

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMP Negeri 9 Kota Tegal merupakan sekolah yang terletak di jalan Martoloyo, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal. SMP Negeri 9 Kota Tegal merupakan salah satu sekolah menengah yang memberikan mata Pelajaran Bahasa Inggris. Materi yang diberikan salah satunya adalah tentang pengenalan kosakata Bahasa Inggris sesuai kurikulum 2013. Pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas, kemampuan beberapa siswa dalam mengingat kosakata masih lemah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran pada SMP Negeri 9 Kota Tegal yang digunakan masih manual seperti buku maupun papan tulis. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia. Oleh karena itu belajar Bahasa Inggris merupakan sesuatu yang sangat penting dan diperlukan di era modern seperti sekarang agar dapat mengikuti arus perkembangan zaman.

Namun demikian tidak sedikit kendala yang dialami oleh siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal yang ingin belajar bahasa inggris, salah satunya kekurangan media pengajaran juga mempengaruhi minat siswa belajar berbahasa inggris[1]. Oleh karena itu diperlukan solusi yang dapat memberikan media pengajaran yang menyenangkan sehingga siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal dapat tertarik dengan materi pembelajaran Bahasa Inggris. Akhir-akhir ini media pembelajaran yang digunakan masih bergantung pada *text-book* sehingga siswa hanya membukanya saat berada di

dalam kelas. Hal ini dikarenakan kurang menariknya media pembelajaran pada siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal sehingga membuat siswa mudah bosan dan tidak memiliki semangat untuk belajar. Media pembelajaran Bahasa Inggris elektronik yang ada kebanyakan masih berupa kumpulan buku materi tanpa adanya *feedback* atau interaksi dengan penggunanya. Oleh karena itu perkembangan teknologi yang berkembang semakin cepat dapat dimanfaatkan sebagai alat penunjang yang memudahkan kegiatan manusia salah satunya dalam bidang pendidikan.

Game pencarian kata bahasa Inggris merupakan suatu *game* yang dikembangkan untuk mencari kata dalam Bahasa Inggris yang tersembunyi, sehingga siswa diharuskan untuk mencari kata yang disembunyikan. *Game casual words* dapat memberikan respon atau *feedback* berdasarkan input dari pengguna sehingga siswa dapat lebih tertarik belajar Bahasa Inggris. Penggunaan tata letak tampilan, pemilihan huruf, dan warna dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam bermain *game* tersebut. Berdasarkan hasil observasi dengan beberapa siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal salah satu materi yang diajarkan adalah pengenalan kosakata Bahasa Inggris. Faktanya materi yang diajarkan masih bergantung pada *text book* sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik pada materi yang disampaikan sehingga membutuhkan media yang lebih interaktif untuk menunjang proses pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukan pengembangan *game casual words* pencarian kata Bahasa Inggris untuk bisa membantu siswa mengingat kata

dengan cara yang tidak membosankan. Pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dapat diketahui bahwa *game* pencarian kata yang memiliki tampilan yang menarik serta mudah dioperasikan dapat membantu proses belajar siswa untuk mengingat kata Bahasa Inggris. Melalui pengembangan *game casual words* pencarian kata Bahasa Inggris, diharapkan bisa bermanfaat untuk siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

1. Menguji *game casual words* bahasa inggris yang telah dikembangkan.
2. Mendesain dan mengembangkan *user interface game* supaya siswa tertarik untuk memainkan *game*.
3. Menerapkan teknologi *unity* sebagai platform pengembangan untuk pembuatan *game* yang bisa diakses melalui platform *android*.

1.2.2 Manfaat

1. Siswa dapat mengingat kosakata bahasa inggris melalui platform *game android*.
2. Memungkinkan siswa untuk bisa belajar mengingat kosakata kapan saja dan dimana saja.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. *Game* ini dibuat hanya untuk perangkat *android*.

2. *Game* ini dibuat untuk siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal.
3. Fokus dari *game* ini tentang kosakata bahasa Inggris dengan 5 huruf.

1.4 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan *game casual words* pencarian kata Bahasa Inggris untuk siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal. Aplikasi ini dapat membantu pemain untuk mengingat kata dalam bahasa Inggris. Sehingga dengan bermain *game* pengguna dapat belajar mengingat kata dengan cara menyenangkan. Penelitian lain yang berjudul *Game Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran*, yang dilakukan oleh Muhammad Khaerudin, Dwi Budi Srisulistiowato, dan Joni Warta. Penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan *game* sebagai media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang menarik karena popularitasnya di kalangan remaja dan pertumbuhan pengguna internet yang signifikan. Dengan lebih dari separuh populasi internet mengakui bermain *game*, terutama di perangkat *mobile*, serta persaingan antara platform *streaming* untuk mendapatkan *streamer* terkemuka, menunjukkan tren yang jelas dalam popularitas konten *game*.

Media pembelajaran seperti *game*, seperti yang diwujudkan dalam *Hinterweltlern*, sebuah RPG yang memadukan materi kompetensi dasar dengan permainan, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Dalam *game* ini, siswa akan mengeksplorasi *dungeon* dan memperoleh akses ke materi 4 melalui pencapaian tujuan, menghadapi

musuh, dan menyelesaikan misi, dengan pertanyaan tentang materi yang harus dijawab dengan benar untuk melanjutkan ke level berikutnya[2].

Penelitian yang dilakukan oleh Ditto Rahmawan Putra dengan judul Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa dijelaskan bahwa pentingnya pendidikan sebagai landasan untuk pengembangan individu dan kemajuan suatu negara. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran menjadi perangkat vital bagi guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam proses belajar. Namun, perkembangan teknologi, khususnya *smartphone*, menunjukkan dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun memberikan kemudahan, penggunaan teknologi ini dalam pendidikan belum selalu optimal. Terdapat tantangan dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukatif berbasis *Android* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran akuntansi di SMA Negeri 1 Imogiri[3]. Penelitian lain yang berjudul Pengembangan Permainan Edukasi KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis *Android* Dengan *Tools Unity 3D Game Engine*. Yang dilakukan oleh Afif Fatchur Rahman. Penelitian ini menjelaskan tentang hasil pengujian yang menunjukkan bahwa *Game* Edukasi KATELU dinilai layak karena memenuhi standar ISO 9126 dan memiliki kualitas yang baik. Berdasarkan pengujian ISO 9126, aplikasi ini menunjukkan hasil yang

memuaskan, dengan persentase uji aspek fungsionalitas, efisiensi, maintainability, dan portabilitas mencapai kategori "sangat layak". Selain itu, reliabilitas aplikasi juga dinilai sangat baik karena tidak ditemukan kesalahan atau *error* saat dilakukan stress testing. Meskipun demikian, nilai uji aspek *usability*, meskipun masih dalam kategori "layak", sedikit lebih rendah dengan persentase 72,4%. Pada pengujian kualitas secara keseluruhan, *Game* Edukasi KATELU memperoleh nilai persentase yang 5 tinggi, khususnya dalam aspek materi dengan persentase mencapai 97,7%. Dengan demikian, hasil pengujian menegaskan bahwa *Game* Edukasi KATELU memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran[4].

Penelitian lain yang berjudul Implementasi *Game* Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode *Game Development Life Cycle* Dan Pendekatan *Taksonomi Bloom*, yang dilakukan oleh Reva Ragam Santika, Kurnia Ramadhan, Mochamad Andri, Asef Solehuddin, dan Safitri Juanita. Penelitian ini menjelaskan tentang tujuan pembuatan *Game* edukasi pengenalan objek-objek berbahasa Inggris dalam bentuk *adventure game* untuk membantu anak-anak dalam proses belajar mengenai pengenalan nama-nama objek menggunakan media pembelajaran berbasis desktop, yang dilengkapi dengan berbagai fitur seperti animasi, Bahasa asing, dan permainan sehingga menarik untuk terus belajar. Identifikasi. Rencana target pengguna *Game* edukasi ini adalah untuk anak-anak PAUD, TK dan SD, karena metode belajar secara visual lebih cepat dipahami oleh anak-anak dan mampu memberikan pengetahuan tambahan kosa kata dalam Bahasa Inggris.

Konsep Aplikasi dibuat berdasarkan dari hasil observasi *Game* edukasi pengenalan nama-nama objek dalam Bahasa Inggris, sehingga terwujudlah suatu tujuan dari pembuatan *Game* edukasi ini[5].

Pada penelitian yang dilakukan Qadhli Jafar Adrian dan Apriyanti yang berjudul *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis *Android*, penelitian ini menghasilkan Aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* yang dibuat sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam belajar matematika telah berhasil dikembangkan. Sedangkan hasil data pengujian kompatibilitas pada perangkat smartphone diperoleh bahwa semua fungsi pada aplikasi *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak Sekolah SD Kelas 1 dan 2 Berbasis *Android* dapat dijalankan dengan baik dan telah memenuhi aspek kompatibilitas[6]. Dibawah ini adalah tabel menjelaskan perbandingan penelitian terdahulu.

Tabel 1.1 Tabel GAP Penelitian Terdahulu

No	Judul	Hasil	Pembeda
1.	<i>Game</i> Edukasi Dengan Menggunakan <i>Unity</i> 3d Untuk Menunjang Proses Pembelajaran (2014)	1. <i>Game</i> edukasi ini merupakan <i>game hybrid</i> yang bergenre <i>Role Playing Game</i> . 2. Hanya untuk pada platform <i>windows</i>	1. Dapat dimainkan pada platform <i>android</i> 2. Dengan <i>unity</i> 2d lebih ringan

No	Judul	Hasil	Pembeda
2.	Pengembangan <i>Game</i> Edukatif Berbasis <i>Android</i> Sebagai Media Pembelajaran n Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa (2016)	1. Aplikasi dapat digunakan untuk melakukan pembelajaran , tetapi masih banyak <i>bug</i>	1. Materi <i>game</i> disesuaikan dengan materi bahasa Inggris SMP Negeri 9
3.	Pengembangan <i>game</i> Permainan Edukasi KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis <i>Android</i> Dengan <i>Tools Unity 3D Game Engine</i> (2017)	1. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan sebuah permainan edukasi berbasis <i>mobile</i> yang diimplementasikan menggunakan <i>Unity game engine</i>	1. Terdapat fitur <i>hint</i> pada <i>game</i> 2. Terdapat <i>clue</i> atau petunjuk pada <i>game</i>
4.	Implementasi <i>Game</i> Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode <i>Game Development Life Cycle</i> Dan	1. Aplikasi yang dihasilkan bernama <i>adventure education</i> , dapat memahami objek Bahasa Inggris 2. Desain <i>game</i> yang	1. Terdapat fitur waktu setiap kali pemain menjawab kata 2. Dan akan berkurang

No	Judul	Hasil	Pembeda
	Pendekatan Taksonomi Bloom (2019)	masih kaku	setiap kali salah menjawab. 3. Kata yang benar pada <i>game</i> akan ditampilkan untuk sebagai pengingat dalam belajar.
5.	<i>Game</i> Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis <i>Android</i>	1. Penelitian ini menghasilkan pembelajaran yang menarik. 2. <i>Game</i> ini perlu ditingkatkan adanya fitur tambahan waktu.	1. Terdapat fitur <i>timer</i> pada <i>game</i> yang dibuat. 2. Dan akan bertambah 5 detik setiap menjawab benar.

1.5 Data Penelitian

1.5.1 Dataset

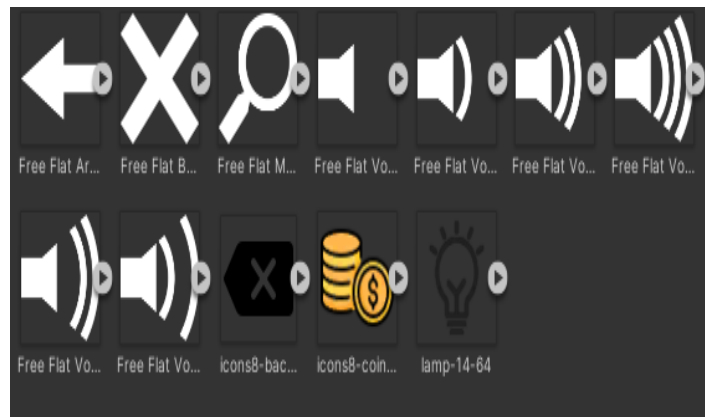
Dalam penelitian ini, data yang digunakan untuk *game* pencarian kata diperoleh dari buku belajar sehari-hari siswa SMP Negeri 9 Kota Tegal. Data materi yang didapat yaitu deskripsi singkat dan contoh kata kerja, kata sifat, kata benda, dan kata ganti. Kemudian data materi yang digunakan berupa kata dalam lima huruf yang terdapat dalam materi yang diperoleh. Contoh kata yang digunakan diantaranya seperti *speak*, *write*, dan *drive* pada kata kerja. *Happy*, *angry*, dan *proud* pada kata sifat. *Chair*, *house*, dan *money* pada kata benda. *These*, *their*, dan *those* pada kata ganti.

1.5.2 Assets

Assets yang digunakan untuk membuat *game* pencarian kata bahasa Inggris adalah sebagai berikut :

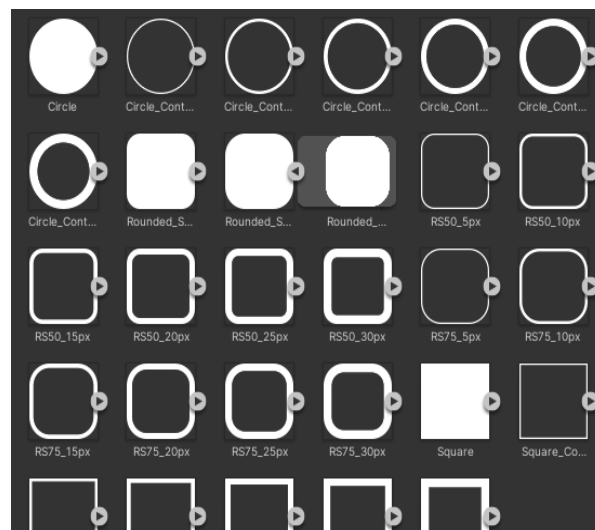
1. *Assets Icon*

Assets Icon yaitu mencakup semua *icon* yang digunakan pada *game*. Berikut merupakan *assets* yang digunakan *game* pencarian kata pada gambar 1.1.

Gambar 1. 1 *Assets Icon*

2. *Assets UI*

Assets UI yaitu mencakup semua *assets ui* untuk membuat button pada *game*. Berikut merupakan *assets ui* yang digunakan *game* pencarian kata pada gambar 1.2.

Gambar 1. 2 *Assets UI*

1.5.3 Alat Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa alat untuk membangun sistem. Peralatan yang digunakan ketika merancang dan membangun *game* pencarian kata yaitu sebagai berikut :

1. Perangkat Keras :
 - a. Laptop Lenovo Ideapad
 - b. *Handphone*
 - c. SSD 512 GB
 - d. RAM 8 GB
 - e. Intel Core i3
2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *game* pencari kata bahasa inggris ini dapat ditemukan pada tabel 1.2 dibawah ini.

Tabel 1.2 Tabel Perangkat Lunak

No.	Alat	Fungsi
1.	Figma 124.1.15	Membuat desain menu <i>game</i>
2.	Unity 2021.3.35f1	Membuat rancangan <i>game</i>
3.	Visual Studio Code	Editor untuk mengimplementasikan <i>source code</i>
4.	ChatGPT	membantu membangun dan merancang <i>game</i>