



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang digunakan banyak negara. Banyak penduduk di berbagai negara memakai bahasa Inggris sebagai alat komunikasi dalam berbagai pertemuan penting tingkat internasional. Bahasa ini merupakan bahasa ibu ketiga yang paling banyak digunakan di seluruh dunia (Lewis, dkk., 2016). Bahasa internasional ini tidak hanya dibutuhkan untuk beradaptasi secara global, namun juga menjadi pintu gerbang dalam meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagian besar literatur-literatur ilmu pengetahuan yang ada di dunia memiliki pengantar dalam bahasa Inggris, atau setidaknya memiliki terjemahan dalam bahasa tersebut. Pada era globalisasi ini, bahasa Inggris sangat diperlukan. Oleh karena itu, banyak orang mengupayakan diri untuk bisa mempelajari dan menguasai bahasa tersebut.

Bahasa Inggris begitu penting untuk dipelajari dan perlu mendapat perhatian besar dari masyarakat luas. Terdapat beberapa alasan mengapa mempelajari bahasa Inggris begitu penting. Hal tersebut antara lain yaitu adanya peluang besar untuk mendapatkan pekerjaan secara kompetitif, menambah wawasan dan pengetahuan secara internasional, dan berkomunikasi secara internasional (Fitriana, 2012).

Mempelajari bahasa Inggris merupakan hal yang tidak mudah untuk dilakukan. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan bahasa Inggris sulit untuk dipelajari (Pradikta, 2016), yaitu banyaknya pengecualian dalam peraturan tata bahasa, urutan penempatan kata yang membingungkan, dan masalah pengucapan.

Dalam mempelajari bahasa Inggris, dibutuhkan motivasi atau dorongan yang kuat agar meningkatkan minat masyarakat, sama halnya dengan mempelajari hal lain. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode gamifikasi sebagai solusi atas masalah tersebut. Gamifikasi merupakan metode untuk memberikan unsur permainan dalam sebuah media agar meningkatkan minat pengguna atau target. Penelitian ini juga akan mengacu atau dibandingkan dengan penelitian serupa agar menghasilkan penelitian yang lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

Penelitian sebelumnya (Sari, dkk., 2017) melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini. Berdasarkan penelitian tersebut, telah dilakukan penerapan gamifikasi pada proses pembelajaran bahasa Inggris berbasis *website*. Penelitian tersebut menggunakan sistem hadiah berupa lencana dan poin sebagai penghargaan ketika berhasil menyelesaikan beberapa soal tertentu. Namun, fokus pembelajaran bahasa Inggris pada penelitian tersebut hanya terbatas pada bidang *tenses*. Dalam menguasai bahasa Inggris, bukan hanya bidang *tenses* saja yang diperlukan. Selain itu, poin yang diperoleh dalam penelitian tersebut tidak dapat ditukarkan atau digunakan untuk keperluan lain. Penelitian tersebut juga tidak memiliki unsur kompetitif seperti *leaderboard* dan masih dalam bentuk *prototype* (Sari, dkk., 2017). Oleh karena itu, dilakukan upaya untuk mengembangkan penelitian tersebut dengan menambahkan beberapa bidang lainnya, yaitu penambahan bidang materi, unsur kompetitif, dan hadiah yang dapat ditukarkan dengan poin.

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran yang berfokus pada tiga bidang utama, yaitu *vocabulary*, *grammar*, dan *reading*. Bidang *tenses* merupakan cakupan kecil dalam *grammar*, maka dimasukkan ke dalam bidang *grammar*. Pada penelitian sebelumnya, digunakan metode *Marczewski*

sebagai *framework* gamifikasi (Sari, dkk., 2017).. Penelitian ini akan menggunakan metode Werbach dan Hunter (*Six Steps to Gamification*) sebagai *framework* gamifikasi. *Framework* ini merupakan satu-satunya *framework* desain gamifikasi umum yang memiliki fitur paling lengkap (Wono, 2017). *Framework* ini bekerja dengan cara menentukan tujuan utama pengguna dalam menggunakan aplikasi yang kemudian diberikan aktivitas berulang untuk mencapai tujuan tersebut. Aktivitas tersebut kemudian menghasilkan umpan balik berupa *reward* sebagai alat ukur dari performa penggunanya. Dalam perancangannya, *framework* ini tidak melupakan unsur *fun* atau kesenangan (Werbach, 2012).

Melalui metode gamifikasi, diharapkan bahwa minat masyarakat dalam mempelajari bahasa Inggris meningkat. Dalam proses pembelajarannya, pengguna akan memiliki sistem *point*, *score*, dan *achievement* yang akan digunakan untuk berkompetisi dengan pemain lain sebagai pencapaian pribadi. Materi yang diliputi mencakup *vocabulary skills*, *grammar skills*, dan *reading skills*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, dapat ditentukan rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Menerapkan teknik gamifikasi pada aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *android* yang ditujukan bagi masyarakat dengan umur 10 tahun ke atas untuk keperluan interaksi dalam kehidupan sehari-hari
2. Menentukan nilai *perceived ease of use* dan nilai *perceived usefulness* dari aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *android*

1.3. Batasan Masalah

Dalam penerapan dan pembahasan penelitian ini, ditentukan beberapa poin permasalahan yang perlu dibatasi, yaitu sebagai berikut.

1. Materi pembelajaran bahasa Inggris yang digunakan dalam aplikasi disediakan oleh British Council (1998), Luton (2010), Pohland (1999), dan Seonaid (2007).
2. Ruang lingkup aplikasi dibagi menjadi tiga bagian besar, yaitu *vocabulary*, *grammar*, dan *reading*

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis *android* dengan menggunakan metode gamifikasi dan *framework Six Steps to Gamification* (Werbach dan Hunter)
2. Menggunakan kuesioner berbasis *Technology Acceptance Model* untuk mengetahui nilai *perceived ease of use* dan nilai *perceived usefulness*, sebagai hasil pengukuran terhadap efektivitas aplikasi tersebut dalam pembelajaran bahasa Inggris

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan agar penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti dan sesuai dengan sudut pandang masing-masing, yaitu sebagai berikut.

1. Sudut pandang peneliti
 - a. Meningkatkan kemampuan dalam mengajarkan bahasa Inggris
 - b. Meningkatkan kemampuan pemrograman di platform *android*
 - c. Mengembangkan sikap ilmiah dalam pengembangan dan implementasi penelitian ini
2. Sudut pandang pengguna
 - a. Meningkatkan kemampuan pengguna dalam menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari
 - b. Kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi berdasarkan *user interface* yang ramah dan elegan
3. Sudut pandang ilmu pengetahuan
 - a. Masukan atau kritik dalam penerapan metode gamifikasi terhadap proses pembelajaran bahasa Inggris

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyajian laporan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut.

BAB I LATAR BELAKANG

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan di dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teori-teori yang digunakan

seperti metode gamifikasi, *android*, *Six Steps to Gamification framework*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, dan skala Likert.

BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan dan perancangan aplikasi. Perancangan aplikasi yang dimaksud terdiri dari perancangan *flowchart*, *data flow diagram*, dan desain antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS

Bab ini berisikan implementasi sistem dan hasil uji coba dari aplikasi serta hasil dari uji coba.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan tujuan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini.