

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang sering digunakan hampir di semua tempat. Bahasa Inggris juga ditetapkan menjadi bahasa komunikasi tingkat internasional. Dan dengan didampingi oleh perkembangan dunia teknologi, maka tidak heran banyak orang berbondong-bondong untuk mempelajari Bahasa Inggris untuk banyak konteks kepentingan seperti pendidikan, pekerjaan dan masih banyak lagi.

Kosakata atau *vocabulary* sangatlah penting dalam menguasai bahasa Inggris. Kosakata sendiri bukan semata-mata kumpulan dari kata-kata yang harus dihafalkan, namun kosakata juga perlu dipahami makna dan cara penggunaannya. Dengan tujuan untuk mempermudah dalam merangkai kata-kata, agar lawan bicara dapat mengerti yang akan disampaikan. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris sudah diperkenalkan kepada pelajar sejak tingkat Sekolah Dasar (SD). Namun, pelajar seringkali mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris. Salah satu faktor penghambat dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang disediakan oleh pengajar. Ini membuat minat pelajar dalam mempelajari kosakata Bahasa Inggris menjadi menurun [1]–[4].

Terdapat banyak metode yang dapat diterapkan dalam menyampaikan materi bagi pelajar. Menggunakan metode penyampaian yang tepat perlu disesuaikan dengan pendengarnya agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu metode penyampaian materi yang efektif bagi pelajar adalah melalui gim edukasi. Gim Edukasi merupakan gim yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk mendidik pemain pada suatu materi tertentu. Maka dari itu, gim edukasi berpotensi menjadi sarana pembelajaran yang lebih efektif bagi pelajar sehingga

proses pelatihan atau pembelajaran menjadi lebih menarik [5]. Dengan demikian, pemanfaatan gim edukasi dapat digunakan menjadi media alternatif pembelajaran bagi pelajar agar dapat menyenangkan, menarik, dan interaktif [6].

Penelitian terdahulu yang memanfaatkan gim edukasi sebagai media pembelajaran berjudul “Pengembangan Aplikasi Gim Edukasi Pengenalan Buah-buahan berbasis Android” tahun 2022 oleh Ahmad Syahroni Deniwinata serta penelitian lainnya berjudul “Pengembangan Gim Edukasi Penggunaan Listrik Bijak Berbasis Android” tahun 2022 oleh Joshia Ferdinan Lidwinanta dan Harya Bima Dirgantara. Dari kedua penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa gim edukasi dapat menjadi media yang membantu dalam proses pembelajaran dan memudahkan bagi pemainnya dalam memahami materi yang disampaikan [6] [7].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan gim edukasi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris dengan judul “Pengembangan Gim Edukasi Pembelajaran Kata Benda dan Kata Kerja Bahasa Inggris pada Tingkat Sekolah Dasar”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Beranjak dari permasalahan yang telah dijelaskan maka rumusan masalah yang tertera pada penelitian ini adalah bagaimana merancang gim edukasi pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan gim edukasi yang dapat membantu pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah membantu pelajar pada tingkat sekolah dasar dalam mempelajari dan memahami kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran kosakata berfokus pada kata kerja dan kata benda dalam Bahasa Inggris.
2. Gim edukasi akan dibuat berbasis *website*.
3. Terdapat 36 kosakata yang akan digunakan dengan masing-masing pada kata benda serta kata kerja berjumlah 18 kata.
4. Tema untuk penggunaan kata benda yaitu nama-nama hewan.
5. Tema untuk penggunaan kata kerja yaitu nama-nama hobi.

#### **1.6 Sistematika Penyusunan**

Sistematika penyusunan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran besar mengenai penelitian yang akan dilakukan. Sistematika penyusunan skripsi ini dibagi atas beberapa pokok bahasan yaitu:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 menjelaskan latar belakang permasalahan yang diambil, merumuskan permasalahan, membatasi permasalahan penelitian, menentukan tujuan penelitian, menemukan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari pengembangan gim edukasi pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Bab 2 menjelaskan sumber kajian, konsep dasar, dan teori-teori yang mendukung penelitian dari pengembangan gim edukasi pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

## **BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN**

Bab 3 menjelaskan metode yang akan digunakan dalam pengembangan gim edukasi pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar dari tahap awal sampai akhir.

## **BAB 4 HASIL DAN EVALUASI**

Bab 4 menjelaskan hasil dan evaluasi dari pengembangan gim edukasi pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar.

## **BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab 5 menjelaskan kesimpulan dari hasil pengembangan gim edukasi pembelajaran kata benda dan kata kerja Bahasa Inggris pada tingkat sekolah dasar beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.