

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai oleh siswa agar dapat bersaing kancan nasional mapupun internasional. Untuk itu mata pelajaran bahasa Inggris sudah diberikan sejak dini agar siswa dapat menguasainya. Begitu juga pada SMPN 40 Batam, telah memberikan mata pelajaran bahasa Inggris sejak kelas XII dengan harapan siswa dapat menguasainya dengan baik ketika lulus nanti.

Pada saat proses pembelajaran ditemukan permasalahan yaitu siswa kesulitan menghafal kosa kata, terutama kata benda, kata kerja, dan kata sifat. Hal ini sebagian disebabkan oleh kurangnya latihan siswa. Selain itu kendala yang dihadapi siswa adalah kurangnya motivasi belajar, rasa percaya diri rendah karena takut salah ketika pengucapan kata bahasa Inggris, hal ini dikarenakan siswa kurang latihan di luar jam belajar.

Faktor lain yang menyebabkan siswa sulit mempelajari kosa kata antara lain kurangnya minat membaca, kurangnya motivasi untuk menghafal, dan ketidakmampuan mereka untuk berkonsentrasi saat belajar, yang membuat mereka memiliki banyak kosa kata yang tidak dapat mereka hafalkan dan kesulitan belajar tata bahasa.

Permasalahan lainnya adalah kurangnya media pembelajaran bahasa Inggris interaktif yang dapat menarik minat dan motivasi siswa belajar, karena selama ini guru hanya menggunakan media buku ketika proses pembelajaran. Untuk itu perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat menguasai materi bahasa Inggris dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan maka dirancang sebuah game edukasi untuk membantu siswa dalam menghafal kosakata bahasa Inggris dengan menggunakan *role-playing game* atau *RPG*, merupakan *genre game* yang memiliki dua unsur utama yaitu *experience* dan *leveling* didalam permainannya. biasanya didalam *game* ini pemain *game* memiliki kebebasan untuk menjelajah didalam dunia *game* tersebut, dan juga di untuk beberapa *game* bisa menentukan akhir atau *ending* cerita dari *game* tersebut.

Game RPG merupakan *game* yang disukai karena menggabungkan elemen cerita yang rumit dan akting yang rumit untuk memberikan kesan kepada pemain bahwa karakter tersebut benar-benar bermain dalam *game* tersebut. *Game* berbasis *RPG* ini dapat digunakan untuk *game-game* yang khusus bersifat edukasi, *Fantastic Isekai* (Aziz et al. 2020).

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah *game* edukasi bahasa Inggris dengan *RPG Maker MV* yang menggunakan algoritma *rule-based* agar proses belajar mengajar bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan.

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kosakata bahasa Inggris sulit dihafal oleh siswa, terutama kata benda, kata kerja, dan kata sifat.
2. Sebagian siswa masih kurang berlatih menggunakan bahasa Inggris diluar jam belajar karena tidak ada mitra latihan.
3. Ketika proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran, sehingga siswa kurang termotivasi ketika belajar.
4. Masih sedikit media pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan game berbasis RPG.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar maka penulis membatasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi *game* edukasi yang dirancang menggunakan *engine RPG Maker MV*.
2. *Game* dikembangkan untuk *smartphone* berbasis *Android* dengan versi minimal 7 dan maksimal versi 12.
3. Pada penelitian ini, analisis terhadap *game* yang penulis buat dilakukan dengan menggunakan algoritma berbasis aturan atau *rule based*.

4. Kata yang digunakan dalam game adalah kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara menggunakan *RPG Maker MV* untuk membuat algoritma berbasis aturan untuk *game* edukasi bahasa Inggris?
2. Bagaimana cara menggunakan *RPG Maker MV* untuk mengimplementasikan algoritma berbasis aturan dalam *game* edukasi bahasa Inggris?

1.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan penelitian ini, yang sejalan dengan cara penulis mendefinisikan permasalahan tersebut.:

1. Merancang *game* edukasi berbasis *RPG* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang interaktif.
2. Memanfaatkan *RPG Maker MV* untuk membuat *game* edukasi bahasa Inggris yang mengikuti algoritma berbasis aturan.
3. Menciptakan permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar kosa kata bahasa Inggris.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan tentunya diharuskan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, berikut adalah beberapa manfaat teoritis dan praktis :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan secara teoritis bagi pembaca adalah sebagai berikut:

1. Dapat memperluas pemahaman tentang *role-playing game* dengan pembelajaran bahasa Inggris.
2. Lebih memahami tentang pembuatan algoritma berbasis aturan untuk *game RPG Maker MV*.
3. Meningkatkan penusaan kosa kata bahasa Inggris terutama pada kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang penulis harapkan dari penelitian ini:

1. Memainkan *game RPG* ini memiliki keuntungan bagi siswa yang masih sedikit dalam menghafal kosakata bahasa Inggris karena memungkinkan siswa belajar bahasa Inggris sambil bermain game.
2. Bagi mereka yang tidak memiliki ponsel pintar kelas atas, permainan ini menggunakan personal computer (PC) atau laptop sebagai alternatif.
3. Penggunaan media interaktif khususnya meningkatkan minat siswa dalam belajar bahasa Inggris.