

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa merupakan dasar yang penting sebagai alat berkomunikasi setiap individu. Adanya bahasa mempermudah kegiatan komunikasi antar setiap individu dan aktivitas yang dilakukan [1]. Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting bagi Indonesia yaitu sebagai bahasa persatuan [2], mengingat dulunya negara Indonesia memiliki 17.000 pulau dan 718 bahasa yang mengelilinginya dan masyarakat Indonesia menggunakan bahasa daerah masing-masing, tetapi sekarang bahasa Indonesia sudah menjadi bahasa yang ditetapkan menjadi bahasa nasional [1]. Namun pada era globalisasi sekarang ini banyak kesadaran masyarakat terutama pada anak remaja terhadap betapa pentingnya bahasa Indonesia masih sangat rendah, bahkan banyak anak remaja yang sudah berpendidikan tinggi masih belum memahami tentang kaidah dan standar penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar [3].

Pada tahun 2021 kemendikbud melakukan pengujian untuk kemahiran bahasa Indonesia yang diberi nama UKBI. UKBI adalah uji kemahiran berbahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengukur kemahiran seseorang dalam lisan dan menulis [4]. Menurut predikat UKBI (Uji Kemahiran Bahasa Indonesia) pada tahun 2021 terdapat 52.389 peserta yang berada di tingkat marginal [5]. Marginal berada di peringkat ke 6 dari 7 dan total skor dari marginal berada di 326 sampai 404, arti dari marginal sendiri ialah peserta yang memiliki kemahiran yang kurang memadai dalam berkomunikasi, baik lisan dan tulis menggunakan bahasa Indonesia [6].

Berdasarkan dari data dari UKBI menunjukkan bahwa masih banyak sekali kurangnya pemahaman dan kemahiran masyarakat Indonesia terutama para pelajar. Hal ini terjadi karena terdapat 2 faktor, faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi kurangnya antusias siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia [7]. Faktor internal yang menjadi siswa kurang antusias terhadap pelajaran bahasa Indonesia ialah yang terjadi pada diri sendiri seperti kurangnya semangat atau motivasi untuk mempelajari dan pembelajaran bahasa Indonesia cenderung membosankan karena selalu di akhir mata pelajaran dan lain-lain, sedangkan faktor eksternal terjadi karena lingkungan sekitar siswa, terdapat 2 faktor yang mempengaruhi lingkungan sekitar yaitu lingkungan sosial dan non-sosial. Faktor

lingkungan sosial yang mempengaruhinya ialah guru, dan teman sekelasnya. Hal ini juga mempengaruhi kurangnya semangat belajar para siswa, sedangkan faktor lingkungan non-sosial yang mempengaruhinya kegiatan siswa dalam belajar ialah seperti gedung sekolah dan letaknya, dan lain-lain [8][7].

Motivasi merupakan faktor yang mempengaruhi proses belajar pada dasarnya baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar. Unsur-unsur yang mempengaruhi motivasi sama hal seperti faktor internal dan eksternal yang disebutkan di paragraf sebelumnya yaitu kondisi lingkungan, upaya guru dalam pembelajaran dan lain sebagainya. [9]. Terdapat penelitian tentang menggunakan konsep pembelajaran berbasis *game* dalam pendidikan. Dari penelitian yang dilakukan terdapat 82 siswa yang mengikuti penelitian konsep berbasis *game* ini dan menunjukkan 88.55% para siswa memiliki ketertarikan dengan konsep pembelajaran melalui *game* dan siswa menunjukkan tingkat motivasi dan minat yang tinggi [10].

Berdasarkan permasalahan yang telah dituliskan adanya faktor yang mempengaruhi proses belajar, penelitian ini akan melakukan rancang dan bangun *game education* untuk pembelajaran imbuhan dan struktur kalimat dalam bahasa Indonesia menggunakan algoritma *fisher yates*. Adanya media pembelajaran yang dapat melaksanakan pembelajaran yang terbilang baik yaitu menggunakan media interaktif yang berbasis *game*. Media pembelajaran yang membawa media interaktif seperti *game education* berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar [11].

Terdapat penelitian [12] mengenai gamifikasi untuk alternatif bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA). Dari penelitian tersebut menunjukkan adanya kebutuhan pembelajar BIPA terhadap *game education* sebagai alternatif, dari hasil uji yang dilakukan melalui *game education* atau gamifikasi memperoleh nilai rata-rata 82.5% dan berada dalam skala penilaian kategori yang layak. Hal tersebut juga memberikan dampak yang baik dan direspon positif oleh pengajar dan pembelajar BIPA di Unsoed. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu fokus pembahasan pada spok dan imbuhan, sedangkan penelitian sebelumnya lebih umum untuk para pelajar dari luar negeri yang ingin belajar bahasa Indonesia dan kesamaan penelitian ini menggunakan *game education*.

Terdapat penelitian [13] mengenai *game* pembelajar menggunakan algoritma *fisher yates* untuk mengacak posisi *puzzle* dari kata sinonim, antonim, homomin, dan akronim. Algoritma *fisher yates* dapat memberikan hasil pengacakan sehingga nilai yang dikeluarkan mampu memberikan hasil yang sulit untuk

diprediksi pola keluarannya. Penelitian yang dilakukan akan menggunakan algoritma yang sama yaitu *fisher yates* untuk melakukan pengacakan pada pertanyaan yang diberikan, tidak hanya pertanyaan tapi bisa kalimat atau imbuhan juga yang dapat dilakukan pengacakan tersebut. Perbedaan pada penelitian sebelumnya adalah materi tentang sinonim, antonim, homomin dan akronim, sedangkan penelitian ini akan fokus pada materi imbuhan dan struktur kalimat.

Algoritma *fisher yates* memiliki kelebihan dalam keefektivitasan dalam metode pengacakan dan kompleksitas serta cepat dan efisien dibandingkan algoritma pengacakan lainnya. Karena algoritma *fisher yates* akan menghasilkan pengacakan data yang tidak akan sama dan dapat menghindari adanya pengulangan dan duplikasi. [14]. Penelitian rancang bangun game untuk pembelajaran struktur kalimat dan imbuhan dalam bahasa Indonesia menggunakan algoritma *fisher yates*. Pada penelitian ini algoritma *fisher yates* akan melakukan pengacakan yang diterapkan pada soal dan kalimat terkait topik pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia.

Berdasarkan pernyataan diatas mengenai pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, motivasi, minat belajar siswa dan pentingnya pembelajaran bahasa Indonesia dalam era globalisasi sekarang ini serta kephahaman dan kemahiran masyarakat Indonesia terutama para pelajar, maka akan dirancang dan dibangun game sebagai media pembelajaran struktur kalimat dan imbuhan bahasa Indonesia menggunakan algoritma *fisher yates*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut adalah beberapa rumusan masalah yang terdapat pada penelitian sebagai berikut:

1. Kurang kephahaman masyarakat terhadap pelajaran bahasa Indonesia yang mempengaruhi proses belajar dan mengakibatkan antusias dalam mempelajari bahasa Indonesia.
2. Perlu adanya pengukuran kephahaman dan kemahiran untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat Indonesia atau antusias siswa melalui *game education*.
3. Selain melakukan pengukuran kephahaman dan kemahiran melalui *game education* perlu juga melakukan mengukur tingkat kepuasan pemain terhadap *game* yang akan dibangun.

1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. *Game education* akan membahas materi struktur kalimat SPOK (subjek, predikat, objek, keterangan).
2. Materi imbuhan akan membahas prefix, infix, suffix, dan konfix.
3. Target *Game education* tersebut ialah smp, sma dan mahasiswa.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Merancang bangun game pembelajaran struktur kalimat dan imbuhan bahasa Indonesia menggunakan algoritma *fisher yates* untuk meningkatkan pemahaman dan kemahiran masyarakat Indonesia atau antusias siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia?
2. Mengukur hasil penulisan struktur kalimat dan imbuhan terhadap masyarakat atau siswa Indonesia dalam mempelajari bahasa Indonesia?
3. Mengukur tingkat kepuasan pemain terhadap game pembelajaran imbuhan dan struktur kalimat bahasa Indonesia menggunakan skala GUESS-18?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan motivasi dan minat pelajar dalam mempelajari bahasa Indonesia khususnya pada materi imbuhan dan struktur kalimat, media pembelajaran menggunakan konsep *game* yang lebih menarik.
2. Untuk guru sebagai acuan metode pembelajaran dengan menggunakan metode *game education*.
3. Untuk membantu peneliti yang membuat *game education* dapat digunakan sebagai acuan dalam media pembelajaran *game education* selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

1. Bab 1 PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Masalah, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

2. Bab 2 LANDASAN TEORI

Pada bagian ini akan membahas teori yang menjadi dasar dari penelitian seperti, Bahasa Indonesia, Imbuhan, *Game Education*, *Algorithm Fisher Yates*.

3. Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

ada bagian ini akan membahas metodologi penelitian seperti, Identifikasi Masalah, Pengumpulan Data, Pemrosesan Data, Perancangan Model Permainan, Pembangunan Permainan, Uji Coba Permainan, Melakukan Survei Efektivitas, dan Penulisan Laporan.

4. Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini akan membahas mengenai hasil rancang bangun permainan edukasi mengenai pembelajaran bahasa Indonesia serta meningkatkan motivasi pada remaja dengan menggunakan *fisher yates*.

5. Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini akan berisikan kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk penelitian berikutnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A