

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap proses kegiatan pembelajaran. Akibat teknologi yang terus berkembang, Guru dituntut untuk dapat mengikuti kemajuan dari teknologi sehingga akan sesuai dengan manfaat teknologi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk terciptanya proses pembelajaran yang inovatif dan efektif. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran digunakan sebagai sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa saat belajar sehingga proses interaksi, komunikasi dan edukasi diantara guru dan siswa dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan terdapat banyak kelemahan salah satunya yaitu proses pembelajaran.

Hal tersebut disampaikan oleh Wina Sanjaya (2006) dalam tulisannya yang mengungkapkan bahwa lemahnya proses pembelajaran dikarenakan ketidaksesuaian karakteristik siswa dengan pelajaran yang dikembangkan guru dimana pengembangan disesuaikan dengan kemampuan dan selera guru sendiri. Kemampuan mengembangkan pikiran yang dimiliki siswa kurang didorong, dimana proses pembelajaran diarahkan untuk menghafal bukan memahaminya dengan kehidupan sehari-hari.

Perlu adanya pergerakan yang efisien terhadap kualitas pendidikan, baik dalam kurikulum, motivasi pembelajaran pengembangan, dan penunjang sarana

prasarana. Sehingga pendidikan akan terlaksana dengan efektif dengan adanya hal tersebut. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintahan Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, standar proses adalah salah satu standar yang perlu dikembangkan. Standar proses adalah standar nasional pendidikan terkait dengan penyelenggaraan satuan pendidikan untuk memperoleh kompetensi kelulusan. Menurut Wina Sanjaya (2006;8) melalui standar proses pendidikan akan diatur sebagaimana proses pendidikan yang baik berlangsung. Dengan begitu, standar proses dapat dijadikan sebagai pedoman guru untuk melakukan pembelajaran.

Perlu adanya pergerakan yang efisien terhadap kualitas pendidikan, baik dalam kurikulum, motivasi pembelajaran pengembangan, dan penunjang sarana prasarana. Sehingga pendidikan akan terlaksana dengan efektif dengan adanya hal tersebut. Sesuai dengan amanat Peraturan Pemerintahan Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, standar proses adalah salah satu standar yang perlu dikembangkan. Standar proses adalah standar nasional pendidikan terkait dengan penyelenggaraan satuan pendidikan untuk memperoleh kompetensi kelulusan. Menurut Wina Sanjaya (2006;8) melalui standar proses pendidikan akan diatur sebagaimana proses pendidikan yang baik berlangsung. Dengan begitu, standar proses dapat dijadikan sebagai pedoman guru untuk melakukan pembelajaran.

Dengan perubahan yang terjadi maka peran guru sangat diperlukan dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa. Kualitas guru dan pembelajarannya sangat tergantung pada kualitas pendidikan, peningkatan pembelajaran merupakan bagian mendasar terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara rasional. (Idrus

Alawi, 2019) Sehingga kemajuan dalam bidang IPTEK, akan mendorong kemajuan yang positif dalam pendidikan. Kemajuan teknologi seharusnya dapat mempengaruhi mentalitas guru dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, salah satunya adalah implementasi teknologi dalam media pembelajaran. Dengan hal menarik seperti adanya tayangan atau tampilan yang dihasilkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Rahayuningsih, 2012)

Dalam konteks pembelajaran bahasa asing khususnya Bahasa Inggris, teknologi menjadi hal yang tak terlepas pada inovasi pembelajaran dalam kelas. Integrasi TIK akan memungkinkan guru untuk memvariasikan kegiatan belajar mengajar, secara bertahap mengubah gaya mengajar menjadi lebih berpusat pada siswa, melatih siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran, dan untuk mengakses sejumlah besar materi pembelajaran otentik (Indrawan & Jalilah, 2021; Rosni, 2021)

Pada pembelajaran Bahasa Inggris dimana Kondisi pembelajaran yang selama ini masih menerapkan pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru, dimana seluruh proses pembelajaran didominasi oleh guru tanpa melibatkan peserta didik secara aktif menyebabkan mereka pasif selama proses pembelajaran. Faktor lain yang menyebabkan peserta didik kurang aktif selama pembelajaran yaitu kurangnya kemampuan dasar bahasa Inggris terutama pada materi Telling Time yang seharusnya pada tahap SMP mereka sudah mengenal dan menghafal kosakata angka dalam bahasa Inggris namun karena di daerah sekolah penulis belum diterapkannya bahasa Inggris pada jenjang Sekolah Dasar menyebabkan

ketidaktahuan peserta didik dalam mengenal bahasa Inggris terutama pada materi Telling Time sehingga menyebabkan pada saat proses pembelajaran peserta didik malu dan takut salah dalam menjawab pertanyaan atau hanya sekedar bertanya. Materi telling the time merupakan salah satu topik penting diajarkan kepada peserta didik karena dari materi ini siswa dapat mengetahui angka dalam bahasa Inggris, dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan seperti yang kita ketahui biasanya waktu tidak luput dari kehidupan sehari-hari.

Penguasaan kemampuan ini diperlukan agar peserta didik dapat memahami dan mengungkapkan waktu dengan benar dalam bahasa Inggris. Maka perlu untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif melalui penggunaan media yang menarik yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa untuk membuat siswa lebih mudah mengenal dan mampu menguasai angka dalam bahasa Inggris serta menguasai materi Telling Time. Serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada kemampuan penguasaan materi Telling Time.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Sri Wahyuni S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Tanah Jawa. Hasil dari wawancara diperoleh bahwa guru pada sekolah tersebut belum pernah menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajarannya khususnya pada materi Telling Time. Guru hanya menggunakan media berupa gambar dan buku cetak serta menggunakan metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara juga diperoleh daftar perolehan hasil belajar siswa dari guru mata pelajaran Bahasa Inggris pada tahun pelajaran 2022/2023 semester II, yakni seperti pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 1. 1 Daftar Perolehan Nilai Hasil Belajar Bahasa Inggris Kelas VII Tahun 2022/2023

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
2022/2023	<70	20	62,55	Tidak Kompeten
	75-80	4	12,55	Cukup Kompeten
	80-85	5	15,62	Kompeten
	90-100	3	9,37	Sangat Kompeten
	Jumlah	32	100	

(Sumber: Nilai Ulangan Harian Bahasa Inggris Kelas VII)

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, diketahui bahwa sebagian besar siswa nilainya di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Inggris materi Telling yaitu KKM 70 (sesuai dengan standar kelulusan mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP N 1 Tanah Jawa). Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Telling Time harus ditingkatkan dan mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, guru menyadari diperlukan suatu media pembelajaran yang interaktif untuk dapat menunjang proses pembelajaran mandiri oleh siswa (self learning).

Secara umum, ketika guru melaksanakan proses pembelajaran Bahasa Inggris, kebiasaan yang dilakukan adalah penggunaan media pembelajaran yang tidak serasi yaitu tidak menggunakan alat/media sumber belajar yang sesuai dan optimal, dengan kata lain guru masih menggunakan metode konvensional. Pemakaian media pembelajaran seringkali dianggap tidak dibutuhkan bahkan tidak penting sama sekali. Kebanyakan guru menggunakan buku panduan/LKS pada proses pembelajaran, akhirnya semakin seringnya penggunaan metode ceramah, meskipun hal ini tidak berlaku untuk semua guru. (Azizah, 2017; Mulyani, 2017)

Menurut Thomas Wibowo (dalam Rostina, 2016: 30-32) alasan yang sering disampaikan sebagai penyebab guru tidak menggunakan media di lapangan/ di sekolah antara lain: penggunaan media yang repot, media terlalu canggih dan mahal, tidak mampu menggunakan media berbasis teknologi, media sebatas hiburan (mengakibatkan siswa bermain dan tidak serius), ketidaktersediaan media pembelajaran di sekolah, kebiasaan menikmati ceramah/bicara, kurang penghargaan dari atasan dan sebagainya. Proses pembelajaran yang disampaikan di atas lebih berpusat pada guru, sehingga guru dianggap sebagai sumber ilmu utama oleh siswa. Akibatnya proses pembelajaran kurang menarik dan membosankan, karena melibatkan siswa hanya sebagai objek bukan subjek yang seharusnya terlibat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan diketahui juga bahwa media pembelajaran yang digunakan beliau selaku guru Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Tanah Jawa selama pembelajaran hanya berupa video yang ada pada aplikasi youtube. Namun Beliau juga membenarkan bahwa Beliau belum pernah menggunakan media pembelajaran khusus untuk materi Telling time selama dia mengajar pada tahun-tahun sebelumnya. Dalam hal tersebut pengembangan media yang dilakukan guru masih sangat kurang maksimal.

Dengan perkembangan teknologi saat ini, maka perkembangan bahan ajar haruslah mengikuti arus teknologi. Teknologi modern saat ini digunakan dalam pembelajaran adalah teknologi microprocessor atau teknologi komputer. Banyak aplikasi komputer telah diluncurkan seperti Adobe Animate, Canva, dll yang seharusnya sudah bisa digunakan oleh SMP Negeri 1 Tanah Jawa untuk pengembangan bahan ajar khususnya Bahasa Inggris. Oleh karena itu, menurut

Amalana pendekatan dengan metode konvensional tidak lagi sesuai dengan perkembangan sekolah (Musfiqon, 2012; Wahid, 2018).

Ada baiknya dalam proses pembelajaran guru menghadirkan media sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi. Menurut Cecep Kustandi dan Deddy Darmawan (2020;6) media pembelajaran adalah alat yang memiliki tujuan untuk memperjelas pesan pembelajaran sehingga lebih baik dan sempurna. Selain itu media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajar. Proses pembelajaran harus dikemas dengan cara yang paling menarik contohnya dengan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif sehingga siswa bertahan lebih lama dalam pembelajaran. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, diharapkan mampu membantu guru meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Terutama pada pembelajaran bahasa Inggris media pembelajaran sangatlah dibutuhkan (Ambar, 2019).

Dengan media pembelajaran Bahasa Inggris, materi Bahasa Inggris yang tadinya bersifat abstrak dapat ditunjukkan dalam pendekatan yang lebih konkret, dikarenakan visualisasinya, dan manfaat mempelajari materi tersebut terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga media diperlukan agar siswa maupun guru sudah terbiasa dengan pembelajaran Bahasa Inggris yang urutannya sistematis dan cenderung kaku. Sementara menurut Rostina (2016;25), adanya bahan ajar atau alat peraga, siswa senang mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris dan minat mereka terhadap Bahasa Inggris menjadi lebih besar. Siswa akan tertarik dan bersifat positif terhadap Bahasa Inggris. Dengan pertimbangan di atas, peneliti

berusaha untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan materi telling time.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui teknologi komputer adalah game edukasi. Game edukasi memiliki arti sebagai permainan yang bersifat mendidik. Fuqoha (dalam Fibby & Tri, 2018: 434) mengatakan bahwa melalui permainan siswa akan mendapatkan sesuatu yang menyenangkan, ketika siswa merasa senang maka siswa akan membentuk ingatan baru. Adobe Animate CC adalah contoh aplikasi yang dapat digunakan faari sekian banyak aplikasi untuk merancang dan membuat media pembelajaran. Adobe Animate CC merupakan evolusi dari Adobe Flash Professional CC dengan beberapa fitur tambahan.(Rahmat & Irfan, 2019)

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui teknologi komputer adalah game edukasi. Game edukasi memiliki arti sebagai permainan yang bersifat mendidik. Fuqoha (dalam Fibby & Tri, 2018: 434) mengatakan bahwa melalui permainan siswa akan mendapatkan sesuatu yang menyenangkan, ketika siswa mersa senang maka siswa akan membentuk ingatan baru. Adobe Animate CC adalah contoh aplikasi yang dapat digunakan faari sekian banyak aplikasi untuk merancang dan membuat media pembelajaran. Adobe Animate CC merupakan evolusi dari Adobe Flash Professional CC dengan beberapa fitur tambahan.

Penelitian game edukasi telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Fibby Syaeful Abdullah dan Tri Nova Hasti Yunianta produk yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi

Trigonometri. Hasil penelitiannya menyimpulkan media yang dikembangkan layak digunakan dan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Penelitian yang lainnya dilakukan oleh Tono Agus Hardianto dan Tri Nova Hasti Yuninta produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran Game Edukasi Bangun Datar Segi Empat Dengan Software RPG Maker. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid, praktis dan efektif. Kedua penelitian di atas disimpulkan bahwa game edukasi dapat dijadikan sarana bagi siswa untuk bermain dan belajar khususnya Bahasa Inggris, serta menciptakan suasana baru yang menyenangkan bagi anak dengan konsep bermain dan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa media pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya peneliti juga melakukan riset pada beberapa jurnal mengenai pengembangan media pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate hasil yang didapatkan bahwa peneliti belum menemukan jurnal yang membahas mengenai materi Telling Time dengan menggunakan Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di kelas VII di SMP Negeri 1 Tanah Jawa”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan belajar masih berpusat kepada guru/verbalistik.
2. Kurangnya penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Guru berpendapat sulit untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris
4. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.
5. Belum tersedianya media pembelajaran khusus pembelajaran *telling time*
6. Hasil belajar Bahasa Inggris masih tergolong rendah

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti melakukan batasan masalah agar penelitian lebih terarah:

1. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah materi *Telling Time* Kelas VII di SMP Negeri 1 Tanah Jawa
2. Pengujian media pembelajaran ini hanya meliputi pengujian kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media.
3. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.
4. Hasil belajar yang diukur hanya difokuskan pada keterampilan berbicara (*speaking skill*) Bahasa Inggris pada Kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Apakah Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa?
2. Apakah Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate praktis digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa?
3. Apakah Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate yang layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa.
2. Menganalisis kepraktisan Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa.
3. Menganalisis keefektifan Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris VII SMP Negeri 1 Tanah Jawa

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoretis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan pemahaman tentang keefektifan Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate dalam pembelajaran Bahasa Inggris.
- b. Penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan pembelajaran Bahasa Inggris yang berkualitas dan efektif.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi Telling Time, serta dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk belajar mandiri di rumah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam memanfaatkan Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate untuk membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi Telling Time.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajar Media Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah dengan hadirnya penggunaan media IT yaitu Media Game Edukasi Adobe Animate serta meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis IT.



THE
Character Building
UNIVERSITY