

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa adalah suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Melalui bahasa, masyarakat dapat saling berkomunikasi, bertukar informasi, mengungkapkan pendapat, dan sebagainya. Bahasa adalah suatu komunikasi verbal yang dipelajari untuk menjelaskan pengetahuan seseorang kepada seseorang untuk memelihara keberadaan tradisi, kebudayaan dan khususnya untuk memelihara hubungan manusia (Yovita, 2004). Bahasa Inggris, sebagaimana dijelaskan oleh Sundayana, dkk. (2003), adalah bahasa asing sebagai bahasa global yang dipakai di seluruh dunia. Sebagian besar masyarakat multibahasa menggunakannya sebagai bahasa resmi dalam bidang hukum, administrasi, perdagangan, dan pendidikan. Hal ini dikuatkan dengan data dari Ethnologue (2017) bahwa pengguna bahasa Inggris di seluruh dunia pada tahun 2017 yang dijadikan sebagai bahasa utama sebanyak 371 juta orang dan sebagai bahasa kedua sebanyak 611 juta. Di Indonesia sendiri bahasa Inggris sudah diajarkan pada anak sejak dini. Bahasa Inggris telah menjadi salah satu mata pelajaran di kurikulum Pendidikan di Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dalam belajar bahasa Inggris diantaranya dengan *pronunciation*. Tujuan belajar *pronunciation* adalah kemampuan berbicara bahasa kedua atau bahasa asing supaya memperlancar komunikasi antara pembicara maupun pendengar. Berdasar pendapat ini, tujuan dari belajar *pronunciation* supaya bahasa yang kita ucapkan mudah dipahami (Paulston dan Bruder, 1976: 82). Tujuan pembelajaran *pronunciation* untuk mengetahui peserta didik yang mampu mengucapkan kosa kata seperti aksent seorang *native*. Tetapi secara sederhana peserta didik mampu mengucapkan kata dengan cukup akurat agar bisa lebih mudah dipahami oleh lawan bicara. Dengan mempelajari *pronunciation* siswa akan mengetahui bagaimana pengucapan

sebuah kosa kata yang benar. Hal ini dimaksudkan untuk membuat peserta didik mengerti bagaimana cara mengucapkan kosa kata dalam bahasa asing supaya menghindari kesalahan berbicara atau membaca Ur (1966: 52).

Selama ini, pembelajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah mayoritas disampaikan dengan menggunakan metode ceramah yang kurang interaktif sehingga dinilai kurang menyenangkan sehingga siswa menjadi tidak tertarik untuk lebih memahami *pronunciation* bahasa Inggris. Kondisi tersebut menjadikan pelajaran bahasa Inggris seperti beban bagi para siswa dalam mengikuti mata pelajaran bahasa Inggris.

Asnawir dan Usman (2002: 24) memberi penjelasan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya (Nasution, 2013).

Salah satu media belajar dalam memahami *pronunciation* bahasa Inggris yang menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan game. Melihat kepopuleran *game* tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. Di mana *game* yang dirancang untuk pembelajaran harus memiliki desain antarmuka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd dan Jenuings, dalam Wahono, 2009). Perkembangan teknologi yang pesat sekarang berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dan berpengaruh pada materi dalam proses kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah melalui *game*. Pada dasarnya, manusia lebih cepat mempelajari segala sesuatu, sehingga *game* menjadi sangat baik jika dilibatkan dalam proses pendidikan (Yulian, 2014).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis mencoba untuk membuat sebuah penyajian media pembelajaran berupa media

edukasi interaktif, oleh karena itu judul penelitian yang diambil adalah “Pengembangan Aplikasi Game Dice Sebagai Sarana Pembelajaran Pengucapan Bahasa Inggris Untuk Siswa SD”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah cara guru mengajar *pronunciation* bahasa Inggris kurang interaktif dan menarik sehingga siswa merasa bosan dalam mempelajari *pronunciation* bahasa Inggris.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah siswa SD. Hal ini disebabkan karena SD adalah merupakan pondasi awal untuk anak dalam belajar bahasa Inggris.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk membantu guru SD dalam mengajarkan *pronunciation* bahasa Inggris untuk anak dengan menggunakan *game sugoroku* supaya pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menarik dalam mempelajari bahasa Inggris.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi *Game Dice* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengucapan bahasa Inggris baik di lembaga pendidikan formal maupun nonformal dengan bimbingan dari yang ahli.
2. *Game edukasi sugoroku* dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi seorang siswa untuk mempelajari *pronunciation* bahasa Inggris. Diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris anak SD.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab I membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab II membahas tentang konsep, sistem, atau rancangan yang berhubungan dengan tema penelitian. Juga membahas mengenai teori-teori dalam melakukan penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab III menjelaskan rancang sistem agar dapat diimplementasikan di dalam sistem yang sesuai harapan berdasar pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV membahas tentang hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem kemudian menganalisa agar sistem berjalan sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penelitian ini dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.