

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris telah menjadi salah satu bahasa komunikasi internasional yang dapat memperluas pilihan tujuan studi lanjutan anak dan komunikasi lintas budaya sehingga menjadi kebutuhan dasar seluruh anak Indonesia (Amalia, 2023, h.288; Wadyudin et al., 2024, h.70). Berdasarkan *Education First English Proficiency Index* (2024), Indonesia berada di peringkat ke-80 dari 116 negara yang termasuk sebagai kategori kemampuan *low proficiency*, dengan kelompok umur 18-20 tahun mengalami penurunan drastis dari skor 495 poin di tahun 2015 menjadi 411 poin. Berdasarkan Kurikulum Merdeka oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (2024), 96% kepala sekolah dan 95% guru setuju bahwa bahasa Inggris penting untuk dijadikan sebagai mata pelajaran wajib agar lulusan sekolah dasar (SD) dapat mengikuti berbagai kompetisi dan memperkuat minat belajar Bahasa Inggris. Maka, pengajaran bahasa Inggris dinilai esensial agar dasar kemampuan berbahasa terbentuk, mempersiapkan untuk pendidikan lanjutan.

Pengajaran kosakata pada anak SD sudah harus ditekankan agar mendapatkan kecakapan bahasa yang baik dan harus terlibat dalam berbicara untuk dapat membangun kalimat Bahasa Inggris (Handayani, 2024, h.773-774; Ratini et al., 2023, h.121). Namun, Bahasa Inggris tidak digunakan untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari karena siswa umumnya lebih banyak menggunakan bahasa ibu (Agistiawati, 2024, h.114; Saputri et al., 2023, h.44). Uraian tersebut menandakan bahwa lingkungan dinyatakan kurang mendorong dalam berlatih penggunaan Bahasa Inggris, sedangkan pemaparan kosakata dan pembiasaan berbicara sudah harus diimplementasikan. Kemudian, menurut penelitian yang dilakukan oleh penulis kepada 209 siswa SD Negeri di Tangerang, sebanyak 56,9% siswa merasa percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris, tetapi sebanyak 62,6% siswa merasa belum mampu untuk dapat berbicara langsung dengan orang

asing menggunakan Bahasa Inggris. Jika pembiasaan penggunaan Bahasa Inggris belum dimulai, siswa akan merasa cemas ketika mengikuti pelajaran Bahasa Inggris, kesulitan dalam mengingat kosakata baru, dan takut berbicara dalam bahasa Inggris (Sepniwati et al., 2025, h.46). Tidak hanya itu, siswa akan merasa takut dalam membuat kesalahan, takut ditertawakan, dan tidak nyaman ketika secara langsung diminta untuk berbicara (Andrian, 2022, h.63).

Media edukasi mempengaruhi pemahaman materi dari guru dan membangkitkan semangat siswa (Khoirotunnisa & Retnawati, 2025, h.564). Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis, salah satu guru Bahasa Inggris di SD Negeri di Tangerang menyatakan ketika mengajar hanya menggunakan buku cetak dan media visual seperti gambar pada kertas serta *proyektor* yang jarang digunakan. Guru SD Negeri merasakan keterbatasan dalam media edukasi yang tersedia dengan metode konvensional tersebut menghambat adanya interaksi timbal balik yang diperlukan dalam belajar bercakap-cakap dan hanya bersifat pengenalan untuk kata-kata baru maupun teori tata bahasa.

Adanya media edukasi yang interaktif dapat membantu proses pembelajaran agar materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan sasaran pembelajaran dapat tercapai dengan efektif serta efisien (Afifah et al., 2022, h.35). Namun, guru jarang menggunakan media edukasi interaktif dikarenakan kurangnya pelatihan, pendanaan, waktu, dan tidak tersedianya media edukasi interaktif (Ragin et al., 2022, h.8793; Triskanto et al., 2024, h.281). Adanya *games* penting dalam pembelajaran bahasa di mana tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, namun juga menyediakan cara untuk memberi pelajar pengalaman dalam penggunaan bahasa daripada hanya mempelajarinya (Sudarmaji et al., 2023, h.2). *Board game* yang dirancang sebagai *game-based learning* dengan tantangan yang berbeda seiring memiliki kekuatan karakter yang dapat digunakan dalam permainan menambahkan elemen *fun* pada proses pembelajaran, Maka, perancangan *board game* dapat menjadi media edukasi interaktif yang dapat memberikan pengalaman langsung dalam membangun percakapan dalam Bahasa Inggris serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, berikut adalah masalah yang ditemukan oleh penulis, yaitu:

1. Kemampuan untuk berbahasa Inggris siswa SD akhir berusia 9-12 tahun tidak digunakan setiap hari mengakibatkan kemampuan berbicara dan tingkat pemahaman dinilai kurang terasah sehingga belum dapat membuat percakapan dalam Bahasa Inggris yang menjadi capaian pembelajaran mengenai keterampilan berbicara dan menyimak menurut fase pembelajaran dari Kemendikdasmen.
2. Media edukasi yang tersedia dalam kelas berupa visual non-interaktif yang belum dapat mengajak berlatih berbicara, membiasakan penggunaan Bahasa Inggris, serta membangun percakapan dalam Bahasa Inggris.

Dengan itu, pertanyaan penelitian dari perancangan ini adalah bagaimana perancangan *board game* percakapan Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan akan difokuskan dengan target perancangan adalah pada siswa SD Negeri akhir yang berusia 9-12 tahun, dengan tingkat kelas 4-6, berdomisili Banten, dan memiliki SES B. Siswa SDN menjadi batasan masalah menimbang pentingnya sudah dibekalkan pelajaran Bahasa Inggris sejak usia muda, terutama mengenai kosakata untuk mempermudah pembelajaran ke depannya. Siswa SDN yang ditargetkan khususnya yang memiliki kesulitan dengan Bahasa Inggris, takut ketika berbicara dalam Bahasa Inggris, dan menyukai belajar melalui permainan. Ruang lingkup perancangan akan berupa sebuah *board game* yang mencakup penggunaan dasar-dasar Bahasa Inggris yang sederhana, baik kosakata maupun tata bahasa agar dapat melatih dalam membangun percakapan. Pembuatan media edukasi interaktif akan dirancang dengan metode *Game-based Learning* yang melibatkan aturan, tantangan, serta interaksi berbasis permainan.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan dari perancangan ini adalah untuk membuat perancangan *board game* percakapan Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan *board game* percakapan Bahasa Inggris bagi siswa sekolah dasar diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis (penulis, orang lain, universitas). Manfaat penelitian diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan diharapkan dapat dijadikan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual mengenai perancangan media informasi edukasi interaktif, khususnya perancangan *board game*. Kemudian, diharapkan dapat menjadi referensi penulisan mengenai kemampuan berbahasa Inggris, baik dari materi maupun data kemampuan siswa SD di Banten dalam berbahasa Inggris.

2. Manfaat Praktis:

Perancangan *board game* percakapan Bahasa Inggris diharapkan dapat menerapkan ilmu-ilmu desain interaktif yang telah dipelajari penulis selama masa perkuliahan. Perancangan diharapkan membantu siswa SD dalam meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris secara nyata, terutama dalam membangun percakapan, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Selain itu, perancangan juga diharapkan dapat memberi gambaran kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang ingin mengangkat topik mengenai *board game* dan pelajaran Bahasa Inggris.