

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Bahasa Inggris telah menjadi media utama dalam berbagai aktivitas internasional di era globalisasi yang makin berkembang pesat, termasuk perdagangan, pembelajaran, dan interaksi di media sosial. Dengan demikian, keterampilan menggunakan bahasa Inggris menjadi penting untuk mengakses peluang global dan menjalin hubungan di seluruh dunia. Berdasarkan data EF EPI 2021 masyarakat di Indonesia diyakini belum fasih berbahasa Inggris, Indonesia menempati peringkat 80 dari 112 negara dan peringkat 14 dari 24 negara Asia (Bella Yuninda Putri, 2022). Kondisi tersebut menciptakan kesenjangan komunikasi yang signifikan dan mempersulit partisipasi Indonesia dalam proses kolaborasi internasional. Masyarakat Indonesia masih kurang mahir menggunakan bahasa Inggris terutama di kalangan sekolah dasar buktinya permasalahan yaitu diperoleh dari simpulan pengamatan dan dialog dengan pihak-pihak sekolah yang menjelaskan rendahnya tingkat penguasaan kosa kata berbahasa Inggris bagi anak usia dini. Karena penguasaan kosa kata bahasa Inggris yang masih rendah, jika menerapkan dengan metode yang kurang tepat dalam proses pembelajaran bahasa Inggris bagi anak usia dini (Herdyastika & Kurniawan, 2020).

Perkembangan ilmu dan teknologi menuntut proses pembelajaran yang lebih praktis dan menarik untuk meningkatkan mutu pendidikan (Widiana, 2022). Dengan adanya variasi teknologi metode pembelajaran yang berbeda-beda dapat digunakan dalam pendidikan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media *game*. Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan *game* sehingga memberikan kesempatan untuk berpikir kreatif (Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat VII Tahun et al., 2022). *Game* dapat dijalankan di perangkat komputer seperti laptop, PC, tablet, maupun smartphone. Smartphone sangat populer di kalangan anak-anak karena ukurannya yang praktis dan mudah dibawa kemana-mana. Selain itu, smartphone juga ada berbagai aplikasi dan *game* yang dirancang khusus untuk segala usia, termasuk anak-anak. Kemudahan akses dan variasi *game* yang tersedia membuat smartphone menjadi pilihan favorit untuk hiburan.

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia merupakan negara ketiga di dunia dengan jumlah pemain video game terbanyak. yaitu, Januari 2022 sebanyak 94,5% (Sutarta et al., 2023a). Sehingga pendekatan pembelajaran dengan *game* sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian para siswa, sementara itu pada nyatanya pendekatan pembelajaran yang saat ini masih menggunakan pendekatan dengan proses alat pembelajaran serta metode penjelasan masih relevan bersifat konvensional, artinya materi harus dihafal secara manual oleh siswa. Selain itu, pendekatan konvensional dalam proses belajar mengajar berpusat pada guru, sehingga siswa tidak diberikan kebebasan untuk merancang sendiri proses dan materi pembelajaran sesuai keinginannya (Rosaline et al., 2023).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak dapat meningkatkan keterampilan mereka, mempelajari kosakata baru dengan mengajar anak-anak belajar bahasa Inggris melalui *game*, Dengan ini tingkat bahasa Inggris anak-anak akan meningkat secara signifikan (Afifa & Gumiandari, 2021). Karena smartphone dapat digunakan kapanpun dan dimanapun, maka menggunakannya sebagai media pembelajaran sangatlah menarik dan bermanfaat bagi siswa (Watulingas, 2020). Dengan menggunakan metode gamifikasi untuk mempelajari dasar-dasar pemrograman. Penerapan unsur desain *game* dan prinsip *game* dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa (Ahmad Kamal Asri Julianto & Ekohariadi, 2020), Peneliti menekankan bagaimana gamifikasi dapat membantu siswa dengan menghilangkan kesulitan belajar seperti kurangnya motivasi atau keterlibatan (Maiga, 2019).

Beberapa penelitian sebelumnya diantaranya yang dilakukan Fajar Juliansyah, 2021 dengan judul "Aplikasi kuis dengan konsep gamifikasi berbasis web menggunakan *ruby on rail & react.js*" telah menyoroti penerapan gamifikasi di Indonesia. Industri game telah berkembang karena kemajuan teknologi *Information and Communication Technologies (ICT)*, yang telah mendorong para pendidik untuk menjadi lebih kreatif. Dengan menggunakan gamifikasi yaitu skor. Penulis berusaha untuk menganalisis dan membahas komponen penentu motivasi dalam efektivitas pembelajaran, Gamifikasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen dari game atau video game untuk meningkatkan motivasi

siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Diharapkan bahwa pembangunan *e-learning* ini dapat membuat sistem belajar lebih menyenangkan (Fajar Juliansyah Eka Putra1 et al., 2021).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Kurnia Rahman, 2023 dengan judul “*Implementation of gamification in learning media to improve student activity and learning outcomes*” penelitian ini membahas tentang tantangan pembelajaran di masa pandemi saat ini yang memaksa guru dan siswa beralih ke pembelajaran digital. Selanjutnya di era new normal dimana pendidikan berlangsung secara online dan gamifikasi yang di gunakan yaitu skor, penelitian menggunakan metode gamifikasi untuk membuat media pendidikan online. Penelitian menunjukkan bahwa *game* ini dapat membantu guru mencapai tujuan pendidikannya dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan pembelajaran aktif dan kinerja siswa dalam keterampilan dasar (Rahman Agus et al., 2023).

selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Agung Nugroho Pramudita, 2022 dengan judul “*Development computational thinking gamifications learning platform*” pada penelitian ini menunjukkan bahwa siswa seringkali mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan permasalahan yang kompleks. menjadi masalah sederhana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat situs web yang didedikasikan dengan konsep gamifikasi dan dirancang untuk mengajarkan pemikiran komputasi dan gamifikasi yang terdapat yaitu poin. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan konsep gamifikasi. platform pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengguna menganggap situs web gamifikasi pemikiran komputasional memuaskan dan fungsional (Nugroho Pramudita et al., 2022).

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Rifa Navrillia Khansa, 2021 dengan judul “*Gamifikasi pada aplikasi pembelajaran buah-buahan berbasis android untuk siswa tk islam tarbiyarul banin*” Membahas Konsep mengajar anak sangat penting untuk diperhatikan. Salah satu materi yang diajarkan adalah tentang Introduksi Buah-buahan. Namun sumber daya pengajaran yang terbatas dan kurang menarik membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi kepada anak. Tujuan dari penelitian Oleh karena itu, diperlukan media pendidikan yang interaktif untuk

memudahkan penyebaran materi. Menerapkan fitur gamifikasi pada kuis dalam aplikasi gamifikasi yang digunakan yaitu skor .Oleh karena itu, kami berharap media pembelajaran ini dapat bermanfaat dalam menjelaskan materi tentang buah-buahan kepada anak-anak(Rifa Navrillia Khansa et al., 2021).

Secara keseluruhan, penelitian-penelitian diatas ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil pembelajaran dengan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas maka tujuan penelitian ini untuk merancang dan membuat sebuah *game* edukatif, yaitu *game* yang menghibur, menarik, dan sederhana(Edora & Mahrus Amin, 2021).

Peneliti akan membuat sebuah game yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan menumbuhkan minat mereka pada materi bahasa inggris menggunakan metode gamifikasi yaitu skor, level, waktu, reward dan kelebihananya di bandingkan gamifikasi yang lain bisa menciptakan tantangan dan target yang dapat dicapai siswa . Penulis mengangkat penelitian dengan judul“Rancang Bangun Game Edukasi Kuis Bahasa Inggris Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis Android (studi kasus: Sekolah Dasar Negeri Dahan rejo)”

## **1.2.Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dibuat selama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi konsep gamifikasi yang akan digunakan dalam game edukasi kuis bahasa Inggris?
2. Bagaimana merancang dan mengembangkan game edukasi kuis berbasis Android untuk pembelajaran bahasa Inggris di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil evaluasi sistem berdasarkan respon dan tanggapan siswa terhadap penggunaan game edukasi kuis berbasis Android dengan metode gamifikasi di lingkungan Sekolah Dasar?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat game kuis edukasi berbasis Android yang dapat digunakan di Sekolah Dasar Negeri Dahan Rejo untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris. Tujuan tambahan adalah menemukan elemen gamifikasi yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mengukur reaksi siswa terhadap game.

### **1.4. Batasan Masalah**

Terdapat batasan dalam pembahasan ruang lingkup masalah yang akan dibahas dalam penelitian skripsi ini, yang disebutkan sebagai berikut:

#### **1.4.1 Metodologi**

Metode pengembangan sistem, studi lapangan dengan observasi, dan studi pustaka digunakan dalam penelitian ini. (GDLC). Metode GDLC diterapkan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris interaktif berbasis Android..

#### **1.4.2 Alat**

Penulis menggunakan alat-alat berikut:

1. Perancangan alat menggunakan aplikasi android studio
2. Peneliti menggunakan buku siswa sd karya elementary school sebagai referensi untuk materi kuis.

#### **1.4.3 Proses**

Skripsi ini menggambarkan proses berikut:

1. Aplikasi dirancang menggunakan aplikasi android studio
2. Menggunakan buku belajar siswa sebagai referensi untuk materi pertanyaan kuis game.
3. Peneliti menggunakan smartphone untuk menjalankan aplikasinya.



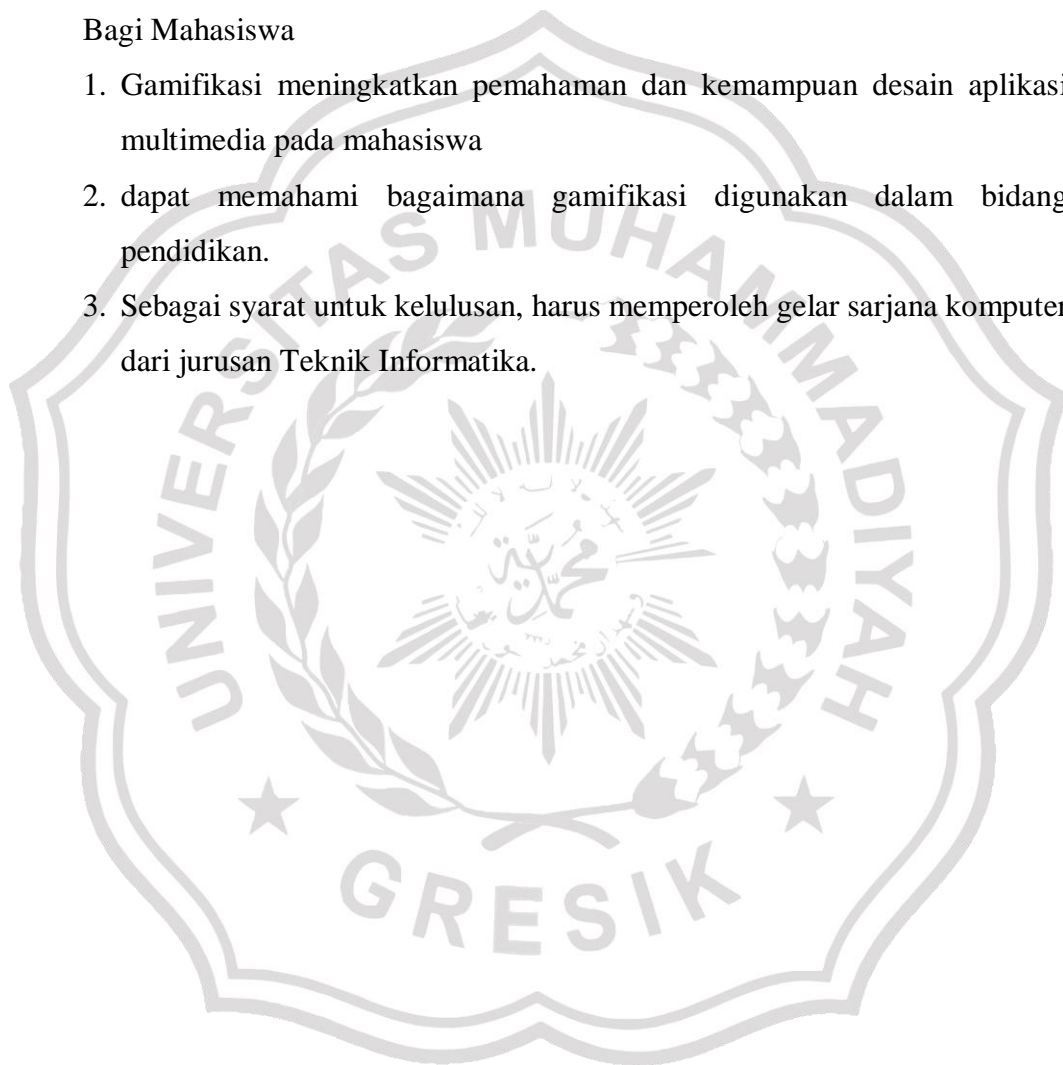
### 1.5. Manfaat Penelitian

Bagi Murid SD

1. memotivasi siswa untuk lebih banyak belajar Bahasa Inggris.
2. Memudahkan pembelajaran dan pemahaman materi bahasa Inggris dalam sistem.
3. Kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

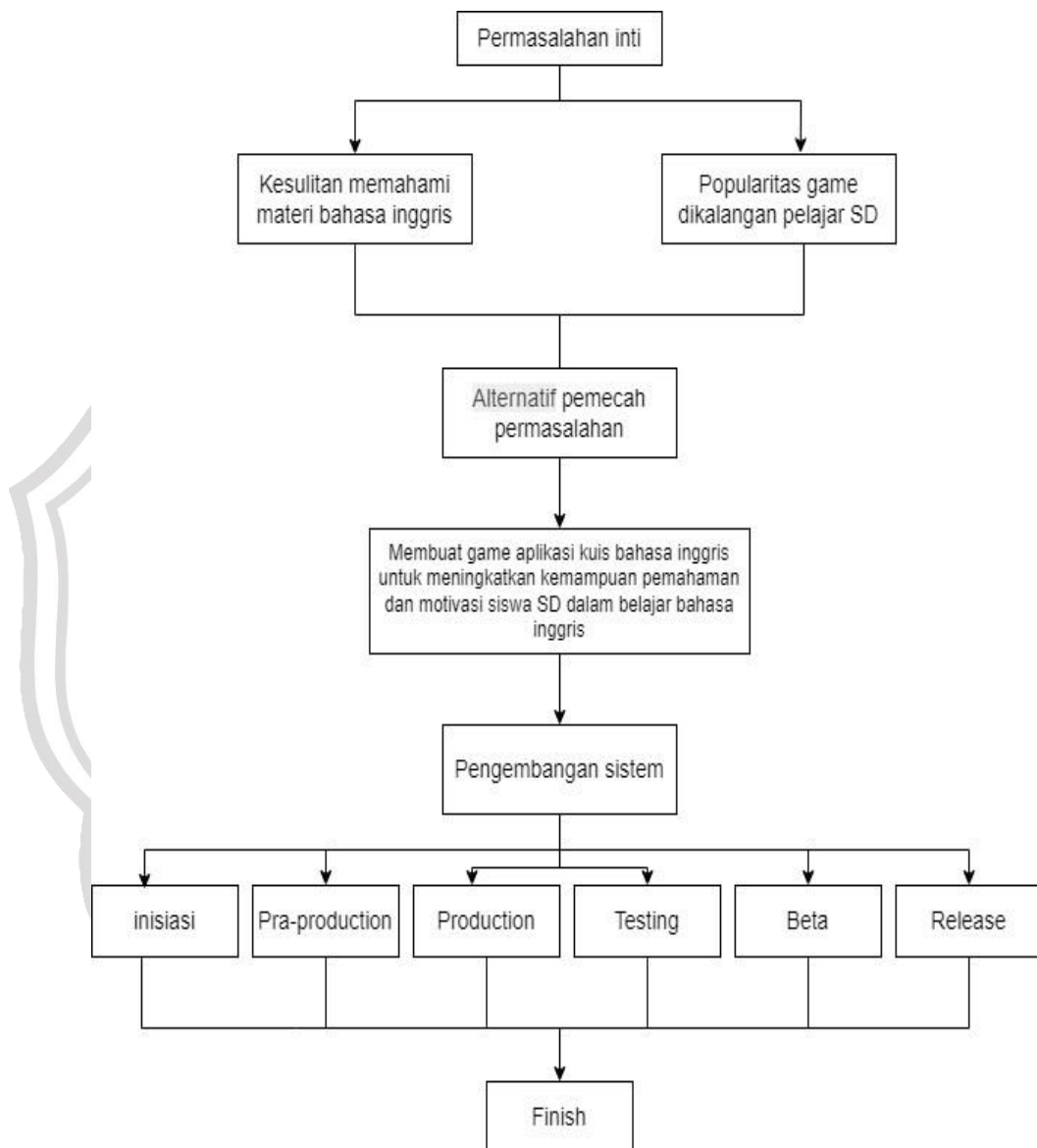
Bagi Mahasiswa

1. Gamifikasi meningkatkan pemahaman dan kemampuan desain aplikasi multimedia pada mahasiswa
2. dapat memahami bagaimana gamifikasi digunakan dalam bidang pendidikan.
3. Sebagai syarat untuk kelulusan, harus memperoleh gelar sarjana komputer dari jurusan Teknik Informatika.



### 1.6. Kerangka Berpikir

Mengembangkan kerangka berpikir berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan analisis literatur. Rencana refleksi ini menjadi dasar penentuan metodologi penelitian.



Gambar 1.6 Kerangka Berpikir

## 1.7. Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan dua metode dalam penelitian ini, pengumpulan data dan pengembangan sistem perangkat lunak.

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data untuk penelitian tugas akhir ini dengan metode berikut.

1. Studi Observasi
2. Studi Pustaka
3. Wawancara

### 1.7.2 Metode Pengembangan

*Game Development Life Cycle* (GDLC) adalah salah satu metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Metode ini melibatkan semua tahap pengembangan suatu game, mulai dari konsep, desain, dan rilis game secara terstruktur.

Metodologi GDLC digunakan untuk mengembangkan game dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Inisialisasi
2. Pre-Production
3. Produksi
4. Pengujian
5. Beta
6. Rilis



## **1.8. Sistem Penulisan**

Untuk mempermudah pemahaman maksud dan tujuan penelitian laporan skripsi ini, pembahasan disusun dalam beberapa kelompok dalam proses penulisan ini. Sistematika penulisan ini ditunjukkan di bawah ini.

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, keuntungan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas teori pendukung tentang proses perancangan, pembuatan, implementasi, dan pengujian sistem.

### **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Hasil dari tahap analisis dan perancangan sistem dibahas dalam bab ini sesuai dengan metode yang digunakan dan alat yang dibuat.

### **BAB IV: IMPLEMENTASI DAN HASIL PENGUJIAN**

implementasi dan hasil pengujian penelitian akan dibahas dalam bab ini.

### **BAB V: PENUTUP**

Kesimpulan dan rekomendasi dibahas dalam bab ini.

