

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Di antara bahasa asing yang paling banyak dipelajari di Indonesia, bahasa Inggris telah dimasukkan ke dalam kurikulum dari anak usia dini, sekolah dasar, hingga perguruan tinggi. Bahasa Inggris adalah bahasa internasional, sangat penting untuk dikuasainya.

Anak-anak lebih suka bermain daripada belajar, terutama jika mereka harus belajar subjek yang tidak mereka sukai. Menurut Maulana (2019), hal itu akan menyebabkan anak menjadi tidak tertarik untuk memahami atau menghafal materi pelajaran. Karena bahasa Inggris bukanlah bahasa pertama mereka, seorang anak kesulitan mempelajarinya. Mereka tidak terbiasa mendengar atau mengucapkan bahasa Inggris.

SMP Negeri 2 Palembang merupakan salah satu sekolah di Indonesia yang salah satu pembelajarannya memberikan materi bahasa Inggris dengan capaian pembelajaran yang dimuat dalam kurikulum merdeka. Kegiatan observasi dilakukan pada SMP Negeri 2 Palembang dalam mengamati proses pembelajaran bahasa Inggris yang sedang berjalan. Kegiatan pembelajaran bahasa Inggris yang dilakukan di sekolah tersebut ternyata masih kurang optimal, serta proses penyampaian materi oleh seorang guru menggunakan media seperti buku, papan tulis, dan *video*.

Pada kelas 7 SMP Negeri 2 Palembang dengan materi penyusunan kalimat, siswa difokuskan dalam memahami dan menguasai materi penyusunan kalimat. Pembelajaran penyusunan kalimat merupakan subjek pembelajaran yang penting dalam menggunakan bahasa Inggris yang baik dan benar ketika berkomunikasi di kehidupan sehari-hari dan pola atau susunan dalam kalimat maupun paragraf. Namun, dalam beberapa penyampaian materi ternyata tidak semuanya dapat melalui media pembelajaran yang digunakan, sehingga beberapa konsep menjadi sulit dipahami oleh siswa.

Adapun dampak dari kurangnya pencapaian materi penyusunan kalimat pada siswa dapat mengurangi pemahaman, dan penguasaan siswa pada tingkat awal

pembelajaran. Selain itu, kurangnya pencapaian materi juga dapat menghambat siswa dalam keterampilan berbahasa yang lebih kompleks di tahap berikutnya.

Media pembelajaran telah dianggap sebagai solusi oleh banyak peneliti untuk mengatasi kendala pemahaman rendah siswa terhadap materi tertentu. Media pembelajaran dapat dalam berbagai bentuk, seperti poster, *video*, permainan, animasi, dan media interaktif lainnya. Penggunaan media ini dalam berbagai aspek terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian (Hartina, 2020) mengenai media pembelajaran berbasis *video* animasi pada materi bangun ruang sisi datar mendapatkan hasil pengujian mencapai 88% yang terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa di SMP Global Madani. Penelitian (Astuti, 2022) mengenai penerapan media poster pada materi menulis iklan di SMP Negeri 1 Kretek memiliki hasil dari *pretest* dan *posttest*, serta uji-t dengan signifikan 0,000 ( $0,00 < 0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa poster termasuk media yang efektif. Penelitian tentang penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran (Kurniasari et al, 2023) mendapatkan hasil bahwa media belajar berbasis *Augmented Reality* efektif meningkatkan minat belajar siswa TK dengan analisis data mencapai 80% berpengaruh positif terhadap anak-anak. Dalam penelitian (Sari et al, 2023) penerapan media *video* pada mata pelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02 terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta memudahkan penyampaian materi oleh guru. Selain itu penelitian media pembelajaran animasi (Putri dan Alfurqon, 2023) menghasilkan media animasi yang berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas 3 di SD Negeri 20 Kurao Pagang, Kota Padang, dengan aktivitas belajar mencapai rata-rata 84,8% dan peningkatan nilai siswa setelah penggunaan media animasi.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya *game* edukasi berbasis android, siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi, meningkatkan kemampuan, dan keterampilan berbahasa inggris mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan membangun sebuah *game* edukasi dengan judul **“GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN UNITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA SMP NEGERI 2 PALEMBANG”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah pada laporan tugas akhir yang akan di buat yaitu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis *game* edukasi yang mampu meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa dalam materi penyusunan kalimat bahasa inggris di SMP Negeri 2 Palembang.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pembatasan masalah ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian dengan memperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek yang diteliti. Batasan masalah dalam penyusunan laporan tugas akhir ini yaitu, penelitian ini terbatas pada perancangan *game* edukasi berbasis android menggunakan Unity sebagai media pembelajaran bahasa inggris dengan materi penyusunan kalimat pada kelas 7 tingkat SMP Negeri 2 Palembang sebagai lingkungan kajian utama.

## 1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun *game* edukasi berbasis android menggunakan unity sebagai media pembelajaran bahasa inggris pada SMP Negeri 2 Palembang.

## 1.5 Manfaat

Berdasarkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka manfaat penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Membantu tenaga pengajar di SMP Negeri 2 Palembang dalam mengembangkan sarana pembelajaran *game* edukasi berbasis android untuk siswa kelas 7 mata pelajaran bahasa inggris.
2. Mempermudah siswa dalam memahami dan mempelajari konsep-konsep tata bahasa, kosakata, dan keterampilan penyusunan kalimat bahasa inggris.