

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan *game* yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar *animasi* yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan (Dewi, 2012).

Pendidikan bahasa di Indonesia diberikan mulai dari usia dini, yaitu dalam keluarga, kemudian pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, bahkan sampai Perguruan Tinggi. Walaupun demikian, banyak orang Indonesia yang masih salah dalam berbahasa. Kesalahan yang umum terjadi membudaya dan menjadikan orang Indonesia sendiri sulit untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Haniva, 2018).

Pada tahap pendidikan siswa sekolah dasar, dengan adanya *game* edukasi sebagai media pembelajaran *interaktif*, siswa lebih tertarik dengan *game* yang mudah digunakan, berwarna-warni dan dengan gambar *animasi* (Akba, 2019).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi instruksional dan mengandung maksud instruksional. Ada empat jenis media pembelajaran, antara lain: (1) media cetak, (2) media audio-visual, (3) media komputer dan (4) media cetak dan komputer (Arsyad, 2009). Media audio-visual adalah media yang tidak hanya ditampilkan dalam bentuk suara, tetapi juga perpaduan antara suara dan penglihatan (Uno, 2011). Pembelajaran berbasis audio-visual merupakan aspek penting dari sistem pendidikan. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah, menyenangkan dan efektif jika menggunakan media audio-visual (Bal-Gezegin, 2014).

Dari hasil wawancara dengan ibu **Amisis Daniyati, S.Pd., SD.M.M.** selaku guru pada SD Negeri 1 Way Petai Lampung Barat, dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya pengetahuan siswa pada materi kosakata baku, selain itu dalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Way Petai belum menggunakan media alat bantu, yang masih menggunakan metode ceramah atau mengulas ulang dari buku, yang cenderung membuat pembelajaran menjadi monoton, dan siswa juga merasakan bosan saat proses pembelajaran.

Namun, karena penggunaan bahasa yang salah sudah menjadi kebiasaan, tidak banyak orang yang bisa berbicara bahasa Indonesia dengan benar. Berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dan masalah tersebut, *Game* Edukasi Kosakata Baku Bahasa Indonesia dibuat sebagai sarana pembelajaran bahasa baku Bahasa Indonesia. *Game* ini dibuat menggunakan perangkat lunak *Construct 2*, yang akan berjalan di *platform Android*.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasi *game* edukasi kosakata baku dalam bahasa Indonesia berbasis *Android* sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan *game* edukasi kosakata baku dalam bahasa Indonesia berbasis *Android* sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan *game* edukasi kosakata baku dalam bahasa Indonesia menggunakan *Android* sesuai dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013.
2. Perancangan *game* ini menggunakan *platform Android*.
3. *Game* ini menggunakan *single player*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancangan dan mengimplementasi *game* edukasi kosakata baku dalam bahasa Indonesia berbasis *Android* sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran.

2. Menguji kelayakan *game* edukasi kosakata baku dalam bahasa Indonesia berbasis *Android* sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan dapat dilihat dari beberapa sisi, yaitu dari sisi guru, siswa, dan peneliti. Berikut adalah manfaat dari beberapa sisi:

1. Bagi Guru

Dapat dijadikan sarana alternatif untuk media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat melakukan proses belajar dengan metode baru yaitu menggunakan *game* edukasi kosakata baku sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *game* edukasi kosakata baku sebagai sarana alternatif untuk media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan referensi.