

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media *computer* dan *smartphone* [1]. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia *linear* dan multimedia interaktif. Multimedia *linier* adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna, multimedia ini berjalan berurutan. Contohnya tv dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol, sehingga dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya aplikasi game dan sebagainya [2].

Kata *games* berasal dari bahasa Inggris yang artinya permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada kelincahan intelektual (*Intellectual Playability*) yang juga dapat diartikan sebagai arena keputusan dan aksi permainan [3]. Secara umum game terbagi pada dua jenis, yang pertama adalah game *offline* dan yang kedua game *online* [4]. Salah satu *software* pembuatan game adalah *construct 2* yang memiliki fitur HTML5 [5]. Game memiliki beberapa *genre*, bukan hanya mampu berdiri sendiri namun juga dapat digabungkan (*mixed* atau *hybrid*) sehingga unsur *genre* menantang, dan yang paling penting mengandung unsur edukasi [6]. Dalam pengembangan game edukasi penerapan metode MDLC (*Multimedia DevelopmentLife Cycle*) dapat memperkuat aktivitas belajar dengan merancang konten yang

sesuai dengan kebutuhan pembelajaran [7]. MDLC merupakan salah satu metode yang digunakan dalam pengembangan ataupun pembuatan aplikasi. MDLC tidak hanya menjadi dasar utama dalam pengembangan aplikasi, tetapi juga diperkuat melalui metode seperti *guided discovery* dan taksonomi bloom [8]. Metode *guided discovery* merupakan suatu metode pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui penemuan suatu konsep dan pengetahuan baru dibawah bimbingan guru. Inti metode pembelajaran *guided discovery* ini yaitu mengubah kondisi belajar yang semula pasif menjadi aktif dan kreatif [9]. Dan metode taksonomi bloom adalah struktur terakhir yang mengidentifikasi *skills* mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tingginya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi dulu. Pendekatan taksonomi bloom dijadikan acuan bagi pengajar dalam mengenali sejauh mana tahapan perkembangan bahasa inggris pada anak didik [10]. Taksonomi bloom dapat digunakan secara efektif dalam merancang dan mengembangkan game edukasi untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifikasi [11].

Game Edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan untuk memberikan pengajaran, menambah pengetahuan suatu penggunaannya melalui suatu media unik dan menarik seperti konten pendidikan contohnya game edukasipembelajaran bahasa inggris [12]. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing untuk dipelajari, dalam prakteknya baik guru dan siswa masih menghadapi banyak masalah ketika proses pembelajaran [13].

Mempertimbangkan dampak globalisasi saat ini, pendidikan bahasa inggris sedang diperkenalkan secara bertahap kepada anak-anak sejak usia dini, dengan fokus pada pemahaman dasar, tanpa terlalu banyak mendalam ke pembelajaran yang detail, Hal ini karena perkembangan teknologi yang memungkinkan berbagai cara belajar bahasa Inggris, contohnya penggunaan melalui suatu media unik dan menarik salah satunya tebak nama buah [14]. Selam ini penyebaran informasi mengenai jenis buah-buahan dapat di

jumpai pada buku-buku ataupun media informasi seperti internet akan tetapi penyebaran informasi mengenai jenis buah-buahan melalui buku dan informasi di internet hanya berupateks maupun gambar, sehingga muda bosan dan jenuh, dengan adanya game edukasi berbasis multimedia dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sambil bermain [15]. Sebagai referensi dalam melakukan pembuatan game, peneliti melakukan analisa penelitian sebelumnya.

Menurut penelitian [16], penyebaran luas game tanpa nilai edukasi, khususnya di kalangan anak-anak. Game tersebut cenderung merusak dan kurang mendidik, menyebabkan kecanduan dan penggunaan berlebihan di depan *computer* dan *gedget*. Hasil penelitian ini diketahui game edukasi bahasa inggris berhasil dikembangkan dengan *game engine* construct 2 menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), memiliki nilai yang sangat bagus dalam pembelajaran bahasa inggris.

Pada penelitian lainya [17], peserta didik belum mampu menguasai materi sejarah kemerdekaan Indonesia dengan baik, hasil penelitian ini berupa aplikasi game edukasi sejarah Indonesia menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) Dan *software* construct 2, dengan hasil pengujian ahli media memperoleh 89,67 % dan siswa 88.04% sehingga memperoleh hasil sangat baik.

Selanjutnya pada penelitian [18], sistem pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara lama dengan metode ceramah menggunakan media buku ataupun gambar-gambar. Hasil penelitian ini berupa aplikasi game edukasi susunnama buah menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC). Dengan hasil pengujian *blackbox* diterima.

Dalam kegiatan pembelajaran pada materi pengenalan huruf alfabet dalam Bahasa Inggris di SD N 110/1 Tenam, guru mengalami kesulitan dalam mengajar murid yang kurang memperhatikan proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran kurang

interaktif atau kaku sehingga membuat guru kesulitan untuk mengajarkan kosakata bahasa Inggris dengan metode pembelajaran yang masih menggunakan buku dan papan tulis secara berulang yang mana membuat anak-anak merasa bosan, sehingga mengakibatkan penurunan minat belajar dan pemahaman yang kurang optimal.

Berdasarkan pada beberapa ulasan di atas, Penggunaan multimedia dalam pembelajaran, khususnya game edukasi bahasa Inggris, menjadi alternatif yang menarik untuk meningkatkan minat dan pembelajaran siswa. Dalam pengembangan game tersebut menggunakan metode, salah satunya metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dan pendekatan *guided discovery* digunakan untuk merancang konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dampak positif game edukasi terlihat dalam penelitian yang berhasil mengembangkan game menggunakan Construct 2 yang mencapai nilai pembelajaran yang baik. Sebaliknya, penelitian lain menunjukkan bahwa game edukasi sejarah Indonesia juga berhasil meningkatkan pemahaman materi sejarah dengan menggunakan MDLC dan Construct 2. Di antara itu ada kebutuhan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional dengan pendekatan yang lebih inovatif, seperti game edukasi susun nama buah yang dikembangkan menggunakan metode SDLC. Hasil penelitian menunjukkan penerimaan positif terhadap penggunaan game sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian perancangan game edukasi menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) dengan pendekatan *guided discovery* untuk pembelajaran Bahasa Inggris berbasis android.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana merancang game

edukasi tebak nama buah dalam bahasa inggris berbasis android pada SD N 110/1 TENAM agar efisien dan menarik dimata pengguna dengan metode MDLC dan pendekatan *guided discovery*?”

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun Batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Game ini hanya dapat dimainkan secara single player.
2. Game ini hanya membahas Pelajaran dasar tebak nama buah dalam bahasa inggris.
3. Game edukasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak construct 2.
4. Game edukasi mengandung genre game pembelajaran.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan, adapun Tujuan Penelitian adalah :

- a. menghasilkan game edukasi bahasa inggris tebak nama buah pada SD N 110\1 TENAM dengan metode MDLC dan pendekatan *guided discovery* untuk menunjang kegiatan belajar.
- b. Untuk memastikan Game Edukasi yang menarik dan mendapatkan penerimaan positif pada sd 110/1 Tenam.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu siswa dan siswi agar lebih mengenal bahasa Inggris sejak dini.
2. Membantu meningkatkan motivasi siswa dan siswi dalam belajar.
3. Meningkatkan semangat dan keterampilan bahasa pada siswa dan siswi dalam Bahasa inggris.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini terdiri dari enam bab. Sistematika penulisan ini menggambarkan secara umum tentang apa yang penulis bahas dalam setiap bab ini yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan dan manfaat penelitian, Serta sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini memaparkan teori-teori yang relevan dan konsep yang digunakan untuk mendeskripsikan masalah penelitian ini yang diperoleh oleh studi literatur.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang langkah-langka penelitian, pengumpulan data, dan metode pengembangan game, serta alat-alat bantu yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan rancangan sistem mengenai Analisa sistem berjalan, Analisa kebutuhan sistem, rancangan sistem, rancangan basis data dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang kegiatan implementasi dari rancangan sistem serta tahap pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan

BAB VI : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan mengenai pembahasan dari bab sebelumnya dan saran yang kiranya dapat membangun SD N110/1 TENAM yang lebih baik lagi.