

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang semakin berkembang, penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Inggris, menjadi semakin krusial. Bahasa Inggris telah diakui sebagai bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari komunikasi bisnis, pendidikan, hingga hiburan. Oleh karena itu, penting bagi anak-anak untuk mulai belajar bahasa Inggris sejak dini. [1]. Tujuan pengenalan kosakata Bahasa Inggris di tingkat pendidikan dasar adalah untuk membantu siswa memahami dan mengembangkan pengetahuan dasar tentang bahasa Inggris, sebelum mereka melanjutkan pembelajaran bahasa tersebut di jenjang sekolah berikutnya.

Berdasarkan observasi di Madrasah Ibtidiyah Puluhan Klaten, siswa kelas 1 dihadapkan pada tantangan dalam mengenal dan menghafal kosakata bahasa Inggris yang sulit. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami bahasa asing[1]. Selain itu, siswa di tingkat ini umumnya memiliki karakter yang lebih aktif dan cenderung lebih fokus pada permainan, sehingga perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan oleh guru dapat berkurang. Hal ini khususnya terjadi pada siswa sekolah dasar kelas 1, yang membutuhkan pendekatan belajar yang lebih efektif, kreatif, interaktif, dan relevan dengan dunia mereka[2].

Untuk menambah efektifitas dalam penyampaian materi dengan menerapkan teknologi 3D dalam bentuk game interaktif, proses pembelajaran bahasa Inggris dapat dirancang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa [2]. Oleh karena itu, pengembangan media game interaktif 3D sebagai pengenalan fauna akuatik tidak hanya mendukung pencapaian pembelajaran Bahasa Inggris, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital sejak dini. Hal ini menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan berbasis teknologi, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Puluhan, Klaten.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game interaktif 3D yang bertujuan memperkenalkan fauna akuatik dalam bahasa Inggris kepada siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Puluhan Klaten. Fokus utama penelitian ini adalah pada pengenalan nama-nama hewan laut dalam bahasa Inggris. Diharapkan game interaktif 3D dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada para siswa.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Seberapa efektif game interaktif 3D sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris tentang pengenalan fauna akuatik 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 interaktif kosakata Bahasa Inggris tentang hewan laut bagi siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Puluhan, Klaten:

1. Game pembelajaran hanya berfokus pada pengenalan kosakata Bahasa Inggris terkait fauna akuatik untuk siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Puluhan, Klaten.
2. Dikhususkan untuk siswa kelas 1 MI Muhammadiyah Puluhan, dengan uji coba terbatas pada kelompok siswa tersebut.
3. Game dikembangkan menggunakan Unity dengan format Exe, sehingga hanya dapat di gunakan pada perangkat laptop atau komputer berbasis windows.
4. Fokus pada elemen visual dan interaktif untuk memperkuat pemahaman kosakata tentang hewan laut, tanpa mencakup materi pembelajaran lainnya.
5. Keberhasilan program diukur melalui *pre-test* dan *post-test*, serta pengamatan keterlibatan siswa selama penelitian.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk

merancang dan mengembangkan game edukasi interaktif yang mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Inggris tentang nama fauna akuatik bagi siswa kelas I MI Muhammadiyah Puluhan, Klaten. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan game edukasi interaktif dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Dengan demikian, 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 MI Muhammadiyah Puluhan, Klaten dan peneliti selanjutnya. Adapun manfaat penelitian ini dijabarkan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi MI Muhammadiyah Puluhan, Klaten

1. Game Pembelajaran interaktif diharapkan menarik minat dan pemahaman siswa kelas I MI Muhammadiyah Puluhan, Klaten dalam belajar kosakata Bahasa Inggris tentang fauna akuatik secara menyenangkan.
2. Guru dapat menggunakan game ini sebagai alternatif metode pengajaran dan meningkatkan pemahaman siswa.
3. Game Pembelajaran interaktif 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 peneliti lain dalam mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis game di bidang atau materi berbeda.
- 2) Penelitian ini memberikan gambaran pengaruh media interaktif terhadap minat dan hasil belajar siswa, yang dapat mendasari studi lanjutan tentang efektivitas teknologi dalam pendidikan.

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, alat dan bahan yang digunakan, analisis, serta perancangan yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menyajikan implementasi, pengujian (testing), serta evaluasi dari sistem atau 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.