

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang berperan penting dalam era globalisasi. Kemampuan berbahasa Inggris sejak dini menjadi modal utama bagi siswa menghadapi tantangan dunia yang semakin kompetitif. Penguasaan kosakata menjadi aspek mendasar karena mendukung kemampuan membaca, menulis, serta pemahaman konsep baru. Di tingkat sekolah dasar, pengenalan bahasa Inggris bertujuan membangun dasar literasi yang kokoh dan memperluas wawasan siswa mengenai budaya serta lingkungan global.

Pendekatan pembelajaran bahasa Inggris pada siswa sekolah dasar, terutama kelas awal, perlu dirancang kreatif dan menarik untuk menjaga motivasi siswa. Siswa usia dini lebih responsif terhadap metode pembelajaran visual seperti gambar, video, dan ilustrasi, yang membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Pengalaman interaktif seperti permainan edukatif, atau penggunaan alat bantu seperti media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media pendidikan berfungsi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar [1]. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pengajaran bahasa Inggris. Media visual, seperti *flashcard*, buku bergambar, dan video animasi, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konsep. Dalam perkembangan teknologi digital, media berbasis game edukasi menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan elemen visualisasi 3D, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik melalui simulasi yang mendekati realitas. Game edukasi berperan sebagai sarana yang efektif untuk memperkenalkan materi yang membutuhkan visualisasi dan interaksi lebih dalam, seperti pengenalan kosakata bahasa Inggris [1]. Dengan media visual, siswa tidak hanya menerima informasi secara lisan tetapi juga

mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dan nyata tentang konsep yang disampaikan [2].

Namun, tantangan pembelajaran bahasa Inggris masih dihadapi oleh SD Negeri 1 Karanganyam Klaten. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru wali kelas 1, tantangan utamanya adalah menjaga konsentrasi siswa yang mudah bosan, mengatasi kesulitan dalam pengucapan serta penghafalan kosakata, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang tersedia, seperti LKS, kurang menarik karena minim warna dan gambar. Tidak adanya media interaktif juga menjadi hambatan dalam menciptakan pembelajaran yang dinamis. Alternatif seperti *outing class* ke kebun binatang atau akuarium terkendala oleh keterbatasan tenaga pendamping, jarak lokasi, dan biaya tinggi.

Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi game edukasi berbasis desktop sebagai media pembelajaran nama hewan laut dalam bahasa Inggris untuk siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanganyam Klaten. Materi ini relevan dengan kurikulum kelas 1, khususnya tema 9 dalam Kurikulum Merdeka. Integrasi teks, gambar, suara, dan animasi menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media ini juga memberikan umpan balik langsung untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Pendekatan ini tidak hanya memperluas kosakata siswa tetapi juga mengenalkan keanekaragaman hayati laut, sehingga meningkatkan kemampuan bahasa dan pengetahuan secara bersamaan. Aplikasi game edukasi ini diharapkan menjadi solusi interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa Inggris di SD Negeri 1 Karanganyam Klaten.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Seberapa efektif media pembelajaran game edukasi Seanimal dalam meningkatkan pemahaman siswa?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah daftar batasan masalah yang ditetapkan untuk menjaga penelitian tetap terarah dan fokus pada tujuan utama dalam perancangan dan pengembangan game edukasi ini :

1. Game edukasi hanya berfokus pada pengenalan nama hewan laut dalam kosakata bahasa Inggris tanpa mencakup materi pembelajaran lainnya.
2. Game edukasi dirancang khusus sesuai dengan kebutuhan siswa kelas 1 SD.
3. Uji coba dilakukan terbatas pada kelompok siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanganom Klaten.
4. Game dikembangkan dalam format .exe, sehingga dapat diakses melalui perangkat komputer atau laptop berbasis Windows.
5. Keberhasilan program akan diukur melalui hasil analisis *pre-test* dan *post-test* untuk menilai peningkatan pemahaman siswa, serta melalui kuisioner untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi game edukasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas Seanimal dalam meningkatkan paham siswa kelas 1 di SD Negeri 1 Karanganom Klaten. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif bagi berbagai pihak, terutama bagi SD Negeri 1 Karanganom Klaten dan peneliti selanjutnya. Adapun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi SD Negeri 1 Karanganom Klaten

1. Diharapkan mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas 1 SD Negeri 1 Karanganom dalam belajar kosakata bahasa Inggris tentang hewan laut.
2. Dapat digunakan guru sebagai alat bantu untuk memperkaya metode pengajaran interaktif.

3. Diharapkan dapat membantu siswa mengenal teknologi dan memperkuat keterampilan digital sejak dini.

1.5.2 Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan game edukasi di bidang atau materi lain, khususnya untuk siswa sekolah dasar.
2. Penelitian ini memberikan gambaran pengaruh game edukasi terhadap peningkatan pemahaman siswa, sebagai dasar studi lanjutan tentang teknologi pendidikan.
3. Penelitian ini mendorong inovasi metode pembelajaran digital dengan mengintegrasikan elemen visual untuk media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.
4. Proses dan hasil penelitian ini dapat menjadi kerangka atau perbandingan bagi pengembangan game edukasi di tingkat pendidikan dasar.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini terbagi dalam 5 bab, yang diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini memberikan gambaran umum mengenai permasalahan yang akan diteliti, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur dan dasar teori yang relevan dengan topik penelitian. Bagian studi literatur memuat ringkasan penelitian sebelumnya yang mendukung, sementara dasar teori menjelaskan konsep-konsep teoritis terkait permasalahan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian, meliputi objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, menyajikan analisis, perancangan yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan, implementasi, pengujian, serta evaluasi dari aplikasi yang dikembangkan berdasarkan metode yang telah diuraikan

pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP, bab ini mencakup kesimpulan dari hasil akhir penelitian dan memberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut atau peningkatan kualitas penelitian serupa di masa mendatang.

