

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemampuan Bahasa Inggris di Indonesia masih perlu mendapat perhatian serius. Berdasarkan laporan EF English Proficiency Index (2024), Indonesia berada di peringkat ke-80 dari 116 negara. Menurut data tersebut, negara tetangga seperti Singapura dan Malaysia berada di posisi kecakapan tinggi dengan indeks kecakapan Bahasa Inggris sebesar 609 dan 566, sedangkan Indonesia berada di posisi kecakapan rendah dengan indeks sebesar 468. Peringkat kecakapan bahasa Inggris di Indonesia harus diperbaiki sebagai upaya untuk memperbaiki tingkat kecakapan bahasa Inggrisnya [3]. Namun demikian, tidak sedikit kendala yang dialami oleh anak sekolah dasar yang ingin belajar berbahasa Inggris.

SD Negeri Banjarharja 01, yang berlokasi di Kabupaten Brebes, menghadapi tantangan dalam metode pengajaran Bahasa Inggris. Sekolah ini masih menerapkan metode ceramah di mana guru menjadi pusat informasi dan siswa hanya mendengarkan. Metode ini cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang rendah dapat menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif pada siswa. Dalam jangka panjang, metode ceramah yang terus-menerus dapat membuat siswa bosan dan mengurangi minat belajar mereka, sehingga mengakibatkan pemahaman yang tidak optimal terhadap materi pelajaran. Penggunaan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar membuat proses belajar menjadi kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Dewi selaku guru Bahasa Inggris di sekolah tersebut, terungkap bahwa kurangnya inovasi dalam metode pengajaran dan keterbatasan sumber daya menjadi kendala utama. Guru merasa terbatas dalam menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik karena kurangnya fasilitas dan pelatihan. Dibandingkan

dengan mata pelajaran lain, respons siswa yang menunjukkan ketidakantusiasan selama pelajaran berlangsung tercermin dari kurangnya partisipasi siswa dan penurunan signifikan dalam nilai Bahasa Inggris. Hal ini dapat menjadi tanda kuat bahwa mereka tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Sebuah inovasi baru harus diterapkan untuk membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Salah satu jenis media pembelajaran alternatif adalah game edukasi, yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar [7].

Penerapan Game dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan motivasi siswa, keterlibatan, dan pemahaman mereka tentang materi pelajaran [2]. Dalam studi mereka yang dilakukan pada tahun 2024, Ursula Amara Syifa Carmelia, Linda Zakiah, dan M. Syarif Sumantri meneliti seberapa efektif permainan video membantu siswa sekolah dasar di Indonesia menjadi lebih mahir berbahasa Inggris. Studi terbaru ini mendukung temuan tersebut. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan kosakata dan daya ingat bahasa Inggris siswa secara signifikan.

Dengan demikian, diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu meningkatkan pengajaran bahasa Inggris di SD Negeri Banjarharja 01. Dengan menggunakan *interactive educational games* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, diharapkan menarik minat siswa untuk belajar, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, dan membantu mereka memahami lebih banyak materi bahasa Inggris.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah ringkasan masalah berdasarkan latar belakang sebelumnya:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Banjarharja 01?
2. Bagaimana media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris?

1.3. Tujuan Penelitian

Sebagai merespons permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini menetapkan sejumlah tujuan yang dirancang secara sistematis. Tujuan-tujuan tersebut menjadi acuan utama dalam proses evaluasi guna menilai sejauh mana hasil yang diperoleh selaras dengan arah dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Kejelasan dalam perumusan tujuan diharapkan mampu mendukung kelancaran dan ketepatan arah pelaksanaan penelitian secara terukur dan terstruktur. Rincian tujuan dari penelitian ini disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1.1 Tujuan Penelitian

No.	Tujuan	Pengujian	Kesimpulan
1	Metode pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan minat siswa dalam bahasa Inggris.	Pengamatan langsung terhadap respons siswa setelah menggunakan game, serta Wawancara kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan game edukasi untuk	Terjadi peningkatan minat belajar, ditunjukkan oleh respon positif dari mayoritas siswa (84.375% menyatakan lebih semangat belajar).

No.	Tujuan	Pengujian	Kesimpulan
		mengetahui perubahan minat belajar.	
2	Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, pendidikan game dapat membantu siswa memahami materi bahasa Inggris.	Pengujian fungsionalitas dengan Blackbox testing dan penilaian kenyamanan penggunaan menggunakan System Usability Scale (SUS).	Game berjalan dengan baik tanpa kendala besar dan mendapatkan skor SUS di atas 70, menandakan game mudah digunakan dan mendukung proses belajar siswa.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan game edukasi Bahasa Inggris.
2. Metode Game Development Life Cycle digunakan untuk mengembangkan game.
3. Penelitian ini menggunakan dua pengujian yaitu Blackbox testing dan System Usability Scale (SUS).
4. Penelitian ini fokus pada siswa kelas 4 sekolah dasar.
5. Penelitian hanya dilakukan dalam lingkup SD Negeri Banjarharja 01.

1.5. Metode Penelitian

Metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) digunakan untuk mendesain *game* edukatif. Proses pengembangannya terdiri dari enam tahapan: *initiation* (konsep dasar), *pre-production*, *production*, *testing* (*alpha* dan *beta*) dan *release* [20].

1. *Initiation*

Tahap *initiation* diawali dengan perumusan ide mengenai rancangan game edukasi Bahasa Inggris yang sesuai untuk siswa sekolah dasar [5]. Dalam pengembangan konsep awal ini, dilakukan pengumpulan data melalui observasi langsung di lingkungan sekolah dasar serta wawancara dengan guru, guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait kebutuhan baik dari sisi peserta didik maupun pendidik [33].

2. *Pre-Production*

Tahap *pre-production* dalam pengembangan game edukasi Bahasa Inggris berfokus pada perumusan detail konsep yang selaras dengan tujuan pembelajaran, termasuk pemilihan materi yang akan disampaikan serta bentuk interaksi yang diharapkan. Pada tahap ini, dilakukan perancangan karakter yang mampu menyajikan konten pembelajaran secara menarik bagi siswa. Selain itu, perancangan struktur navigasi dan antarmuka pengguna menjadi aspek penting, guna memastikan kemudahan akses dan perpindahan antarfitur dalam permainan [35].

3. *Production*

Tahap *production* dalam proses pengembangan game edukasi Bahasa Inggris merupakan fase penting di mana seluruh rancangan dari tahap *pre-production* direalisasikan menjadi sebuah game yang berjalan secara fungsional dan interaktif. Fokus utama pada tahap ini adalah pembuatan elemen-elemen permainan, seperti ilustrasi karakter dan latar belakang, pengolahan audio yang mendukung pembelajaran Bahasa Inggris, serta penyusunan konten tambahan seperti teks dan pertanyaan yang akan ditampilkan dalam game [36]. Penulisan program berperan krusial dalam menerapkan mekanisme permainan dan membangun

interaksi antara pemain dengan materi yang disajikan [37].

4. *Testing*

Tahap *testing* dalam pengembangan game edukasi Bahasa Inggris berperan penting dalam proses identifikasi permasalahan. Pada fase ini, dilakukan *alpha testing* untuk menemukan berbagai kendala teknis seperti kesalahan sistem, *glitch*, *bug*, maupun hambatan lain yang dapat mengganggu kelancaran proses pembelajaran [38]. Selain itu, tahap ini juga mencakup evaluasi terhadap tingkat kesulitan permainan agar sesuai dengan karakteristik usia dan kemampuan siswa, serta peninjauan terhadap fitur utama maupun fitur tambahan yang berpotensi meningkatkan motivasi belajar. Pengujian fungsionalitas turut dilakukan untuk menilai kinerja antarmuka, mekanisme permainan, akurasi konten pembelajaran, serta kestabilan sistem secara keseluruhan [39].

5. *Beta*

Pada tahap *beta* dalam pengembangan game edukasi Bahasa Inggris, pengujian dilakukan oleh pihak ketiga, seperti siswa yang menjadi pengguna akhir. Tujuan fase ini untuk mendeteksi bug, kesalahan, dan kendala lain yang mungkin belum teridentifikasi sebelumnya, sekaligus mengumpulkan umpan balik dari siswa terkait pengalaman mereka saat memainkan game [40]. Meskipun tahap ini tidak termasuk dalam siklus produksi inti, hasil dari pengujian beta dapat mendorong pengembang untuk melakukan revisi atau pengulangan proses produksi, terutama jika ditemukan masalah yang signifikan atau masukan yang konstruktif demi peningkatan kualitas pembelajaran. Keterlibatan langsung siswa dalam fase ini memberikan informasi penting mengenai penerimaan game, serta menjadi dasar untuk menyempurnakan fitur dan pendekatan pembelajaran agar lebih efektif bagi siswa

sekolah dasar.

6. *Release*

Tahap *release* merupakan fase akhir dalam siklus *Game Development Life Cycle* (GDLC). Pada tahap ini, game edukasi Bahasa Inggris telah sepenuhnya disiapkan, termasuk penyempurnaan antarmuka pengguna agar tampil optimal. Setelah melalui serangkaian evaluasi dan memperoleh hasil positif dari *beta testing*, serta dipastikan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan, game siap diluncurkan dalam bentuk aplikasi [41]. Dalam konteks penelitian ini, aplikasi tersebut dapat langsung digunakan oleh para siswa di SD Negeri Banjarharja 01 sebagai media pembelajaran .