

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, pengajaran bahasa Inggris sangat penting karena bahasa Inggris ini menjadi alat komunikasi internasional dalam bidang bisnis, pendidikan dan teknologi. Kemampuan menggunakan bahasa Inggris membuka lebih banyak peluang kesempatan karier, akses sumber informasi dunia, serta menambahkan daya saing individu ditingkat internasional. Siswa merasakan ketika belajar bahasa asing membosankan karena tanpa partisipasi aktif. Selain itu, ketidakmampuan untuk mencapai lingkungan untuk praktik menggunakan bahasa Inggris juga menjadi faktor yang menghambat perkembangan belajar siswa. Penggunaan game edukatif dapat berpotensi mendorong peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris (Dewi & Listiowarni 2019).

Penelitian ini dilakukan di SMK Wijaya Kusuma Dagangan Kabupaten Madiun. Pada penelitian ini dilakukan survei penelitian berupa kuesioner yang dibagikan kepada siswa untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada minat belajar bahasa Inggris siswa. Dari kuesioner yang berisikan soal tentang pemahaman tentang *passive voice* menyebutkan bahwa dari 30 responden terdapat 10 responden yang memahamu perubahan kalimat pasif, namun masih banyak yang belum memahami.

Selain itu, dalam wawancara terhadap salah satu pengajar di SMK Wijaya Kusuma mengatakan bahwa kegiatan belajar bahasa Inggris masih

belum maksimal karena mata pelajaran bahasa Inggris yang bersifat kurang variatif karena pembelajarannya tidak melibatkan partisipasi siswa. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengajar bahasa Inggris di SMK Wijaya Kusuma, diketahui bahwa rendahnya pemahaman siswa terhadap materi kalimat pasif (*passive voice*) turut mempengaruhi oleh kecenderungan mereka lebih menyukai mendengarkan lagu-lagu berbahasa daerah dibandingkan dengan konten audio berbahasa Inggris.

Kebiasaan ini menunjukkan kurangnya stimulasi lingkungan berbahasa Inggris disekitar siswa. Oleh karena, itu diperlukan sebuah sarana media pembelajaran berbasis game kuis interaktif supaya kegiatan belajar bahasa Inggris semakin menarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar perubahan bentuk kata kerja dalam bahasa Inggris. Pemanfaatan metode gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris mengacu pada penerapan elemen permainan, seperti poin kedalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dengan menggunakan metode ini, proses belajar yang bersifat konstan dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan. Gamifikasi mampu mendorong siswa lebih aktif dalam menyelesaikan soal-soal kuis.

Beberapa aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang sudah ada, seperti Duolingo, Memrise dan Babbel menawarkan pendekatan metode gamifikasi. Namun, Sebagian besar aplikasi ini berfokus pada tantangan berbasis kuis yang lebih kompetitif, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan. Pengembangan game edukatif berbasis *Mobile* yang efektif

dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa (Bangun *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan sebelumnya, penulis mengusulkan sebuah inovasi dalam bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi game kuis berbasis Android yang ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran ini diberi judul "Aplikasi Game Kuis Berbasis Android Untuk Pembelajaran bahasa Inggris". Proses pengembangan media pembelajaran ini melibatkan penggunaan *software construct 3*. Tujuan utama media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa terhadap pembelajaran perubahan kalimat pasif (*passive voice*) bahasa Inggris.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya secara rinci dan menyeluruh, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada sejumlah batasan tertentu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hanya membahas tentang perubahan kalimat pasif (*passive voice*) dalam bahasa Inggris.
2. Penelitian ini dilakukan di SMK Wijaya Kusuma Kabupaten Madiun
3. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan *Construct 3* sebagai software pendukung.
4. Media pembelajaran ini dapat dijalankan pada android.
5. Jumlah Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan secara *offline*.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, adapun rumusan masalah yang menjadi fokus utama dalam pengembangan dari Aplikasi game kuis interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi game kuis berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris?
2. Bagaimana cara membangun aplikasi game kuis berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan aplikasi game kuis berbasis android dalam pemahaman bahasa Inggris?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini disusun untuk menjawab secara sistematis dan terarah setiap permasalahan yang telah dirumuskan. Adapun tujuan dari penelitian ini secara lebih rinci adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi game kuis berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris.
2. Untuk mengetahui cara mengimplementasikan aplikasi game kuis berbasis android untuk pembelajaran bahasa Inggris.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan aplikasi game kuis berbasis Android dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis bagi berbagai pihak yang terkait dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis
 - a. Hasil penelitian tentang Aplikasi Game Kuis Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris ini di harapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan informatika.
 - b. Membangun pemahaman terhadap materi bahasa Inggris yang bersifat eksploratif dan kontekstual.
2. Kegunaan praktis
 - a. Manfaat bagi tempat penelitian:

Memanfaatkan aplikasi sebagai pendukung program pembelajaran digital atau blended learning.
 - b. Bagi peneliti:

Memberikan kontribusi dalam mengembangkan model pembelajaran bahasa Inggris berbasis teknologi.