

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin maju memudahkan manusia dalam setiap aktivitasnya. Penggunaan teknologi kini kian marak digunakan di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi juga berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran. Salah satu contoh yang dapat diterapkan dari penggunaan teknologi dalam media pembelajaran yaitu dengan merancang media pembelajaran berbasis aplikasi permainan. Inovasi ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat memicu keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Aplikasi permainan merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar supaya makna pesan yang disampaikan lebih jelas, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Nurrita, 2018: 174). Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yaitu aplikasi permainan atau *game*. Melalui media pembelajaran berbasis aplikasi permainan, peserta didik dapat bermain dan mempelajari materi-materi pembelajaran melalui media tersebut. Oleh karena itu, konsep belajar sambil bermain sangat tepat menggunakan aplikasi permainan sebagai media pembelajaran

bagi peserta didik maupun masyarakat umum. Aplikasi permainan merupakan perangkat yang digunakan untuk bermain dengan aturan-aturan tertentu yang berisikan materi-materi ataupun informasi yang bersifat mendidik, aplikasi permainan dapat menumbuhkan minat siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran (Purnama & Fidiawati, 2021: 2). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran bahasa asing menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga gambaran yang diberikan sejak awal pembelajaran harus baik. Selain itu, penggunaan aplikasi permainan menjadi salah satu inovasi dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Di era modern ini, masyarakat memiliki hubungan erat dengan teknologi. Teknologi sudah menjadi bagian dari hidup masyarakat, tak terlepas sebagai media pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai perangkat pembelajaran dalam bentuk media digital yang mendukung kegiatan belajar melalui interaksi antara siswa dengan sistem, seperti aplikasi pembelajaran dan perangkat multimedia. (Santosa dkk., 2021: 77).

Pemanfaatan media digital sebagai pendukung kegiatan pembelajaran juga telah diteliti. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, perangkat multimedia interaktif dapat meningkatkan literasi sains siswa (Widodo dkk., 2020: 253). Ini artinya kegiatan dapat terpusat pada siswa dan meningkatkan fokus siswa dalam menyimak serta memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran dengan menggunakan *game* dapat dilakukan agar siswa lebih tertarik dalam menjalankan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran memerlukan proses perancangan sebagai tahap awal dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran. Tahap ini dimulai dari penyusunan rancangan abstrak yang

kemudian direalisasikan dalam bentuk yang lebih konkret, yaitu purwarupa atau prototipe. Purwarupa merupakan bentuk awal dari suatu produk yang dirancang khusus sebelum diproduksi dalam skala penuh (Azis & Dirgahayu, 2015: 130).

Pembuatan purwarupa bertujuan merealisasikan rancangan awal menjadi produk uji yang dapat dievaluasi. Melalui proses validasi serta revisi dalam pembuatan purwarupa produk, risiko kegagalan dapat diminimalkan karena pengembangan dilakukan secara bertahap dan berulang hingga mencapai hasil yang diharapkan. Pembuatan purwarupa juga mendukung efisiensi waktu, biaya, dan sumber daya dalam pengembangan suatu produk. Selain itu, purwarupa juga memberikan kesempatan bagi pengembang suatu produk untuk memperoleh umpan balik langsung dari pengguna. Tanggapan berupa saran, kritik, maupun kebutuhan pengguna dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penyempurnaan produk.

Dalam konteks pembelajaran, perancangan purwarupa dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan. Salah satu bidang yang relevan untuk penerapan purwarupa sebagai bentuk awal produk pembelajaran adalah media pembelajaran bahasa asing.

Perancangan media pembelajaran memerlukan materi-materi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sebagai elemen utama yang membentuk struktur serta alur *game* sebagai media pembelajaran.

Materi pembelajaran bahasa asing biasanya dimulai dengan pembelajaran mengenai perkenalan diri. Begitu pula dalam pembelajaran bahasa Jerman, hal yang dipelajari pada fase awal yaitu topik mengenai perkenalan diri atau *sich vorstellen*.

Penggunaan aplikasi permainan pada subtopik *Sich vorstellen* dapat membantu pengguna aplikasi mengingat, mengulang materi secara teratur, dan melatih pemahaman membaca teks pendek dengan cara bermain menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan. Pengenalan materi awal dalam belajar bahasa asing sangat penting bagi pembelajar bahasa asing pemula, sebab topik dasar seperti *Sich vorstellen* merupakan tahapan awal dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk membangun kemampuan komunikasi dasar. Melalui topik ini, peserta didik diperkenalkan pada ungkapan-ungkapan umum yang relevan dengan situasi sehari-hari. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan dalam penyampaian subtopik *Sich vorstellen* dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mendorong peserta didik untuk mengingat serta menggunakan materi secara berulang melalui *game*.

Salah satu media pembelajaran alternatif yang dirancang untuk mendukung penguasaan subtopik *Sich vorstellen* adalah *game* berjudul *Spring Max!*. *Game* ini menawarkan pembelajaran berbasis aplikasi permainan. Dengan memainkan *game* ini siswa harus bisa mengumpulkan banyak poin agar dapat melanjutkan ke *level* yang lebih tinggi, caranya dengan menjawab pertanyaan berbahasa Jerman dengan tepat. *Game* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara bermain. Aplikasi bernama *Unity Game Engine* menjadi aplikasi pengembang untuk pengembangan *game* berjudul *Spring Max!* sebagai media pembelajaran alternatif. Fitur-fitur yang terdapat di aplikasi *Unity Game Engine* dapat membantu perancang aplikasi berkreasi menggunakan seluruh ide dan kreativitas yang dimilikinya. Melalui *Unity Game*

Engine, peneliti dapat menyesuaikan materi, desain, serta jenis grafis yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran alternatif.

Aplikasi permainan *Spring Max!* dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman. Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran memungkinkan terciptanya proses belajar yang lebih menarik dan bervariasi melalui digitalisasi terhadap media pembelajaran.

Pemanfaatan *game Spring Max!* sebagai media pembelajaran dapat dioptimalkan apabila tahap perancangannya mempertimbangkan kebutuhan pembelajar bahasa asing. Perancang *game* perlu memahami keterampilan-keterampilan dasar dalam mempelajari bahasa asing agar penggunaan *game Spring Max!* dapat digunakan secara optimal. Pemahaman tersebut penting untuk memastikan bahwa *game* yang dirancang memiliki fokus keterampilan berbahasa yang akan dilatih. Dalam mempelajari bahasa asing, ada 4 aspek penting yang diperhatikan dalam melatih keterampilan berbahasa, yaitu *Sprechfertigkeit* (keterampilan berbicara), *Schreibfertigkeit* (keterampilan menulis), *Hörverstehen* (keterampilan memiyimak), dan *Leseverstehen* (keterampilan membaca) (Pasu & Usman, 2022: 250).

Game Spring Max! berfokus pada pengembangan keterampilan membaca (*Leseverstehen*), sebab penggunaan *game* sebagai media pembelajaran alternatif dapat meningkatkan motivasi siswa dan juga mendorong siswa untuk membaca teks serta memahami intruksi dalam bentuk tulisan. Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan keterampilan membaca, penelitian terdahulu dilakukan oleh Aminuddin Hashemi di Universitas Takhar, Afghanistan.

Penelitian ini melibatkan 20 mahasiswa baru di jurusan Bahasa Inggris. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan efektif untuk mengajarkan kosakata dalam pemahaman membaca. Nilai terendah saat dilakukan *pre-test* adalah 20 dan nilai tertinggi saat *pre-test* adalah 60, nilai ini mengalami kenaikan ketika *game* diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, nilai terendah *post-test* menjadi 70 dan nilai tertinggi *post-test* menjadi 100. Selain itu, *game* juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam memperoleh kosakata baru (Hashemi, 2021: 157-159).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan (*game*) sebagai media pembelajaran alternatif dapat meningkatkan kemampuan memahami bacaan dalam pembelajaran bahasa asing. *Leseverstehen* atau keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang dalam memahami tema, konteks, dan pesan yang ada dalam suatu teks. Keterampilan membaca merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang penting dimiliki. Tambunan (2022: 9) dalam bukunya yang berjudul *Keterampilan Membaca* menyatakan bahwa dengan keterampilan ini, seseorang dapat memahami teks tertulis dengan baik, merespons informasi sesuai dengan konteks, serta menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap isi bacaan

Keterampilan membaca dipilih sebagai fokus keterampilan yang dilatihkan pada media pembelajaran berbasis *game* karena dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, keterampilan membaca (*Leseverstehen*) dinilai lebih sesuai untuk diaplikasikan melalui media digital berbasis permainan. Materi disajikan dalam bentuk teks tertulis yang ditampilkan secara visual, sehingga memungkinkan pemain untuk membaca ulang serta mencari informasi yang dibutuhkan. Kondisi

ini mendukung proses pemahaman yang lebih terkontrol dalam penggunaan media *game*.

Sementara itu, keterampilan menyimak (*Hörverstehen*) kurang efektif apabila dilatihkan melalui media pembelajaran berbasis *game* karena pemahaman terhadap informasi audio tidak dapat diamati secara langsung dan hanya dapat diketahui melalui respons verbal maupun nonverbal. Brown (2007: 256) dalam bukunya yang berjudul *Principles of Language Learning and Teaching*, menyatakan bahwa “*comprehension of a second language is more difficult to study since it is not directly observable and must be inferred from overt verbal and nonverbal responses.*” Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan menyimak menghasilkan data pemahaman yang sulit diinterpretasikan, terutama apabila diterapkan pada media permainan yang menggunakan input audio. Risiko kesalahpahaman terhadap informasi dapat terjadi akibat kendala teknis, seperti kualitas audio yang kurang jelas, pelafalan yang tidak optimal, maupun kecepatan audio yang terlalu tinggi. Meskipun keterampilan membaca juga termasuk kemampuan pemahaman, penyajian materi dalam bentuk teks visual memungkinkan pemain untuk mengakses kembali informasi yang tersedia, sehingga kesalahan yang muncul lebih disebabkan oleh ketidakpahaman terhadap isi teks, bukan oleh faktor teknis sistem.

Keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*) dan berbicara (*Sprechfertigkeit*) juga kurang efektif dilatihkan melalui media *game* karena kedua keterampilan tersebut termasuk keterampilan produktif yang memerlukan umpan balik secara langsung. Brown (2007: 257) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa berlangsung melalui adanya kesalahan dan pemanfaatan kesalahan tersebut untuk memperoleh

umpan balik, sebagaimana dinyatakan dalam kutipan “*learning involves a process in which success comes by profiting from mistakes, by using mistakes to obtain feedback from the environment, and with that feedback to make new attempts that successively approximate desired goals.*” Selain itu, Brown (2007: 256) juga menyatakan bahwa “*it follows that the study of the speech and writing of learners is largely the study of the errors of learners,*” yang menunjukkan bahwa keterampilan berbicara dan menulis erat kaitannya dengan analisis kesalahan pembelajar. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua keterampilan tersebut membutuhkan interaksi dua arah serta umpan balik berkelanjutan untuk memperbaiki kesalahan berbahasa, yang belum dapat difasilitasi secara optimal melalui aplikasi permainan.

Penggunaan *game Spring Max!* ditujukan untuk siswa SMA kelas XI fase F. Fase F merupakan fase pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa yang bersekolah di SMA dengan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran bahasa Jerman hanya berlangsung 4 semester (kelas XI dan XII). Siswa diharapkan nantinya dapat memiliki kompetensi setara dengan tingkat A2 (Natasya & Hutagalung, 2024: 378).

Spring Max! merupakan media pembelajaran alternatif berbasis aplikasi permainan untuk siswa SMA kelas XI yang memiliki sejumlah keunggulan dalam mendukung fleksibilitas belajar. Siswa dapat belajar secara mandiri tanpa perlu terikat ruang dan waktu, siswa dapat menggunakan *game Spring Max!* tanpa harus berada di ruang kelas bersama dengan guru dan penggunaan *game Spring Max!* tidak harus dilakukan pada saat pembelajaran bahasa Jerman. Melalui *game Spring Max!* peserta didik dapat secara fleksibel mengembangkan keterampilan membaca (*Leseverstehen*) melalui penjabaran materi dan juga menjawab soal di dalam

aplikasi permainan tersebut. Selain itu, *Spring Max!* menawarkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Dengan *Spring Max!* siswa dapat belajar sambil bermain, dengan begitu siswa bisa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, karena pembelajaran dikemas dengan cara yang unik, yaitu dengan permainan petualangan. *Game Spring Max!* juga dapat digunakan secara bebas tanpa dipungut biaya, hal ini akan memudahkan seluruh kalangan dalam mengakses *game* 2D *Spring Max!*. Namun, di balik berbagai keunggulan yang telah disebutkan, *Spring Max!* masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah keterbatasan kompatibilitas perangkat, karena hingga saat ini *Spring Max!* hanya dapat diakses melalui perangkat berbasis Android. Selain itu, aplikasi ini berfungsi sebagai media pembelajaran pendukung, sehingga keterlibatan guru tetap diperlukan dalam proses pembelajaran inti. *Spring Max!* juga masih memerlukan pengembangan lebih lanjut agar memiliki fitur yang lebih beragam dan menarik. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan melalui penelitian maupun pengembangan aplikasi secara berkelanjutan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

“Bagaimana purwarupa media permainan *Spring Max!* dalam keterampilan membaca bahasa Jerman siswa SMA kelas XI topik *Kennenlernen*?“

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengembangkan purwarupa media pembelajaran berbasis permainan 2D

Spring Max! pada subtopik *Sich vorstellen* menggunakan aplikasi *Unity Game Engine* untuk pembelajaran bahasa Jerman.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian digunakan agar penelitian tetap terarah dan tujuan penelitian dapat tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

1. Ruang lingkup penelitian hanya seputar purwarupa media permainan *Spring Max!* dalam keterampilan membaca bahasa Jerman siswa SMA kelas XI topik *Kennenlernen*.
2. Fokus bahasan penelitian ini hanya seputar topik *Kennenlernen* dengan subtopik *Sich vorstellen* dengan keterampilan kebahasaan membaca (*Leseverstehen*).

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa tingkat SMA fase F

Siswa dapat bermain sambil belajar sehingga siswa memiliki pengalaman belajar yang menarik dalam memahami topik *Kennenlernen* subtopik *Sich vorstellen* melalui media pembelajaran berbasis permainan *Spring Max!*.

- b. Bagi guru

Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam merancang media pembelajaran bagi siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat bervariasi dan menyenangkan.

- c. Peneliti

Penelitian ini memberikan tambahan wawasan dan referensi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi permainan.

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian adalah faktor penting yang harus dipenuhi dalam suatu penelitian. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti sudah mengobservasi mengenai penelitian terdahulu. Peneliti tidak menemukan adanya penelitian yang menghasilkan produk permainan *Spring Max!*, peneliti hanya menemukan kesamaan penggunaan topik materi *Kennenlernen* dan penggunaan aplikasi *Unity Game Engine* untuk mengembangkan suatu produk. Produk permainan *Spring Max!* merupakan produk asli hasil pengembangan dari peneliti. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa topik yang dibahas dalam penelitian ini merupakan penelitian yang asli.

