

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

MTs. Raudlatul Irfan, sebuah satuan pendidikan menengah di bawah Kementerian Agama, berkomitmen untuk meningkatkan kualitas akademik siswa. Seringkali, siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan menghafal kosakata dalam bahasa Inggris, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam berkomunikasi dan berekspresi. Bahasa Inggris kini telah menjadi salah satu bahasa utama dalam komunikasi internasional. [1]. Bahasa Inggris juga merupakan bahasa internasional utama yang digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia. [2]. Pentingnya kosakata di dalam pembelajaran bahasa sebagai fondasi utama dalam berkomunikasi [3]. Dengan menguasai banyak kosakata, rasa percaya diri dalam berkomunikasi dapat meningkat. [4]. Penggunaan game sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mempelajari bahasa. Siswa juga akan lebih termotivasi jika pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan. [5].

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner dan analisis nilai yang dilakukan terhadap siswa kelas 7, 8, dan 9 di MTs. Raudlatul Irfan, ditemukan bahwa pada kelas 7 memiliki nilai kosa kata yang tidak sebaik kelas 8 dan 9. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas 7 cenderung mengalami kesulitan lebih besar dalam penguasaan kosa kata dibandingkan dengan siswa di kelas yang lebih tinggi, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya pemahaman atau pengalaman yang memadai dalam pelajaran bahasa pada tahap awal pendidikan mereka. Siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran Bahasa Inggris pada Lembar Kerja Siswa jika hanya menggunakan metode ceramah. Hasil wawancara dengan Ibu Lina Herlina, S. Pd., Selaku guru,

menunjukkan bahwa keterbatasan dalam menyampaikan materi membuat beberapa siswa kesulitan memahami setiap kosakata yang dijelaskan.

Dari permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa-siswi dalam melakukan observasi secara lanjut terhadap materi yang sedang dipelajari membuat siswa-siswa mengalami kesulitan, oleh sebab itu agar meningkatkan antusias dan lebih semangat lagi dalam mempelajari pembelajaran secara dalam dengan dibangunnya Game edukasi Bahasa Inggris menggunakan teknologi speech sebagai sarana pembelajaran yang baru dan interaktif.

Pada era globalisasi, kemampuan berbahasa Inggris telah menjadi keterampilan penting yang digunakan luas di berbagai negara sebagai bahasa internasional. Pembangunan game edukasi merupakan solusi relevan yang memanfaatkan perkembangan teknologi terkini. Game edukasi mampu menyediakan data yang lebih rinci mengenai perkembangan siswa, serta mendukung pendekatan pembelajaran yang personal dan adaptif. Pemanfaatan teknologi speech dapat memberikan pengalaman belajar yang dinamis dan mendalam; integrasi teknologi ini dalam pembelajaran kosakata dapat membantu siswa meningkatkan pelafalan dan pemahaman konteks kosakata yang dipelajari.

Game-Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk memperkaya dan meningkatkan proses belajar, menjadikannya lebih interaktif, menarik, dan efektif. Penelitian yang menggunakan metode ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) dengan melibatkan 13 siswa dalam dua siklus. Hasilnya menunjukkan bahwa aktivitas mengajar guru dan minat siswa mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua, dengan aktivitas mengajar guru meningkat dari 75% menjadi 91,66% dan minat siswa berkembang dari kategori rendah hingga sedang pada siklus pertama ke kategori minat tinggi pada siklus kedua. Metode GBL terbukti efektif dalam

memotivasi siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, meskipun tantangan seperti kesesuaian game dengan materi pelajaran dan kebutuhan akan teknologi tetap harus diatasi.

Berdasarkan survei yang dilakukan, disimpulkan bahwa akan dibangun game edukasi dengan teknologi speech. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berbicara dan menulis, serta membantu mereka menyerap materi lebih cepat. Diharapkan game ini juga dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa-siswi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang masalah, antara lain:

1. Siswa masih kesulitan untuk memahami kosakata dalam berbahasa Inggris.
2. Siswa kurang antusias untuk melakukan observasi secara lanjut perihal pelajaran yang sedang dikerjakan.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari pengembangan Game edukasi pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa SMP dengan teknologi *speech recognition* adalah:

1. Mempermudah siswa dalam memahami kosakata dalam berbahasa Inggris.
2. Melalui Game edukasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa/i.

## **1.4 Batasan Masalah**

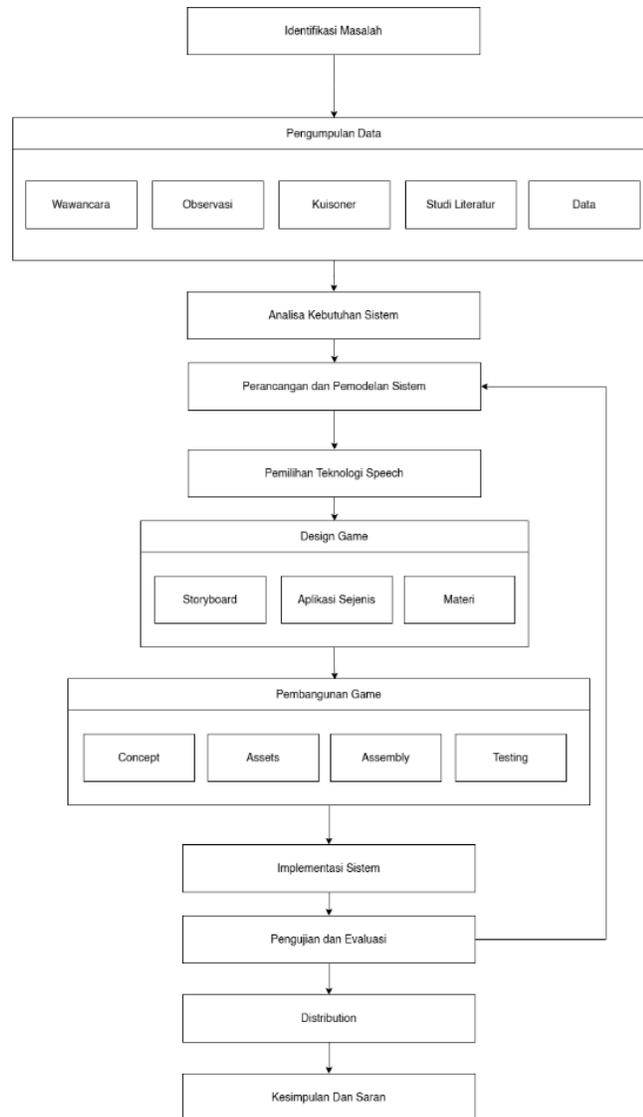
Adapun batasan masalah yang ada dalam penelitian ini meliputi:

1. Game edukasi akan berfokus dalam pengembangan kosakata bahasa Inggris, dengan peningkatan pemahaman, pengucapan dan penggunaan kata-kata.
2. Materi yang akan digunakan akan berfokus pada materi yang terdapat dalam buku LKS yang digunakan oleh siswa/i MTs. Raudlatul Irfan kelas VII.
3. Penggunaan Game akan dilakukan secara bergantian untuk siswa yang tidak memiliki perangkat.

4. Penelitian ini akan mencakup kelas VII.
5. Game yang akan dibangun bersifat online dan berbasis android.
6. Bahasa pemograman yang digunakan yaitu menggunakan Bahasa C# menggunakan engine Unity.
7. Pembuatan Asset digital akan dilakukan menggunakan Adobe Series CC 20XX.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Berikut adalah metode metode yang digunakan dalam pembangunan Game edukasi Bahasa Inggris dengan menggunakan teknologi *speech* di penelitian ini, yaitu:



Gambar 1.1 Alur Penelitian

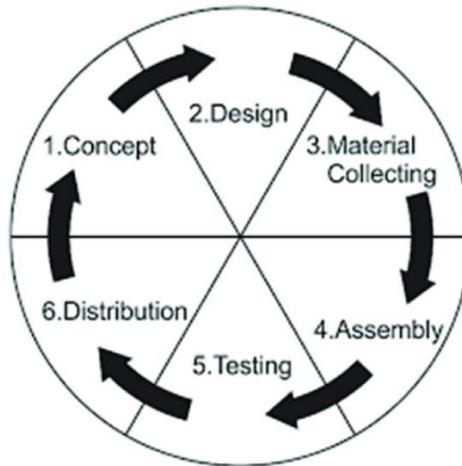
### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam konteks pembangunan Game edukasi pembelajaran bahasa Inggris untuk siswa/i SMP dengan teknologi *speech recognition*, akan dilakukan secara observasi, wawancara, dan studi literatur.

1. Wawancara terhatap siswa dan guru di Mts Raudlatul Irfan agar mendapatkan informasi.
2. Observasi terhadap tempat penelitian dan terjun langsung kelapangan agar mendapatkan berbagai informasi dan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian dan pembangunan Game.
3. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dan pendapat dari siswa mengenai kebutuhan, minat, dan pengalaman mereka terkait pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam game edukasi Bahasa Inggris.
4. Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang serupa dengan penelitian yang sedang dikerjakan.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Prototype Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah *development life cycle*, dalam prosesnya akan meliputi berbagai poin yaitu:



Gambar 1.2 Development Life Cycle

Metode MDLC adalah metode yang tepat dalam merancang dan mengembangkan aplikasi media yang menggabungkan berbagai elemen seperti gambar, suara, video, animasi, dan lainnya. Metode MDLC terdiri dari enam tahapan utama, yaitu: Concept (Konsep), Design (Desain), Material Collecting (Pengumpulan Materi), Assembly (Perakitan), Testing (Pengujian), dan Distribution (Distribusi).

#### 1. *Concept*

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan tujuan pembuatan aplikasi, mengidentifikasi pengguna aplikasi yang dirancang, serta menganalisis kebutuhan sistem itu sendiri.

#### 2. *Design*

Tahapan ini mencakup storyboard dari aplikasi yang dirancang, serta tampilan dan materi bahan yang akan digunakan dalam program tersebut.

### 3. *Material Collection*

Tahapan ini adalah saat semua bahan yang diperlukan dikumpulkan, seperti gambar, video, dan audio. Setelah itu, bahan-bahan yang telah dikumpulkan akan diproses pada tahap selanjutnya, yaitu tahap assembly.

### 4. *Assembly*

Tahapan pembuatan atau penggabungan ini melibatkan proses menggabungkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan desain yang telah direncanakan pada tahap design, berdasarkan storyboard dan navigasi yang telah disusun sebelumnya.

### 5. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian setelah semua materi telah digabungkan pada tahap assembly. Pengujian bertujuan untuk memastikan apakah aplikasi yang dirancang berfungsi dengan baik atau tidak (Malfunction).

### 6. *Distribution*

Tahap distribusi adalah tahap di mana hasil pengujian aplikasi disimpan. Jika aplikasi melebihi kapasitas media penyimpanan yang tersedia, akan dilakukan kompresi untuk memenuhi kapasitas tersebut.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data, model pengembangan perangkat lunak dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan membahas berbagai konsep konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem serta perancangan sistem.

### **BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini berisi hasil implementasi analisis dari BAB 3 dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dirancang.