

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hamalik (2001:79) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat”. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses yang harus dilalui manusia, untuk mengembangkan potensinya menjadi individu yang berkualitas. Pengembangan potensi tersebut harus dilalui dengan proses yang berorientasi pada ilmu yang bermanfaat. Melalui pendidikan suatu bangsa akan menjadi berkarakter dan memiliki daya saing yang kuat dari bangsa-bangsa yang lainnya. Salah satu pendidikan yang tepat untuk diberikan agar daya saing semakin tinggi ialah dengan mempelajari bahasa asing.

Salah satu pembelajaran bahasa asing yang berkembang di Indonesia ialah bahasa Jepang. Berdasarkan hasil survey terakhir pada tahun 2018 yang dilakukan oleh *The Japan Foundation*, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 709.479 kedua di dunia. Terdapat banyak sekali pembelajaran bahasa Jepang yang sudah diterapkan sebagai muatan lokal di sekolah menengah atas (SMA), hal tersebut membuat peminat pembelajar bahasa Jepang semakin meningkat. Akibatnya, semakin dibutuhkan pula pengembangan terhadap pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri.

Menurut model silabus mata pelajaran SMA/MA bahasa dan sastra Jepang (2017:6), sejalan dengan karakteristik pendidikan abad 21 yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, pembelajaran Bahasa Jepang dalam Kurikulum 2013 Revisi juga memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media dan sumber belajar. Pemanfaatan TIK mendorong siswa dalam mengembangkan kreativitas dan berinovasi serta meningkatkan pemahaman dan pengetahuan Bahasa Jepang.

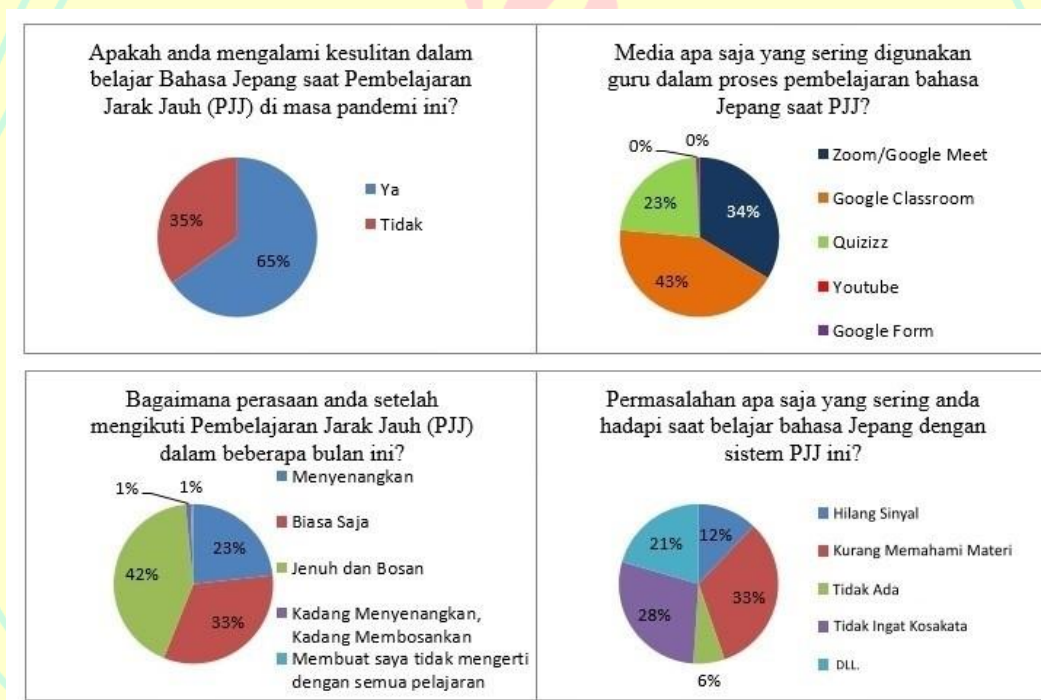
Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yang terus berkembang, mulai mengalami peningkatan penggunaan pada saat ini, akibat dari pandemi virus korona yang merebak di seluruh dunia. Semenjak pertengahan bulan Maret tahun 2020 pandemi virus korona telah memasuki Indonesia. Untuk menghindari penularan virus yang sangat cepat, Mendikbud Nadiem Makarim mengatakan bahwa kondisi pandemi Covid-19 tidak memungkinkan kegiatan belajar mengajar berlangsung secara normal, sehingga Pembelajaran Jarak Jauh atau PJJ mulai dilakukan. Bersumber dari website Kemendikbud pada bulan Agustus 2020, mulai muncul beberapa kendala dalam pelaksanaan PJJ diantaranya, kesulitan guru dalam mengelola PJJ dan masih terfokus dalam penuntasan kurikulum, hingga keluhan dari orang tua yang tidak mampu mendampingi siswa belajar di rumah. Mendikbud juga mengatakan bahwasanya para siswa juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa jenuh yang berpotensi menimbulkan gangguan jiwa.

Salah satu sekolah menengah atas (SMA) yang memiliki mata pelajaran Bahasa Jepang adalah SMAN 110 Jakarta. Sekolah tersebut juga memiliki keluhan

yang salah satunya sama dengan yang telah mendikbud sebutkan, yaitu siswa merasa jenuh akibat dari PJJ. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diambil peneliti pada siswa kelas X di SMAN 110 Jakarta yang terdiri dari 5 kelas dengan jumlah 180 siswa. Ditemukan bahwa terdapat masalah saat pembelajaran Bahasa Jepang di masa PJJ ini. Berikut merupakan hasil dari kuesioner tersebut:

Gambar 1.1

Hasil Kuesioner Observasi Awal



Hasil kuesioner tersebut menyatakan bahwa sebanyak 65% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang saat PJJ, dan 35% siswa menjawab tidak mengalami kesulitan. Sebanyak 42% siswa merasa jenuh dan bosan saat mengikuti PJJ, sebanyak 33% siswa menjawab biasa saja, sebanyak 23% siswa menjawab menyenangkan, sebanyak 1% siswa menjawab kadang menyenangkan dan kadang membosankan, dan sebanyak 1% siswa menjawab tidak mengerti

dengan semua materi pelajaran. Lalu untuk permasalahan yang sering dihadapi siswa saat PJJ, 33% siswa menjawab kurang memahami materi, 28% siswa menjawab tidak ingat kosakata, yang lainnya sebesar 21%, hilang sinyal sebanyak 12%, tidak ada sebanyak 6%. Adapun media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru bahasa Jepang saat PJJ menurut siswa adalah, 43% menggunakan *Google Classroom*, 34% menggunakan *Zoom/Google Meet*, dan 23% menggunakan *Quizizz*.

Berdasarkan hasil dari wawancara guru di sekolah yang sama, guru juga mengalami beberapa kesulitan saat melakukan PJJ. Hal tersebut dikarenakan siswa kelas X yang masih pemula dalam mempelajari bahasa Jepang ini, sehingga terdapat beberapa masalah dalam berbagai aspek. Seperti pada saat pemberian materi harus dilakukan dengan penuh kesabaran karena siswa yang terkendala sinyal. Pada beberapa kelas seperti pada kelas X IPS, mata pelajaran Bahasa Jepang bukanlah mata pelajaran utama yang memiliki pengaruh dalam ujian kenaikan kelas, sehingga banyak siswa yang cenderung menyepelkan pelajaran Bahasa Jepang dan menganggap tidak penting. Guru tersebut juga menyatakan terdapat juga hambatan pada kemampuan membaca siswa, hal ini dikarenakan guru tidak bisa memantau secara langsung apakah siswa membaca, serta menyimak materi pembelajaran dengan baik atau tidak. Adapun masalah lain yang ditemukan pada kemampuan membaca siswa yaitu mengingat kosakata, serta membaca kalimat pada materi pembelajaran, maupun membaca soal-soal pada tugas yang berupa paragraf sederhana, teks dialog dan teks bacaan sederhana lainnya.

SMAN 110 Jakarta terdiri merupakan sekolah yang memiliki jurusan IPA, IPS, serta Bahasa. Alasan peneliti memilih SMAN 110 Jakarta dikarenakan SMAN 110 Jakarta merupakan salah satu sekolah unggulan, yang juga dikenal sebagai salah satu SMA yang memiliki jurusan Bahasa Jepang di Jakarta Utara. Peneliti juga menyoroti masalah kemampuan membaca tidak hanya karena keluhan guru di sekolah yang bersangkutan, tetapi juga dikarenakan pada silabus kelas X untuk semester dua di SMA 110 Jakarta. Pada kompetensi pengetahuan 3.4 sampai 3.6 tertulis, bahwa kemampuan membaca merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dicapai oleh siswa, seperti yang akan dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1

Kompetensi Inti Pengetahuan Kelas X Semester 2

Kompetensi Inti Pengetahuan	
3.4	Memahami informasi tentang keluarga (<i>kazoku</i>), karakter dan hal-hal yang disukai pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.
3.5	Menganalisis ungkapan yang menyatakan kemampuan (<i>dekiru koto</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.
3.6	Menganalisis kehidupan sekolah (<i>gakkou no seikatsu</i>) pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan sesuai dengan konteks penggunaannya.

Pada tabel di atas telah dijelaskan bahwa siswa harus dapat memahami, serta menganalisis mengenai materi tentang keluarga (*kazoku*), hal yang dapat dilakukan (*dekiru koto*) serta dalam kehidupan di sekolah (*gakkou no seikatsu*), pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis. Memahami dan menganalisis

merupakan kompetensi yang dapat dicapai ataupun dilakukan dengan membaca pemahaman, sehingga erat kaitannya dengan kemampuan membaca itu sendiri. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa pada kelas X SMAN 110 Jakarta yang masih kurang dalam kemampuan membaca bahasa Jepang. Adapun kompetensi inti pengetahuan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kompetensi 3.6.

Untuk menanggulangi beberapa keluhan di atas, peneliti menemukan suatu pendekatan agar siswa kembali memiliki motivasi untuk kembali fokus belajar, serta mengembangkan pembelajaran yang memanfaatkan komputer, internet dan berbagai teknologi interaktif (TIK) sesuai dengan kurikulum 2013 revisi, yaitu dengan menggunakan gamifikasi. Menurut Jusuf (2016:2), istilah gamifikasi (*gamification*) pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Gamifikasi adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau video *game* dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan *enjoy* dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran (Jusuf, 2016:2). Dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen dalam game pada umumnya, atau dengan kata lain inti dari gamifikasi adalah menyisipkan unsur-unsur *game* pada kegiatan atau unsur bukan *game* (*non-game*).

Terdapat juga karakteristik dari *game* yang memiliki kesamaan dengan karakteristik belajar seperti yang telah dirangkum sebagai berikut:

Tabel 1.2
Persamaan Karakteristik Belajar dan *Game*

Karakteristik Belajar Dimiyati dan Mudjiono (2009:8)	Karakteristik <i>Game</i> Schell (2015:44)
Unsur pelaku	Melibatkan para pemain
Unsur tujuan	Memiliki tujuan
Unsur proses dan Unsur faedah	Dapat menciptakan nilai internal mereka sendiri
Unsur syarat terjadi	Masuk dengan keinginan sendiri
Unsur ukuran keberhasilan	Memiliki tantangan dan konflik
Unsur hasil	Adanya menang dan kalah

Setelah melihat tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran bisa digunakan bersama-sama. Pada dasarnya dalam membuat pembelajaran dengan pendekatan gamifikasi, terdapat berbagai macam elemen-elemen *game* yang dapat digunakan. Salah satunya menurut Hunicke, dkk (2004:1), yaitu dengan menggunakan *MDA Framework*. Kerangka kerja *MDA* sendiri merupakan singkatan dari *Mechanic* (Elemen Mekanika *Game*), *Dynamics* (Elemen Dinamika *Game*), dan *Aesthetic* (Elemen Estetika *Game*).

Gamifikasi dapat berupa program aplikasi maupun *tools* dan pembelajaran dengan menggunakan *game* secara manual, baik yang kompleks maupun sederhana, namun tetap harus menggunakan elemen-elemen yang terdapat pada *game*. Sehingga pengajar juga dapat menggunakan gamifikasi untuk membuat materi, media penyampaian materi, maupun media berdiskusi.

Menurut Kapp (2012:110), gamifikasi tidak hanya dapat digunakan untuk memecahkan masalah, tetapi dapat digunakan juga untuk mengajarkan proses pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan *video game* menghadirkan *game* dengan masalah yang muncul satu demi satu. Pemain tidak akan bisa mencapai level dua dalam sebuah *video game*, jika pemain tersebut tidak bisa menyelesaikan masalah pada level satu. Pemain juga harus menentukan rute apa yang harus diambil, bagaimana cara untuk menyeimbangkan variabel, dan tindakan mana yang memberikan hasil paling besar atas seluruh usaha tersebut. Semua itu merupakan seluruh variabel pemecahan masalah yang dapat dengan mudah disajikan dengan menggunakan *game*. *Video game* adalah tempat yang tepat untuk membiarkan pelajar dalam suatu masalah dan memungkinkannya mempraktikkan berbagai teknik pemecahan masalah. Dari hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi tidak hanya dapat memotivasi siswa, tetapi juga dapat memicu siswa untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran serta pembelajaran, khususnya dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Beberapa aplikasi pembelajaran dengan penggunaan gamifikasi adalah *Classcraft* dan *Wordwall*.

Dalam websitenya (<https://help.classcraft.com/hc/en-us/articles/217890088-What-is-Classcraft->) menjelaskan bahwa, *Classcraft is a game-based approach to teaching and learning. It was created to encourage your child's participation in class and with their lessons, promote good behavior, and develop 21st-century skills like collaboration and communication. Everything they learn stays the same, but they get to have a little fun each day! In class, your child*

creates a character and works together with their team of classmates. Dari hal di atas dapat disimpulkan bahwa *Classcraft* merupakan aplikasi pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis *game* atau gamifikasi (elemen-elemen pada *game*), yang dibuat untuk mendorong partisipasi siswa di kelas dengan pembelajaran yang dilakukan, serta untuk mempromosikan perilaku yang baik, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi dan komunikasi.

Aplikasi ini juga terdapat banyak elemen-elemen *game* seperti *quest*. Pada aplikasi ini juga terdapat elemen *story* berupa *fictional story* (cerita fiksi) yang telah disediakan oleh *Classcraft* sendiri, ataupun yang dapat dibuat sendiri oleh guru sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Selain cerita, guru juga dapat membuat dan memberikan *task* (tugas) yang sesuai dengan materi pembelajaran yang sedang diajar, sehingga apa yang akan siswa pelajari tetap sama tetapi dikemas dalam bentuk *game*. Guru juga dapat memberikan *reward* (hadiah) *points* berupa XP (*Experience Points*), HP (*Health Points*), GP (*Gold Pieces*), dan lainnya, sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras siswa dalam pembelajaran. Setelah siswa menerima *reward* (hadiah) tersebut, siswa dapat memperbagus karakter mereka di dalam aplikasi ini. Diharapkan setelah menggunakan aplikasi gamifikasi tersebut, guru dapat memotivasi siswa untuk kembali fokus dalam belajar, serta terus mengikuti pembelajaran sampai akhir.

Sedangkan *wordwall* dalam websitenya (<https://wordwall.net/features>) *wordwall* dapat membuat aktivitas pembelajaran interaktif dengan cepat dan mudah hanya dengan tiga cara yaitu, memilih *template*, memasukan soal dan jawaban, dan menyimpan *template game* yang sudah dibuat. Guru bisa langsung mendapatkan

paket aktivitas yang dapat dicetak ataupun berupa kuis game interaktif. Pada *wordwall* terdapat pula sistem penghitung waktu dan *leaderboard score* yang dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, dan mencapai skor tertinggi yang tentunya juga dapat meningkatkan rasa bersaing (kompetitif) dengan teman sekelasnya.

Perlu diketahui siswa yang belajar dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menikmati (*enjoy*), dapat membangkitkan motivasi peserta didik agar tertarik untuk kembali belajar, apalagi dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saat ini. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran tersebut perlu disajikan dalam konteks berbasis permainan atau gamifikasi, sehingga peserta didik dapat membedakan antara permainan komputer yang mengakibatkan kecanduan dengan permainan yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas. Sejalan dengan yang dikemukakan Darmawan (2016:132) bahwa program pembelajaran yang mampu melatih serta menghubungkan proses berpikir, menciptakan perasaan penasaran dan rasa ingin tahu yang terus menerus pada diri peserta didik, yaitu dengan program berbasis permainan. Demikian perlu diperhatikan bahwa dalam pembelajaran yang bernuansa permainan atau gamifikasi, peserta tidak hanya mengingat kegiatan permainannya saja melainkan bisa mengkonstruksi dan menerapkan materi pembelajaran yang telah dipelajarinya, sehingga sangat besar kemungkinan hasil belajar siswa dapat meningkat, akibat dari pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah diungkapkan, teori serta penelitian terdahulu yang berhasil didapatkan dan dikaji, peneliti akan mencoba menerapkan

penggunaan gamifikasi yang menarik serta sesuai dengan perkembangan TIK pada pembelajaran bahasa Jepang. Diharapkan dengan penggunaan gamifikasi tersebut dapat meningkatkan motivasi yang juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada kemampuan membaca Bahasa Jepang. Adapun penelitian ini akan diterapkan pada kelas X IPS 2 di SMAN 110 Jakarta. Berdasarkan hal-hal yang dipaparkan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Jepang Siswa Kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Terdapat kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang yang mengakibatkan hasil belajar siswa menurun khususnya pada kemampuan membaca Bahasa Jepang.
2. Siswa merasa jenuh dan stress dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) akibat dari situasi pandemi.
3. Dibutuhkan suatu media Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang menarik dan menyenangkan, agar dapat memotivasi siswa untuk kembali belajar dengan baik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian tetap fokus pada tujuannya, peneliti menetapkan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan menerapkan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan gamifikasi, adapun aplikasi yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan gamifikasi tersebut adalah *Classcraft* dan *Wordwall*.
2. Penelitian ini juga akan fokus pada hasil belajar membaca bahasa Jepang siswa kelas X IPS 2 di SMAN 110 Jakarta.
3. Kompetensi inti pengetahuan yang digunakan pada penelitian ini adalah kompetensi 3.6.
4. Penelitian ini akan menggunakan materi-materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi 3.6. Materi tersebut akan diambil dari buku *Nihongo Kira-kira 1*. Materi yang difokuskan adalah bab 11 dan bab 12 buku *Nihongo Kira-kira 1*.
5. Adapun bahan bacaan yang digunakan dalam materi pembelajaran membaca pada penelitian ini adalah teks berupa paragraf sederhana, gambar jadwal kegiatan sekolah, teks dialog sederhana, serta teks pengumuman sederhana.
6. Penelitian ini juga akan membahas mengenai persepsi siswa kelas X IPS 2, terhadap penggunaan gamifikasi pada pembelajaran membaca bahasa Jepang di SMAN 110 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Dalam suatu penelitian diperlukan sebuah rumusan masalah agar penelitian lebih terstruktur secara sistematis serta lebih mudah dipahami. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran membaca bahasa Jepang kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta?
2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan gamifikasi terhadap hasil belajar membaca bahasa Jepang siswa kelas X IPS 2 SMAN 110 Jakarta?
3. Bagaimana persepsi siswa kelas X IPS 2 terhadap penggunaan gamifikasi pada pembelajaran membaca bahasa Jepang di SMAN 110 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu membuat inovasi dengan penggunaan desain gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, dan hasil belajar siswa. Serta sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan gamifikasi, serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Kegunaan Praktis

- a) Kegunaan bagi guru:

1) Dengan penggunaan gamifikasi ini guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa untuk fokus belajar di masa pandemi.

2) Dengan penggunaan gamifikasi ini guru juga tidak hanya menanamkan keterampilan menghafal tetapi juga dapat memacu siswa untuk berpikir kritis, serta membentuk kemampuan berpikir kreatif siswa yang mana merupakan salah satu tuntutan pembelajaran Kurikulum 2013 revisi.

b) Kegunaan bagi siswa:

1) Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kritis, kreatif serta dan menyenangkan melalui penggunaan gamifikasi.

2) Diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

c) Kegunaan bagi sekolah:

1) Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan dan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang, di masa pandemi.