

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Bahasa Inggris merupakan Bahasa internasional yang banyak digunakan untuk berkomunikasi secara global dan telah diakui di berbagai penjuru dunia. [1] [2]. Pemerintah Indonesia juga telah menyadari bahwa bahasa Inggris memiliki peranan penting bagi banyak sektor, terkhususnya pada dunia pendidikan, maka dari itu bahasa Inggris telah mulai diperkenalkan kepada peserta didik sejak sekolah dasar (SD) [1][3]. Seperti halnya pada Sekolah Guang Ming Jambi yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai salah satu Bahasa utama yang digunakan saat pembelajaran dan aktivitas sehari-hari.

Tentunya dalam penguasaan bahasa Inggris, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti kemampuan dalam menulis dan berbicara Bahasa Inggris guna menghasilkan komunikasi yang baik dan benar. Selain itu, *Grammar* (tata bahasa) juga sangat diperlukan dalam membentuk kalimat bahasa Inggris yang baik dan tepat [4][5]. Namun, pembelajaran mengenai tata bahasa / *grammar* ini cenderung dianggap sulit untuk dipahami dan dipelajari dikarenakan pembelajaran *grammar* dianggap membosankan serta kurang menarik. Maka dari itu, diperlukannya suatu metode pembelajaran dengan media yang menarik untuk digunakan saat pembelajaran terutama mengenai materi *grammar* bahasa Inggris ini.

Computer Assisted Language Learning (CALL) adalah suatu metode pembelajaran yang membantu tenaga pendidik dalam memberikan pengajaran

bahasa dengan menggunakan bantuan komputer. Dengan adanya metode ini dapat membantu mengkreafkan ide-ide terhadap pembelajaran sehingga mempermudah dalam penyampaian materi, meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran *grammar* bahasa Inggris [6][7].

Sekolah Guang Ming Jambi juga cenderung mendukung metode ini yaitu dengan memberikan fasilitas pembelajaran terutama pada kelas bahasa Inggris dengan bantuan *smart tv* (komputer) guna meningkatkan literasi digital dan menciptakan metode pembelajaran yang baru. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa metode pembelajaran yang digunakan cenderung masih mengarah kepada metode konvensional yaitu berfokuskan pada guru (ceramah) dan media buku dikarenakan media yang digunakan dalam metode pembelajaran dengan *smart tv* (komputer) ini masih terbatas.

Metode pembelajaran CALL dapat diimplementasikan melalui beragam media seperti video, suara, grafik, teks, animasi, dan *game/* permainan. [8] Pembelajaran dengan menggunakan media *game* sedang marak diimplementasikan karena dianggap sangat menarik, seperti halnya pada [4], yang menggunakan aplikasi *game* ular tangga pada pembelajaran *grammar* bahasa Inggris dinyatakan sangat efektif dan mendapatkan banyak manfaat dalam pembelajaran yang menggunakan media ini.

Berdasarkan permasalahan berikut, hal yang akan dilakukan peneliti yaitu dengan melakukan perancangan *game* pembelajaran yang berfokuskan pada materi *grammar* Bahasa Inggris menggunakan metode pembelajaran dengan bantuan komputer yang disusun dengan judul “**Perancangan Game RPG (Role-Playing**

Game) Grammar Bahasa Inggris menggunakan Metode Computer Assisted Language Learning (CALL)”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang tertera diatas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana cara merancang game *RPG (Role-Playing Game) Grammar Bahasa Inggris* dengan Metode *Computer Assisted Language Learning (CALL)*?”

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti, agar dapat fokus dan mendapatkan hasil penelitian yang sesuai pada pokok permasalahan yang ada, batasan masalah diuraikan sebagai berikut :

1. *Game* ini menampilkan pembelajaran *grammar* Bahasa Inggris dengan metode *Computer Assisted Language Learning (CALL)*.
2. *Game* ini dibuat dengan konsep pembelajaran interaktif dengan menggabungkan pembelajaran dengan permainan dalam bentuk game *RPG (Role-Playing Game)*.
3. Software yang digunakan untuk pembuatan *game RPG* ini meliputi Unity 2021, Visual Studio 2017, Adobe Photoshop 2023 dan Adobe Audition 2023.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan yang diharapkan dapat tercapai melalui *game* ini yaitu:

1. Menciptakan media pembelajaran yang interaktif mengenai *grammar* Bahasa Inggris.
2. Mempermudah tenaga pendidik dalam memberikan pembelajaran Bahasa Inggris kepada siswa dengan menggunakan konsep *game*.
3. Menerapkan metode pembelajaran baru berupa *game* yang menarik dan inovatif guna meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat yang diharapkan terhadap *game* ini yaitu :

1. Membantu dalam melakukan pembelajaran *grammar* Bahasa Inggris kepada siswa Guang Ming Jambi.
2. Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran *grammar* Bahasa Inggris agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan laporan ini dibuat secara sistematis menjadi 6 bab, berikut adalah susunan dari laporan yang dibuat :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini berisikan latar belakang yang mendasari penelitian dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat

dari penelitian dilakukan serta sistematika penulisan dari laporan yang terkait dengan perancangan *game* ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bagian ini berisikan teori-teori dasar yang mendukung dalam penelitian. Teori tersebut dapat dikutip dari buku, jurnal dan lain-lain. Adapun konsep-konsep teoritis yang digunakan yaitu mengenai perancangan, *game*, RPG (*Role-Playing Game*), *Grammar* Bahasa Inggris, *Computer Assisted Language Learning* (CALL) serta konsep teoritis lain seperti, *UML* (*Unified Modified Language*) yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian ini berisikan tahapan proses, metode yang digunakan dan *tools* (alat bantu) yang digunakan selama mengerjakan penelitian (perancangan *game* RPG *grammar* bahasa Inggris).

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini menjabarkan tentang analisis dari *game* RPG mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam melakukan perancangan *game* tersebut, baik dalam segi konsep, fungsi serta *input output* dari perancangan *game* RPG ini.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bagian ini merupakan perwujudan dari *game* RPG yang telah dirancang serta memberikan penjelasan terkait implementasi dan melakukan pengujian terhadap *game* RPG ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bagian ini terdapat kesimpulan beserta saran terkait hasil penelitian *game* RPG yang dibuat.