

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab I ini, diuraikankan secara mendalam sepuluh topik utama, diantaranya: (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pandemi COVID-19 di Indonesia telah berlangsung hingga dua tahun lamanya. Berbagai aspek dan sektor kehidupan manusia telah terpengaruh oleh pandemi, tanpa terkecuali Pendidikan. Beberapa dampak yang ditimbulkan diantaranya berupa kebijakan pembatasan sosial (*social distancing*) dan berlakunya pembelajaran dari rumah (pembelajaran daring) pada semua mata pelajaran di sekolah, termasuk Bahasa Inggris.

Pada pembelajaran Bahasa Inggris, hal ini cukup menjadi tantangan bagi para pendidik. Pembelajaran Bahasa Inggris secara daring memerlukan keterlibatan dan insiatif tinggi dari siswa dalam berlatih *skill* membaca, menulis, mendengarkan dan berbicara. Dalam membangun pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif diperlukan juga lingkungan belajar yang mendukung siswa untuk lebih leluasa berlatih tanpa adanya rasa tidak percaya diri akan kesalahan yang mungkin terjadi. Apabila tantangan dan keperluan tersebut tidak terpenuhi, dikhawatirkan akan meningkatkan kemungkinan terjadinya fenomena *learning-loss* pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Learning loss merupakan sebutan untuk sebuah fenomena dimana siswa mengalami penurunan kemampuan dan ilmu pengetahuannya akibat penutupan sekolah selama pandemi COVID-19 (Firdausi & Taqiyuddin, 2023). Menurut penelitian yang dilakukan di Belanda, menyebutkan tingginya persentase siswa yang mengalami *learning loss* hingga mencapai angka 60% pada saat pembelajaran dari rumah diterapkan (Engzell, dkk. 2021). Begitu pula dengan hasil laporan Yarrow, dkk. (2020) terkait analisis *learning-loss* di Indonesia menyebutkan bahwa dari total efektifitas pembelajaran langsung, hanya 33% yang dapat diterima oleh siswa melalui pembelajaran daring. Sehingga, akhirnya pada Maret 2022, Mendikbudristek (Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi), Menkes (Menteri Kesehatan) beserta dua Menteri lainnya memutuskan agar pembelajaran tatap muka (PTM) mulai kembali diberlakukan di Indonesia secara menyeluruh. Kebijakan ini merupakan kesempatan emas bagi pendidik untuk dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dengan menerapkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran saat ini.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas berbagai hal di lembaga pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung proses belajar mengajar seperti komputer, internet, *LCD projector* dan *educational software* lainnya yang saat ini secara umum disediakan di sekolah. Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi ini, berbagai inovasi dapat dikembangkan melalui penerapan model pembelajaran (model pembelajaran berbasis web, *e-learning*, berbasis video, dll) di sekolah demi menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif dan menyenangkan.

Salah satu model pembelajaran alternatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dikembangkan saat ini adalah model pembelajaran Gamifikasi (*gamification*). Model gamifikasi mulai populer digunakan pada tahun 2011 silam hingga saat ini. Hal ini dikarenakan model gamifikasi melibatkan siswa secara langsung dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Park, 2018). Gamifikasi merupakan model pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *smartphone*, *smart-tablet* ataupun komputer. Gamifikasi menggunakan suatu tema, elemen dan ide kedalam suatu permainan dengan konteks non-permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, komitmen dan mempengaruhi perilaku dalam proses pembelajaran (Marczewski, 2013). Villagrasa, dkk (2014) menegaskan bahwa gamifikasi dalam pendidikan lebih mengutamakan elemen permainan (seperti poin, *action*, dan *achievement*) yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan adanya model pembelajaran yang menarik serta memotivasi tersebut dalam pembelajaran, maka kemungkinan terjadinya *learning loss* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat dikurangi.

Berdasarkan studi wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 4 Busungbiu pada tanggal 19 Oktober tahun 2022 dengan Ibu guru Ni Putu Dian Utami Dewi, S. Pd. selaku guru Bahasa Inggris kelas VIII E, peneliti mendapatkan informasi bahwa guru telah mencoba untuk mengaplikasikan media-media unik seperti Power Point, Video, *Quizizz* dan *mini-puzzle*. Walaupun demikian, pengajar menginformasikan bahwa masih menemukan peristiwa *learning loss* dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil observasi di kelas VIII E SMP Negeri 4 Busungbiu diidentifikasi sekitar 14 dari 28 siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran

selama pembelajaran materi “*Narrative Text*”. Pada saat pembelajaran, guru menayangkan sebuah video sebagai bahan ajar siswa dan kemudian siswa ditugaskan untuk mengidentifikasi masalah secara berkelompok dan melakukan presentasi secara bergantian. Salah satu siswa berpendapat bahwa bahwa materi *narrative text* cukup membosankan dikarenakan diperlukan pengulangan dalam membaca cerita dan juga kata-kata Bahasa Inggris yang jarang ditemui saat belajar. Berkaitan dengan potensi gamifikasi, gamifikasi dinilai dapat memberikan efek transformatif lebih dari hanya membuat pembelajaran menjadi 'menyenangkan' (Christopoulos & Mystakidis, 2023). Selain itu, penerapan gamifikasi yang baik dapat memberikan dampak positif terhadap kognitif dan emosional siswa, seperti kemampuan menghadapi masalah dan menghadapi tantangan (Christopoulos & Mystakidis, 2023).

Observasi diluar jam pembelajaran sekolah menemukan bahwa, seluruh siswa di SMP Negeri 4 Busungbiu tidak diperkenankan untuk membawa ponsel mereka kecuali saat terdapat hari bebas atau kegiatan tertentu. Ketut Astrawan, S.Pd, Guru bimbingan konseling SMP Negeri 4 Busungbiu menjelaskan tujuan dari peraturan untuk tidak membawa HP kesekolah adalah mengurangi distraksi siswa pada saat pembelajaran, sekaligus mengurangi kecurangan pada saat proses evaluasi penilaian. Pada saat siswa diperkenankan membawa ponsel mereka, peneliti menemukan bahwa siswa memiliki ketertarikan terhadap *games* atau permainan. Ketua kelas VIII E menyebutkan bahwa sudah biasa teman-temannya bermain *game* pada saat hari bebas. Kebiasaan ini dapat dijadikan kesempatan dalam menarik perhatian siswa dengan penerapan game edukasi kedalam pembelajaran dalam memberikan pengalaman bermain dengan konteks, maksud dan tujuan yang

menyesuaikan dengan pembelajaran.

Selain kebiasaan siswa, peneliti menemukan bahwa sekolah telah menyediakan ruang laboratorium komputer yang hanya digunakan pada saat rapat, pembelajaran TIK pembuatan tugas guru, dan ulangan siswa saja. Hal ini dinilai sangat kurang bagi peneliti. Padahal ini dapat menjadi suatu peluang bagi pengajar untuk meningkatkan variasi mengajar dalam pemanfaatan media dalam mengajar seperti halnya media yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara langsung.

Oleh sebab itu, bahwasanya penting untuk membangkitkan motivasi belajar dengan menerapkan model gamification yang dapat memberikan pengalaman baru seperti permainan pembelajaran dengan suasana yang lebih atraktif pada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris.

Adapun beberapa penelitian hasil implementasi *gamification* pada pembelajaran. Beberapa peneliti menjelaskan bahwa *gamification* dapat meningkatkan motivasi siswa dengan mempengaruhi keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal itu tersebut terjadi karena adanya elemen-elemen game seperti poin, *achievement* dan papan peringkat pada model. *Gamification* dapat memberikan mereka kesempatan untuk melakukan komparasi hasil mereka secara public (Dewi, dkk, 2018). Pencapaian hadiah berupa lencana yang didapatkan dari menjalani objektif yang tersedia juga akan membuat mereka lebih termotivasi selama proses pembelajaran. Berhubung dengan hal tersebut, penelitian lain menemukan bahwa model ini juga memiliki peluang dalam meningkatkan kognitif siswa dengan desain & penerapan gamification yang baik (Hill & Brunvan, 2018).

Berdasarkan ulasan tersebut, penulis ingin mengetahui apakah penerapan

game RPG dengan model *gamification* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat mempengaruhi motivasi siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris tersebut. Maka dirasa wajib bagi peneliti untuk meneliti lebih lanjut terkait judul “Pengembangan *Game RPG “The English Kingdom”* pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Ditinjau dari konteks yang diuraikan pada latar belakang, maka berikut identifikasi masalah yang diusulkan dalam penelitian:

- 1) Pentingnya menjaga motivasi belajar siswa pasca pandemi COVID-19.
- 2) Rendahnya tingkat motivasi belajar siswa akibat pandemi karena masih ditemukan peristiwa *learning loss* dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran yang dimanfaatkan masih belum berhasil memicu daya tarik penggunaan mandiri oleh siswa untuk dapat dimanfaatkan pada waktu luang siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Ditinjau dari konteks yang dijelaskan pada identifikasi masalah, ditemui permasalahan yang beragam, sehingga diperlukan adanya pembatasan masalah. Penelitian ini memfokuskan pada masalah media belajar yang dimanfaatkan oleh siswa dalam proses atau diluar proses pembelajaran pada materi pembelajaran bahasa Inggris bersifat kurang memadai, sehingga permasalahan dalam penelitian selaras dengan maksud dari pengembangan media *game RPG* untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Ditinjau dari konteks yang diuraikan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ditentukan, ialah:

- 1) Bagaimana proses perancangan media *game RPG* pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024?
- 2) Bagaimana hasil uji validitas media *game RPG* pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang ditetapkan, maka berikut tujuan penelitian yang diinginkan dari penelitian ini:

- 1) Untuk mengetahui proses perancangan media *game RPG* pada mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024.
- 2) Untuk mengetahui hasil uji validitas media *game RPG* pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu Tahun Pelajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Penelitian

Terdapat manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini, diantaranya:

1) Manfaat Teoretis

Dengan disusunnya penelitian ini, diharapkan bisa menjadi suatu kontribusi konsep dan ide mengenai pengembangan media permainan *game RPG* dengan model gamifikasi. Disamping itu, penelitian ini diharapkan bisa menyampaikan data observasional yang faktual sebagai sumbangan pada kajian karya ilmiah mengenai media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris, serta dapat menjadi acuan untuk penelitian pengembangan selanjutnya mengenai media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Media *game RPG* “*The English Kingdom*” ini diharapkan bisa menjadi media yang mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan siswa Bahasa Inggris sekaligus membangkitkan inisiatif belajar mandiri, beserta motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

2. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran dengan model *gamification* ini diharapkan mampu menjadi pilihan alternatif bagi pendidik guna memberikan suasana pembelajaran dikelas yang lebih interaktif dan atraktif.

3. Bagi Kepala Sekolah

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan lebih banyak pengetahuan kepada kepala sekolah untuk merumuskan suatu kebijakan yang

bertujuan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan panduan dan inspirasi bagi para peneliti media di masa depan terkhususnya media pembelajaran *game RPG* dengan model gamifikasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk akhir penelitian ini berupa *game RPG* dengan judul *The English Kingdom*. Produk ini memiliki 3 topik utama yaitu 1) Asking and offering help, 2) Expression of commanding, 3) Asking for and giving permission. Produk diharapkan untuk dimanfaatkan pada saat pembelajaran di kelas VIII sekolah menengah pertama untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Nama Produk

Produk media pembelajaran dengan tema *RPG* ini memiliki judul “*The English Kingdom*”.

2. Spesifikasi Minimal:

Aplikasi menggunakan *RPG Maker MV* sebagai enginenya, sehingga spesifikasi minimal yang dibutuhkan yaitu: 1) Windows 7/+ Processor, 2) Intel Core 2 Duo (2 Ghz)/+, 3). RAM 1 GB/+, 4) Memori dengan sisa 700-1GB

3. Konten Produk

Produk *game RPG* “*The English Kingdom*” ini memuat satu konten materi utama dan tiga konten materi tambahan. Materi-materi tersebut

yaitu 1) Narrative text, 2) Asking and offering help, 3) Expression of commanding, 4) Asking for and giving permission. Selain konten materi, didalam produk juga terdapat menu utama, petunjuk penggunaan, penyampaian KD, indikator pencapaian, evaluasi, dan penutup.

4. Kelebihan Produk

Kelebihan produk ini adalah masih jarang ditemui konten pembelajaran dengan model *game RPG*. Produk ini juga memberikan jalan cerita yang menarik dilengkapi dengan materi dan achievement yang disediakan dalam *quest* dan eksplorasi beserta fitur kecil seperti *mini-game*, kamus dan beberapa soal yang memiliki *voice-over* untuk meningkatkan curiosity dan motivasi siswa dalam belajar Bahasa Inggris.

5. Software

Dalam pengembangan produk *game RPG* “*The English Kingdom*” ini menggunakan *RPG Maker* sebagai *game engine* dengan beberapa software pendukung, diantaranya *Microsoft Office* (dokumen), *GIMP* (desain), *Audacity* (audio) dan *Sublime* (coding).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berlandaskan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2022 di SMP Negeri 4 Busungbiu, pengajar masih menemukan efek samping dari kegiatan belajar dari rumah (pembelajaran daring) yaitu *learning loss*. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya media ini dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris, media

permainan dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam mempermudah tenaga pendidik mengajar di kelas, menambah pengetahuan pendidik, serta memberikan pendidik dan peserta pengalaman belajar mengajar yang baru.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti dan guru mata pelajaran berdiskusi dan sepakat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan atau *game*. Penelitian ini dinilai sebagai salah satu cara alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan pada mata pelajaran bahasa Inggris.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media *game RPG* dikembangkan berdasarkan pada asumsi dan keterbatasan yang dijelaskan berikut ini.

1.9.1 Asumsi pengembangan

1. Media *game RPG* “*The English Kingdom*” ini belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris sebelumnya. Sehingga mendukung dalam memotivasi belajar siswa dan mengenalkan *learning experience* yang menarik pada siswa.
2. Media *game RPG* “*The English Kingdom*” ini dirancang dengan memanfaatkan unsur audio, text dan gambar bergerak sebagai sumber belajar siswa dalam memahami pembelajaran.
3. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Busungbiu sudah memiliki kemampuan membaca yang cukup baik untuk menggunakan media ini dalam kegiatan belajar.
4. Sekolah SMP Negeri 4 Busungbiu memiliki ruang Laboratorium

Komputer dengan jumlah & spesifikasi sarana yang mencukupi namun cukup jarang digunakan. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan suasana belajar yang baru.

1.9.2 Keterbatasan pengembangan

1. Media *game RPG* yang dikembangkan berdasarkan pada karakteristik siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Busungbiu tahun pelajaran 2023/2024 sehingga media *game RPG* yang dikembangkan hanya diperuntukan bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Busungbiu.
2. Media *game RPG* yang dikembangkan berdasarkan pada permasalahan-permasalahan yang ditemui pada saat observasi di kelas VIII SMP Negeri 4 Busungbiu.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah berikut ini diperlukan untuk mempermudah pembaca memahami penelitian dan mencegah terjadinya kesalahpahaman pembaca terhadap terminologi yang digunakan.

1. Penelitian pengembangan adalah usaha dalam mengembangkan suatu produk, alat, materi, dan strategi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran secara terstruktur.
2. RPG merupakan singkatan dari Role Playing Game, atau Bahasa Indonesianya adalah permainan peran. Role playing game merupakan permainan yang dimana pemain atau *user* mengambil peran serta bertanggung jawab atas suatu karakter fiksi dan menjalani peran yang telah dinarasikan secara terstruktur.