BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sekolah dasar (SD) merupakan jenjang dasar bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Pendidikan di sekolah dasar mempunyai kontribusi dalam membangun dasar pengetahuan siswa untuk digunakan pada pendidikan selanjutnya, oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan optimal (Aka, 2016).

Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dalam segala aspek, baik dalam sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup dan untuk bermasyarakat, berbangsa, serta berkontribusi pada kesejahteraan hidup umat manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran diarahkan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan (Hidayah, 2015).

Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan Nasional serta alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa. Sebagai bahasa Negara, berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan juga sebagai alat perhubungan pemerintah dan kenegaraan, Hal ini

diatur dalam UUD 1945 pada pasal 36, yaitu “bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia” (Hidayah, 2015).

Kata merupakan bahasa yang mengandung arti dan terdiri dari satu atau lebih morfem yang umumnya terdiri dari akar kata tanpa atau dengan beberapa afiks atau imbuhan. Kata dikombinasikan untuk membentuk frase, klausa, atau kalimat. Menurut (KBBI V, 2022) kata merupakan unsur bahasa yang diucapkan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa. Dalam tata Bahasa Indonesia standar, kelas kata dibagi menjadi tujuh kategori, salah satunya yaitu kata kerja. Kata kerja atau verba adalah jenis kata yang menyatakan suatu perbuatan.

Sampai saat ini masih banyak siswa yang belum mengerti arti pentingnya mempelajari Bahasa Indonesia. Masih banyak yang menganggap bahwa Bahasa Indonesia tidak perlu dipelajari secara mendalam termasuk mempelajari tentang kata kerja. Mengingat bahwa peran dunia pendidikan sangat penting bagi proses pembelajaran Bahasa Indonesia harus ada peran aktif dari guru dalam mendorong minat siswa untuk belajar. Menurut (Nofiyana, 2019), Dalam pembelajaran guru harus menggunakan metode yang tepat dalam menyajikan materi pelajaran,agar tidak menimbulkan kesan yang buruk dari siswa bahwa pelajaran Bahasa Indonesia.

Menurut (Danuri, 2019), perkembangan teknologi semakin berkembang pesat dari masa ke masa, dimulai dari lingkup kebutuhan yang sederhana hingga dalam kehidupan sehari-hari memanfaatkan perkembangan teknologi. Perkembangan ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan bermasayarakat, berbangsa dan bernegara, setiap individu tertarik untuk mengunakan dan memanfaatkan setiap

perkembangan ini. Kegiatan mulai dipermudah dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, mulai dari komunikasi, informasi, transaksi, edukasi, serta hiburan.

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, (Siswanto & Putra, 2013), menjelaskan bahwa perkembangan *game* di dunia pun ikut berkembang semakin pesat, tak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan dari berbagai kalangan usia baik dari orang dewasa, anak-anak, pria maupun wanita. *Game* dibuat dengan suatu maksud dan tujuan tertentu. Biasanya pembuat *game* memiliki suatu tujuan khusus dalam membuat sebuah *game*. Salah satu contoh dari tujuan pembuatan sebuah *game* antara lain edukasi.

Game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru melalui sebuah *game*. Sejalan dengan pendapat tersebut, *game* edukasi adalah *game* yang dirancang untuk pendidikan dengan cara menyisipkan materi-materi pembelajaran tertentu pada permainan sehingga *pengguna* atau pemain tidak tertekan dengan belajar terlalu serius. *Game* edukasi adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan *pengguna* suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Ayu et al., 2017)

Untuk sebagian anak, belajar merupakan sebuah hal yang membosankan, siswa masih gemar bermain dan belum bisa fokus pada materi pembelajaran yang mereka terima, siswa merasa jenuh dan kehilangan motivasi belajar karena

mengharuskan mereka menyimak, menghafal, maupun membaca banyak tulisan. Sejalan dengan pendapat tersebut dijelaskan, *game* edukasi mengajarkan anak-anak atau pun orang dewasa beberapa bentuk pembelajaran dengan cepat dan mudah diserap. *Game* jenis ini mengajarkan anak-anak ataupun orang dewasa beberapa bentuk pembelajaran dengan cepat dan mudah diserap. Sementara pembelajaran di sekolah konvensional dirasa lambat dan membosankan (Ayu et al., 2017).

Kegiatan pengajaran masih dilakukan secara konvensional yaitu tidak lebih dari transfer ilmu guru ke siswa di dalam kelas melalui komunikasi satu arah, siswa hanya menjadi obyek pasif yang mempunyai kewajiban menghafal catatan yang diberikan guru supaya bisa menjawab soal-soal yang akan diujikan. Sejalan dengan pendapat tersebut dijelaskan, pembelajaran konvensional yang sentralistik kegiatan ada pada guru menyebabkan peserta didik tidak mengoptimalkan kemampuan yang mereka punya. Akibatnya, pembelajaran menjadi kaku, terlalu serius dan kurangnya sikap kerja sama pada masing-masing individu peserta didik (Munawar, 2013).

Dari masalah-masalah yang ada maka dibutuhkan pembangunan sebuah *game* edukasi yang dapat menarik minat siswa serta mampu mendorong siswa untuk aktif dalam belajar dengan konsep dari *game* “belajar sambil bermain”. Karena dengan hal ini secara tidak langsung siswa akan dapat lebih mudah memahami materi yang ada. *Game* mampu membuat proses belajar menyenangkan, mengajarkan materi dengan waktu relatif singkat, menambah daya paham dan ingatan. Sejalan dengan pendapat tersebut (Rahman & Tresnawati, 2016), menjelaskan *game* edukasi bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan

meningkatkan kemampuan anak dalam peroses belajar anak-anak di usia dini. Dengan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian *game* edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Windawati & Koeswanti (2019), dihasilkan "*Game* Edukasi berbasis *Android* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Pada Siswa Kelas IV" yang dapat meningkatkan nilai siswa. Sementara itu, penelitian Emka (2017) menghasilkan "*Game* Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model" yang memperoleh nilai prosentase usability rata-rata 84%, information quality rata-rata 78%, dan interaction quality rata-rata 82% yang berarti *game* Bindo sangat berguna dan berkualitas. Disamping itu, penelitian Diharjo et al., (2020), "*Game* Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle* Pada Genre Puzzle *Game*" dengan hasil hipotesa, media pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi arti kata Bahasa Indonesia sangat efektif bagi siswa/siswi untuk meningkatkan minat belajar. Adapun penelitian Rahman & Tresnawati (2016), menghasilkan "*Game* Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia" yang dapat di terima sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan penelitian Bastian et al., (2019), menghasilkan "Treasure Hunter *Game* Buah Maja Menggunakan Scirra *Construct 2* " yang mendapat respon baik dan cukup menghibur bagi masyarakat. Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah pada penelitian sebelumnya tidak ada yang menggunakan metode pengembangan GDLC atau *Game Development Life Cycle,* serta untuk

topik pembahasan belum ada penelitian tentang *game* edukasi pengenalan kata kerja aktif dan pasif .

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan ibu Nurul Suparni, S.Pd. selaku Guru Kelas V yang mengajar Bahasa Indonesia di SD Negeri 2 Tanjung Ratu didapatkan sebuah kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru menggunakan Kurikulum 2013 (K13), dimana dalam pembelajaran terdapat kesulitan yang dialami oleh sebagian besar siswa dalam memahami kata kerja yang sering muncul dalam suatu kalimat pada teks eksplanasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sependapat dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan bapak Wisnu Adi Putra, S.Pd.SD selaku Guru Kelas V yang mengajar Bahasa Indonesia di SD Negeri 3 Banjar Ratu didapatkan sebuah kesimpulan bahwa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru menggunakan Kurikulum 2013 (K13), siswa masih kesulitan dalam memahami kata kerja aktif dan pasif dalam teks eksplanasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Indihadi & Kosasih, (2022) menghasilkan sebuah kesimpulan bahwa kemampuan menulis teks eksplanasi dan teks cerpen Siswa Kelas V pada saat pembelajaran daring ditunjukan masih rendah. Secara keseluruhan nilai rata-rata yang dimiliki dari kedua teks masih jauh dari kriteria ketentuan minimum, meskipun teks eksplanasi dibanding lebih unggal dengan teks cerpen namun dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring di sekolah dasar masih kurang efektif. Hal ini terjadi keterbatasan interaksi antara guru dan siswa mengakibatkan guru sangat sulit menjalankan pembelajaran interaktif. Selain itu, kurangnya fasilitas dan media untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran daring masih sangat kurang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media

pembelajaran yang dapat membantu siswa dengan mudah untuk memahami dalam aspek kebahasaan salah satunya yaitu kata kerja aktif dan pasif yang merupakan unsur termuat dalam kebahasaan teks eksplanasi agar dapat menigkatkan pemahaman siswa tentang kata kerja aktif dan pasif.

Oleh karena itu penulis merancang sebuah aplikasi ***"Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Kata Kerja Aktif dan Pasif Menggunakan Construct 2"***. Dengan pemanfaatan fitur-fitur yang terdapat pada *game* ini nantinya diharapkan dapat meningkatkan nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kata kerja aktif dan pasif, yang berguna dalam membantu siswa dalam menuliskan kembali isi teks bacaan serta mampu menyajikan hasil kesimpulan isi teks penjelasan secara mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan maka dapat dirumusankan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *game* edukasi yang menarik minat siswa dan dapat diterapkan dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya kata kerja aktif dan pasif ?
2. Bagaimana meracang *game* edukasi yang dapat meningkatkan nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kata kerja aktif dan pasif ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang yang di sampaikan penulis agar tidak keluar dari masalah yang telah dibahas, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dibangun menggunakan *Construct 2*.
2. Objek dari penelitian ini adalah kata kerja aktif dan pasif Bahasa Indonesia.
3. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan satu pemain atau *single player*.
4. Aplikasi dijalankan pada perangkat *Android.*
5. Aplikasi ini dibangun berdasarkan modul pembelajaran Bahasa Indonesia yang ada di SD Negeri 2 Tanjung Ratu dan SD Negeri 3 Banjar Ratu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Merancang *game* edukasi yang menarik minat siswa dan dapat diterapkan dalam belajar Bahasa Indonesia khususnya kata kerja aktif dan pasif .
2. Meracang *game* edukasi yang dapat meningkatkan nilai siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kata kerja aktif dan pasif .

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian pembuatan *game* edukasi pengenalan kata kerja aktif dan pasif ini sebagai berikut:

1. *Game* edukasi yang dibuat dapat membantu guru atau pengajar dalam mengenalkan kata kerja aktif dan pasif yang akan diajarkan kepada siswa SD Negeri 2 Tanjung Ratu dan SD Negeri 3 Banjar Ratu.
2. Sebagai alternatif media pembelajaran *mobile* yang praktis.
3. Meningkatkan nilai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya kata kerja aktif dan pasif .