

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

perkembangan teknologi yang pesat dapat memberikan banyak manfaat dalam dunia pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Penggunaan teknologi, seperti media game berbasis Android, dapat memberikan sejumlah keunggulan dalam proses pembelajaran di kelas (Al Irsyadi et al., 2019).

Bahasa adalah alat komunikasi yang penting. Salah satu contohnya adalah Bahasa Inggris, yang digunakan secara internasional untuk berkomunikasi dalam bidang bisnis, pariwisata, dan pendidikan di seluruh dunia. Oleh karena itu, memiliki keahlian dalam Bahasa Inggris sangatlah krusial. Penting bagi anak-anak untuk diperkenalkan dan terbiasa dengan Bahasa Inggris sejak usia dini agar mereka dapat bersaing dalam dunia global yang semakin kompetitif. Selain itu, Bahasa Inggris juga merupakan mata pelajaran wajib di sekolah. Anak-anak pada usia sekolah dasar biasanya mempelajari dasar-dasar Bahasa Inggris. Namun, secara umum, anak-anak cenderung merasa kesulitan dalam belajar Bahasa Inggris

karena menganggapnya sulit dan kurang menarik (Al Irsyadi et al., 2019). MI Darut Taqwa adalah salah satu sekolah yang memberikan pelajaran Bahasa Inggris, khususnya kepada siswa Kelas 5. Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa, ditemukan bahwa sebanyak 83% dari mereka menganggap Bahasa Inggris sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga minat belajar Bahasa Inggris rendah. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat memudahkan proses pembelajaran Bahasa Inggris.

Game edukasi adalah jenis permainan yang mengandung konten pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan dapat mencakup berbagai hal, seperti pembentukan karakter positif untuk anak-anak, pembelajaran materi sekolah, pemahaman materi agama, pengetahuan budaya, pengenalan teknologi, dan topik-topik lainnya yang bersifat informatif dan berdaya edukatif. Penting untuk terus mengembangkan game edukasi karena jika anak-anak hanya terpaku pada permainan yang tidak memiliki nilai pendidikan, maka khawatir akan berdampak negatif pada perkembangan masa depan mereka (Rokhman & Ahmadi, 2020). Permainan yang dirancang dengan tujuan untuk mengajarkan pemainnya tentang konsep atau topik tertentu. Tujuan utama game ini adalah untuk memberikan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga para pemainnya dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.

*Fisher-Yates Shuffle* adalah salah satu algoritma yang digunakan untuk mengacak atau menghasilkan urutan acak dari sebuah rangkaian elemen, seperti elemen-elemen dalam sebuah array. Proses dasar dari algoritma ini mirip dengan analogi yang Anda sebutkan, yaitu seperti memilih secara acak tiket bernomor pada taksi atau mengacak urutan kartu dalam tumpukan. Dengan menambahkan algoritma ini pada game akan membuat permainan soal yang tersedia menjadi lebih seru, siswa tidak menghafal letak nomer soal, ketika bermain lagi maka soal yang keluar tidak sama urutannya (Wijaya & Apridiansyah, 2020).

Android adalah sebuah sistem operasi seluler yang dikembangkan oleh Google. Sistem operasi ini digunakan pada berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar (Rozi & Khomsatun, 2019). Android telah hadir sejak tahun 2007 dan telah mengubah lanskap sistem operasi di dunia smartphone. Memang benar bahwa smartphone saat ini telah menjadi alat serbaguna yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti

komunikasi, permainan, fotografi, navigasi, email, dan banyak lagi. Oleh karena itu, popularitas Android terus meningkat setiap tahunnya, didukung oleh kemajuan teknologi yang semakin canggih. Android telah memberikan kontribusi besar dalam memungkinkan pengguna untuk memiliki akses mudah ke berbagai layanan dan aplikasi di ujung jari mereka, menjadikannya salah satu sistem operasi seluler terpopuler di dunia. (Rokhman & Ahmadi, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan merancang aplikasi game bahasa Inggris berbasis Android. Tujuan utama aplikasi ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak untuk belajar bahasa Inggris ketika mereka melakukannya melalui cara yang menyenangkan seperti bermain game, sehingga anak juga dapat dengan mudah memahami berbagai macam kosakata bahasa Inggris dan juga bisa mengetahui pengucapan yang tepat karena dilengkapi dengan suara.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari pemaparan di atas, bisa dirumuskan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun game edukasi sebagai metode pembelajaran agar siswa dapat belajar bahasa inggris dengan lebih menyenangkan?
2. Bagaimana cara mengimplementasikan algoritma *Fisher Yates Shuffle* ke dalam soal-soal pada game edukasi ?
3. Seberapa besar pengaruh aplikasi game bahasa inggris terhadap kemampuan anak dalam berbahasa inggris?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari masalah yang sudah dirumuskan, jadi ruang lingkup masalah dibatasi pada :

1. Objek pada penelitian ini adalah ditujukan untuk anak kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah
2. Aplikasi game bahasa inggris ini difokuskan pada pembelajaran. Tujuan utamanya adalah membantu siswa belajar bahasa inggris dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.
3. Materi yang berisi pada game ini yaitu pengenalan benda-benda, bagian tubuh, pekerjaan.
4. Game ini dirancang dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, seperti tampilan yang menarik, control

yang mudah, serta tingkat kesulitan yang sesuai pada usia dan tingkat kemampuan anak.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Meningkatkan minat belajar anak, yang lebih cenderung tertarik dan bersemangat dalam mempelajari sesuatu melalui penggunaan aplikasi game daripada metode pembelajaran tradisional.
2. Meningkatkan kemampuan bahasa inggris anak melalui pengajaran bahasa inggris yang interaktif dan menyenangkan.
3. Menilai efektivitas aplikasi game bahasa inggris dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana aplikasi game bahasa inggris efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa inggris anak dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Menjadi sumber motivasi bagi anak-anak pada pembelajaran bahasa inggris. Dengan menambahkan elemen permainan, anak-anak merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar bahasa inggris.

2. Menjadi alternatif pembelajaran bagi anak-anak yang sulit berkonsentrasi dalam metode pembelajaran tradisional. Anak-anak dapat belajar bahasa Inggris sambil bermain game yang interaktif dan menyenangkan.
3. Bagi penulis, penelitian ini bisa meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan aplikasi game yang interaktif dan menarik bagi anak-anak dalam menunjang pembelajaran .