

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang ada di dunia. Berdasarkan *The Ethnologue*, Bahasa Inggris menempati tempat pertama sebagai bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. Sebanyak 1,452 miliar orang menggunakan Bahasa Inggris sebagai komunikasi, tetapi di Indonesia masih banyak yang belum bisa berbahasa Inggris atau paling tidak mengerti sebagian dari Bahasa Inggris. Berdasarkan data dari *English First (EF)*, Indonesia menempati urutan 80 dari 112 negara di dunia dan menempati urutan 14 dari 24 di Asia (tidak termasuk Timur Tengah) yang menguasai Bahasa Inggris. Pada tahun 2018 Sjafty Nursiti Maili mengatakan bahwa belajar Bahasa Inggris bukanlah hal mudah, banyaknya keluhan seringkali terdengar di saat belajar Bahasa Inggris, misalnya “Bahasa Inggris itu susah” atau “Sudah sekian lama saya belajar Bahasa Inggris tapi hingga saat ini belum dapat memahami dan bercakap-cakap dalam Bahasa Inggris” atau “Percuma selama ini saya belajar Bahasa Inggris karena saya belum dapat memahami dan tidak dapat berkomunikasi dengan orang Inggris” dan masih banyak lagi keluhan lainnya. Bahasa Inggris pada sekolah dasar perlu terus diajarkan, meskipun muncul masalah dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris pada sekolah dasar (Maili, n.d. 2018).

Menurut I Gusti Ayu Agung Dian Susanthi pada tahun 2021, kendala dalam belajar Bahasa Inggris terdapat tiga elemen, yaitu pelafalan (*pronunciation*), kosakata (*Vocabulary*), dan struktur bahasa (*grammar*). Kejelasan pelafalan merupakan bagian yang sangat penting dalam berkomunikasi. Salah satunya adalah berkomunikasi menggunakan Bahasa Inggris (Ramadhayanti, 2018). Kemampuan dalam Bahasa Inggris juga dipengaruhi oleh penguasaan kosakata. Pada penelitian yang dilakukan oleh Eva Agistiawati pada tahun 2020. Penguasaan kosakata memberikan kontribusi terhadap kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Penguasaan kosakata dapat dipengaruhi oleh lingkungan belajar dan penguasaan kosakata secara bersama-sama terhadap kemampuan dalam berbahasa Inggris (Agistiawati, 2020). Penguasaan struktur bahasa dalam berbahasa Inggris akan memudahkan dalam belajar Bahasa Inggris dalam merangkai kata atau kalimat (Gusti, Agung and Susanthi, 2021).

Bahasa Inggris adalah salah satu dari berbagai macam bahasa yang ada di dunia. Bahasa sendiri adalah alat komunikasi manusia digunakan untuk berinteraksi satu sama lain. Allah berfirman:

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ أَلْسِنَتِكُمْ وَالْوَأْنِكُمْ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ
(الرُّوم/30:22-22)

Artinya: “Dan di antara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berbeda-beda bahasamu dan warna kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui”. (QS. Ar-Rum/30:22)

Menurut al-Fairuzabadi dalam Tanwir al-Miqbas, mengutip dari Ibnu Abbas yang menjelaskan bahwa ayat ini adalah sebagai petunjuk tentang keesaan dan kekuasaan Allah yang telah menciptakan langit dan bumi, serta menjadikan perbedaan Bahasa dan semuanya itu sebagai petunjuk bagi jin dan manusia. Bahasa menjadi salah satu kelebihan yang dimiliki manusia yang digunakan sebagai alat komunikasi antar sesama manusia. Keragaman yang berbeda-beda di setiap suku atau bangsa untuk saling berinteraksi satu sama lain membuat bahasa menjadi beragam. Sampai saat ini bahasa terus berkembang mengikuti arus perkembangan zaman, mulai dari bentuk kata sampai bentuk kalimat dan suara.

Pada penelitian ini diawali dengan tahap survei pra penelitian. Survei pra penelitian tersebut menggunakan kuesioner yang diisi oleh masyarakat sebanyak 30 responden. Dari hasil kuesioner pra penelitian yang dilakukan berjudul “Survei Minat dan Motivasi Belajar Bahasa Inggris”. Sebanyak 70% tidak meluangkan waktu mereka untuk belajar Bahasa Inggris, dan sisanya memiliki waktu luang. Sebanyak 73.3% memiliki ketertarikan untuk belajar Bahasa Inggris dan sebanyak 26.7% tidak tertarik untuk belajar Bahasa Inggris. Sebanyak 53.3% responden tidak memiliki kesulitan dalam belajar bahasa Inggris. Dan sisanya memiliki kesulitan. Sebanyak 63.3% responden menggunakan buku untuk belajar bahasa Inggris. Sebanyak 76.7% tidak mengikuti kursus Bahasa Inggris. Sebanyak 80% responden menggunakan smartphone untuk belajar Bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan, studi kasus dan hasil kuesioner yang telah dijelaskan sebelumnya. Penelitian ini membangun media belajar Bahasa Inggris dalam bentuk *gim* yang dapat membantu mengenalkan suatu dalam bentuk Bahasa Inggris dan membantu dalam merangkai kata dan kalimat yang tepat. Gim akan dirancang dengan konsep permainan dalam labirin yang dimana akan digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dalam bentuk *gim* labirin akan ditujukan untuk anak usia diatas 6 tahun berdasarkan rekomendasi dari IDI (Ikatan Dokter Indoneisa). Metode *Game Develompment Life Cycle (GDLC)* sebagai tahapan dalam penelitian. Dikembangkannya media pembelajaran dalam bentuk *gim* merupakan salah satu solusi yang memotivasi dan meningkatkan pemahaman.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah ini adalah bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran berbasis android untuk membantu dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam pengenalan huruf dan kata.

1.2.1 Bagaimana membangun *gim* Labirin untuk belajar Bahasa Inggris?

1.2.2 Bagaimana tinjauan Islam terhadap aplikasi *gim* Labirin untuk belajar Bahasa Inggris?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut

1.3.1 Untuk membangun *gim* Labirin untuk belajar Bahasa Inggris.

1.3.2 Untuk mengetahui tinjauan Islam terhadap aplikasi *gim* Labirin untuk belajar Bahasa Inggris.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah aplikasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang mudah digunakan dimana saja dan kapan saja. Terutama dalam penyampaian materi Bahasa Inggris.

1.5 Batasan Penelitian

Berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1.1.1 Materi pembelajaran yang diberikan berupa pengenalan hewan, benda, dan buah dalam Bahasa Inggris.
- 1.1.2 *Gimplay* dibuat seperti gim labirin.
- 1.1.3 *Gim* hanya bisa dimainkan oleh satu orang pemain.
- 1.1.4 *Gim* terdiri dari tujuh mode yang berbeda.
- 1.1.5 Setiap mode terdiri dari lima *stage*.
- 1.1.6 *Gim* ini ditujukan untuk pemain yang berumur 6 tahun keatas.