran bahasa Inggris sangat kurang.

Dalam meningkatkan ketarikan siswa dalam pembelajaran, salah satu solusinya adalah dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran bahasa Inggris. Game dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa karena game dapat membuat siswa merasa terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran [3]. Game juga dapat membantu siswa dalam mengaplikasikan keterampilan berbahasa secara kontekstual dan terpadu dalam situasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

Visual novel, sebagai bentuk permainan interaktif berbasis narasi, menawarkan potensi untuk menjadi media pembelajaran bahasa Inggris yang menarik dan efektif. Visual novel memadukan elemen cerita, gambar, dan interaksi, menciptakan pengalaman yang imersif bagi pemain. Dalam konteks ini, perancangan sebuah game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 SD di Sekolah Kanisius Condongcatut menjadi relevan dan penting.

Pemilihan platform Android dan penggunaan game engine Ren'Py untuk pembuatan game dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan penting. Pertama-tama, Android adalah sistem operasi yang sangat luas digunakan, dengan mayoritas perangkat seluler di seluruh dunia menjalankannya. Ini berarti game yang dikembangkan untuk Android memiliki potensi untuk mencapai audiens yang luas, termasuk siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatut. Platform ini juga sesuai dengan kebutuhan praktis, karena siswa dan guru memiliki akses ke perangkat Android, seperti smartphone atau tablet, yang memungkinkan mereka untuk mengakses dan menggunakan game dengan mudah.

Penggunaan game engine Ren'Py dipilih karena kemampuannya dalam mengembangkan visual novel interaktif. Ren'Py telah terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman naratif yang mendalam dan interaktif. Dengan kombinasi elemen cerita, gambar, dan dialog yang dapat diubah oleh pemain, Ren'Py memberikan alat yang kuat untuk mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris ke dalam konteks yang menarik dan menantang. Ini adalah pilihan yang ideal untuk menciptakan game yang tidak hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam

membantu siswa kelas 5 SD meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka.

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, penulis akan perancangan sebuah game visual novel sebagai media pembelajaran dengan menggunakan game engine Ren'py. Dimana siswa akan disuguhkan sebuah cerita dalam bahasa Inggris dan juga menyediakan beberapa pertanyaan yang sesuai dengan buku pembelajaran yang dipakai oleh guru SD Kanisius sebagai sumbernya.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari pencabaran latar belakang sebelumnya maka dapat dihasilkan suatu permasalahan yang akan diselesaikan yaitu Bagaimana kelayakan media game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan minat siswa dan respon siswa terhadap game visual novel sebagai media game engine Ren'Py pada siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini akan membantu penulis untuk mengarahkan dan memfokuskan penelitian, sehingga hasil penelitian dapat lebih spesifik dan terarah.

Untuk penelitian ini batasan masalah yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian membahas tentang pembuatan game visual novel bahasa Inggris sebagai menggunakan game engine Ren'Py.
2. Penelitian membahas tentang penggunaan game visual sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur.
3. Penelitian melakukan uji coba pada siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur yang telah terdaftar sebagai peserta penelitian. Hasil penelitian ini tidak dapat di generalisasikan untuk siswa kelas 5 SD lain atau sekolah lain.
4. Penelitian hanya menggunakan materi tentang healthy food yang diambil dari buku star kids 5 yang digunakan oleh guru dari SD Kanisius Condongcatur

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut beberapa tujuan penelitian dari perancangan game visual novel bahasa Inggris sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

1. Memperhitungkan kelayakan media game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris menggunakan game engine Ren'Py di kalangan siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur?

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut beberapa manfaat penelitian dari perancangan game visual novel bahasa Inggris sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

1. Dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi para pengajar bahasa Inggris di SD Kanisius Condongcatur tentang keefektifan game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.
2. Dapat memberikan masukan bagi para pengajar bahasa Inggris di SD Kanisius Condongcatur tentang cara menggunakan game visual novel sebagai media pembelajaran yang efektif.
3. Dapat memberikan gambaran tentang kelebihan dan kekurangan game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris bagi siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur.
4. Dapat menjadi referensi bagi para pengajar bahasa Inggris di sekolah lain yang ingin menggunakan game visual novel sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

Dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pengembang game visual novel untuk mengembangkan game visual novel yang lebih efektif sebagai media pembelajaran bahasa Inggris.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mempermudah proses penelitian, penulis akan menjabarkan beberapa metode yang akan digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada, diantaranya :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1 Metode Observasi

Metode observasi dilakukan penulis dengan melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekolah mulai dari guru, siswa dan mata pelajaran. Dan juga melakukan pengamatan pada cara belajar siswa dan melihat kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran.

2 Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan penulis dan pihak guru dari sekolah guna untuk mendapatkan informasi data-data yang diperlukan untuk penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis SWOT

Penulis menggunakan pendekatan analisis SWOT yang melibatkan evaluasi faktor-faktor Kekuatan, Kelemahan, Peluang, dan Ancaman dalam mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi. Metode ini memungkinkan penulis untuk menyelidiki secara komprehensif kondisi internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi situasi yang dihadapi.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan proses untuk mengidentifikasi dan memahami kebutuhan dari sistem yang akan dibuat, serta mengembangkan sistem yang memenuhi kebutuhan tersebut atau memutuskan bahwa pengembangan sistem baru tidak diperlukan. Tahap ini merupakan langkah kunci dalam pengembangan sistem karena membantu mengarahkan tujuan yang ingin dicapai.

3. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem merupakan proses evaluasi yang dilakukan untuk menentukan apakah suatu sistem yang akan dibuat layak untuk dilanjutkan atau tidak. Tujuan dari analisis kelayakan ini adalah untuk mengetahui apakah sistem yang akan dibuat akan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan, terlepas dari seberapa baik kualitas teknologi, operasional, dan hukum yang digunakan.

1.7 Metode Perancangan

Metode untuk perancangan game ini dilakukan dengan model waterfall model proses pengembangan sistem ini dilakukan dengan mengikuti tahap-tahap yang berurutan, dimulai dari perencanaan hingga pemeliharaan sistem.

Dan pemodelan untuk menggambarkan sistem game yang dibuat menggunakan UML (Unified Modeling Language). UML menyediakan jenis-jenis diagram yang bisa dipakai untuk menggambarkan struktur sistem, seperti Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence diagram, Class Diagram. Diagram-diagram ini dapat digunakan untuk menggambarkan komponen-komponen sistem, interaksi antar komponen, dan cara kerja sistem secara keseluruhan.

1.8 Metode Testing

Dalam penelitian ini, metode testing yang digunakan adalah blackbox testing, yaitu metode pengujian yang tidak memperhatikan bagaimana sistem tersebut diimplementasikan, tetapi hanya memperhatikan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan *input* yang diberikan dan *output* yang dihasilkan. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan input ke sistem dan memeriksa apakah *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, dalam penelitian ini juga dilakukan pengujian dengan menggunakan kuesioner yang

diberikan kepada responden untuk mengumpulkan umpan balik mengenai sistem yang telah dibuat.

1.9 Metode Evaluasi

Penelitian akan melibatkan siswa kelas 5 SD Kanisius Condongcatur dalam uji coba aplikasi game visual novel menggunakan game engine Ren'Py. Siswa akan menjalankan aplikasi ini untuk pengalaman pembelajaran bahasa Inggris. Setelah itu, siswa akan mengisi kuesioner yang mencakup kepuasan, kejelasan materi, dan interaktivitas aplikasi. Tanggapan siswa pada kuesioner akan diukur menggunakan skala Likert, dan hasilnya akan dianalisis statistik untuk mengungkap tren dan pola tanggapan siswa terhadap aplikasi. Hasil analisis ini akan memberikan pandangan lebih dalam tentang bagaimana siswa merespons aplikasi game visual novel ini.

1.10 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis mempresentasikan hasil penelitian dalam lima bab, yang terdiri dari:

Bab I: Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Pada bab dua ini berisi dengan pembahasan dari referensi penelitian sebelumnya yang mempunyai tema yang sama. Dan juga penjelasan beberapa teori dari beberapa teori yang ada pada penelitian ini.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi proses perancangan penelitian yang berguna untuk mengidentifikasi masalah dan serta mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk merancang game.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini merupakan proses pengimplementasian game ketika sudah dibangun kemudian melakukan pembahasan yang berguna untuk menjelaskan semua proses tahapan-tahapan yang ada.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh penelitian ini dan juga berisi saran dari penulis.

Daftar Pustaka

Pada bab ini berisi sumber-sumber dari referensi yang digunakan dalam penulisan penelitian ini.

