

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan ini teknologi semakin canggih dan lebih modern mengakibatkan dampak positif serta dampak negatif bagi Sebagian masyarakat. Entah itu dari Pendidikan maupun sosial, dampak positifnya yaitu Pendidikan yang dijangkau lebih luas, dampak negatif nya yaitu pemanfaatan teknologi yang kurang benar. Sebagian contoh murid SD di zaman sekarang lebih tertarik menggunakan gawai (ponsel pintar) untuk bermain game yang tidak mendidik. Apalagi ditambah dengan pandemic ini yang di haruskan aktif belajar di sekolah digantikan dengan belajar di rumah. Akan tetapi belajar di rumah salah diartikan oleh para murid untuk bermain game. Dengan kata lain mereka lebih terpicat dengan game daripada belajar, hal itu disebabkan oleh lingkungan hidup para siswa yang notabennya lebih suka bermain daripada belajar.

Hal ini jika dibiarkan berlarut-larut akan mengakibatkan dampak yang buruk bagi taraf Pendidikan Indonesia dalam bidang Bahasa Inggris apalagi Bahasa Inggris bukanlah Bahasa yang di gunakan untuk percakapan sehari-hari. Mereka akan lebih sulit untuk memahami pelajaran ini dibandingkan pelajaran umum lainnya.

Masuknya media pembelajaran dalam bentuk game dapat membangun atau menciptakan suasana yang asik serta menarik dalam proses belajar. Juga dengan adanya warna, music, gambar yang menarik maupun animasi dapat membantu merangsang otak agar lebih rileks dalam belajar sehingga siswa tidak merasa terbebani. Sebab jika proses belajar mengajar membosankan akan berpengaruh buruk bagi siswa contohnya saja pelajaran yang diajarkan tidak akan di pahami ataupun dimengerti bahkan siswa akan menganggap bahwa Bahasa Inggris adalah pelajaran yang sangat

susah serta rumit, siswa juga akan lebih mudah bosan, tidak memperhatikan, mengantuk bahkan mengantuk.

Pengamatan penulis dalam melakukan penelitian ini yaitu bahwa para siswa lebih mudah teralihkan sehingga tidak fokus dalam belajar. Oleh karena itu diharapkan diadakan penelitian ini dapat membantu menumbuhkan minat siswa dalam belajar serta membantu siswa agar lebih fokus.

Maka dari itu kita harus menanamkan hal yang baik sebelum melanjutkan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih kompleks atau bisa di bilang lebih terperinci. Sehingga kedepannya siswa akan tersugesti atau menganggap bahwa Bahasa Inggris adalah Bahasa yang menyenangkan dan mudah di pahami.

Game pembelajaran ini di ciptakan agar proses interaksi antara para murid serta guru tidak monoton dan membosankan, serta menciptakan suasana belajar yang asik tanpa mengurangi nilai-nilai atau aturan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini mempunyai pola *doing by learning* atau bisa diartikan dengan lakukan dengan cara belajar. *Doing by learning* ini juga memiliki denifisi sebagai melakukan proses dengan cara bertahap atau belajar tidak bisa instan sehingga membutuhkan waktu untuk mempelajarinya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengurangi penggunaan gadget (gawai) pada anak di bawah umur tanpa alasan dan tujuan yang bermanfaat yang dapat merusak system saraf otak pada anak.

Apalagi dalam belajar Bahasa percakapan internasional yaitu Bahasa Inggris sangatlah susah untuk di pahami para murid. Oleh karena itu diadakan penelitian ini di maksudkan untuk mempermudah murid dalam belajar sambil bermain, sehingga para murid ini tidak bosan dan lebih bersemangat karena akan dikemas dalam bentuk yang unik dan menarik.

Para guru juga akan lebih mudah dalam proses belajar mengajar para murid, Karena menggunakan teknologi apalagi dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat ini harus dimanfaatkan untuk

bidang Pendidikan, sehingga meminimalisir penggunaan teknologi yang semula berakibat negatif bagi Pendidikan berubah ke positif.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menciptakan animasi yang menarik bagi siswa dan hal apa saja yang harus di perhatikan dalam pembuatan animasi tersebut ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sendiri bermakna sebagai landasan atau tolak ukur untuk mencapai suatu keberhasilan dalam sebuah penelitian sehingga dapat menciptakan manfaat bagi penulis maupun masyarakat dalam penggunaannya. Serta dapat membantu meningkatkan taraf Pendidikan Bahasa Inggris siswa.

Diadakan penelitian ini yaitu memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Membantu para murid untuk belajar Bahasa Inggris.
2. Membantu para guru untuk proses belajar mengajar.
3. Mengurangi penggunaan gadget yang berlebihan.
4. Mengurangi anak-anak dalam bermain game yang kurang mendidik.
5. Memanfaatkan teknologi untuk Pendidikan.

D. Manfaat Penelitian

Mempermudah belajar Bahasa percakapan internasional yaitu Bahasa Inggris untuk murid dalam belajar sambil bermain, sehingga para murid ini tidak bosan dan lebih bersemangat karena akan dikemas dalam bentuk yang unik dan menarik.

Para guru juga akan lebih mudah dalam proses belajar mengajar para murid, Karena menggunakan teknologi apalagi dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat ini harus dimanfaatkan untuk bidang Pendidikan. Sehingga meminimalisir penggunaan teknologi yang semula

berakibat negatif bagi Pendidikan berubah ke positif. Beberapa manfaat yang dapat kita peroleh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mempermudah siswa dalam belajar.
2. Mempermudah siswa dalam menghafal kosa kata dalam bentuk Bahasa Inggris.
3. Mengurangi penggunaan gadget (gawai) yang tidak bermanfaat.
4. Meringankan para guru dalam proses mengajar.
5. Membantu para orang tua dalam membantu proses belajar.