

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar Bahasa Indonesia di sekolah merupakan hal yang menyenangkan bagi beberapa siswa. Tetapi kadang masih ada beberapa siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang tidak penting dan kurang menyenangkan. Untuk menanggulangi permasalahan tersebut diperlukan adanya suatu metode baru yaitu mengajarkan pada anak agar terbiasa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar dari waktu ke waktu (Emka, 2017).

Pendidikan di zaman modern seperti sekarang dituntut dengan suatu hal yang baru, hal tersebut disebabkan karena dalam pengajaran suatu pembelajaran di suatu sekolah secara khusus berbeda-beda sesuai dengan materi, media dan metode yang digunakan. Pengajaran secara konvensional saat ini membuat siswa merasa jenuh akan proses pembelajaran sehingga diperlukan suatu pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Berdasarkan kondisi tersebut khususnya pendidikan di Indonesia yang mengalami perubahan serta untuk dapat menarik perhatian siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia maka diperlukan suatu model yang cocok atau sesuai terhadap materi atau topik yang sedang dibahas sehingga dapat menjadi suatu konsen bagi siswa. Peran penting sebagai tumpuan yang mengarahkan siswa untuk dapat mencapai pendidikan tentu saja adalah guru. Guru diharapkan bisa menggunakan model pembelajaran dalam berbahasa Indonesia (Ratnasari, 2020).

Dari hasil wawancara dengan ibu Reni Hainurohmah, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia pada SMP Negeri 3 Negeri Agung, Way Kanan, dapat diartikan bahwa kurangnya pengetahuan siswa pada materi majas, sehingga siswa kesulitan untuk memahami penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu proses pembelajaran di SMP Negeri 3 Negeri Agung belum menggunakan media alat bantu, media pembelajaran yang digunakan masih monoton, hanya mengulas dari buku cetak sehingga dibutuhkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik.

Bermain *game* adalah suatu hal yang disukai banyak orang, mereka akan memainkan sesuatu yang mereka anggap menarik dan menyenangkan. Oleh sebab itu, untuk mengajarkan materi bahasa Indonesia diperlukan konsep yang menarik. Konsep tersebut salah satunya yaitu dengan *game* interaktif (Emka, 2017). Dalam membangun sebuah *game* atau *software*, ada beberapa model yang dapat digunakan dalam mengembangkannya, salah satunya adalah *Game Development Life Cycle* (GDLC). Menurut (Krisdiawan, 2018) GDLC merupakan suatu proses pengembangan sebuah *game* yang menerapkan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase pengembangan, yaitu dimulai dari fase inisialisasi atau pembuatan konsep, *preproduction*, *production*, *testing*, *beta* dan *realease*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis menawarkan alternatif media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dapat mempermudah pembelajaran bahasa Indonesia yang tentunya menarik dalam bentuk *game* berbasis android sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *game* edukasi penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android sebagai sarana alternatif media pembelajaran?
2. Bagaimana menerapkan aplikasi *game* edukasi penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android kepada siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi *game* edukasi penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis android menggunakan metode GDLC dan *software* Construct 2.
2. Menerapkan *game* kepada siswa dengan melakukan pengujian terhadap sistem, menggunakan pengujian ISO 25010.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini:

1. *Game* ini dibuat menggunakan *software* Construct 2.
2. *Game* ini menggunakan mode *single player*.
3. *Game* ini membahas tentang penggunaan majas dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun orang lain yaitu:

1. Bagi siswa, dapat menambah pengetahuan melalui media pembelajaran yang mudah dan menarik.
2. Bagi guru, diharapkan dapat mempermudah dalam pembelajaran terhadap siswa.
3. Bagi penulis, dapat menambah wawasan dan keahlian untuk merancang dan mengimplementasikan *game* edukasi penggunaan majas dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana alternatif media pembelajaran.