

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Bahasa Inggris merupakan bahasa global yang sebagai salah satu media yang mutlak dibutuhkan. Bahasa global ini digunakan oleh berbagai bangsa untuk berkomunikasi dengan bangsa di seluruh dunia (Smith, et al., (2013)). Oleh karena itu bahasa Inggris harus diperkenalkan kepada anak-anak agar mereka dapat mempelajari dan memahami lebih baik kedepannya sehingga para guru tidak akan kesulitan dalam proses mengajarnya dan anak-anak dapat mahir menguasai bahasa Inggris. Meyer & Bente, (2013).

Masalah yang terjadi pada SDN Kendalrejo yaitu terjadi 64% nilai bahasa Inggris yang turun dikarenakan siswa tidak memahami bahasa Inggris dan menurut siswa bahasa Inggris adalah bahasa yang susah dimengerti dan susah dipelajari. Selain itu 67% siswa tidak menyukai bahasa Inggris. Dan sistem pembelajarannya yang masih tradisional serta monoton tidak ada alat peraga yang membuat siswa-siswi menjadi tertarik pada bahasa Inggris.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maasum, et al., (2015) mengatakan bahwa siswa tidak berani berbicara bahasa Inggris baik di dalam maupun di luar kelas dikarenakan takut dari kemampuan berbicara mereka masih sangat kurang dan sehingga mereka dianggap sebagai pelajar yang lambat atau tidak kompeten. Meskipun adanya dorongan langsung dari guru-guru mereka, kurangnya kepercayaan diri dan takut membuat kesalahan dari mereka.

Salah satu strategi pembelajaran proses yang dapat memotivasi mereka adalah penggunaan metode permainan (Chen & Yen., (2012)). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khonmohammad, et al., (2014) menjelaskan bahwa Permainan

sangat membantu untuk meningkatkan motivasi di kalangan siswa yang pemalu yang tidak bisa mengungkapkan perasaan mereka atau berbicara di depan umum. Dengan menggunakan game siswa dapat lebih aktif, otonom, dan energik, karena dapat belajar tentang lingkungan dan dunia mereka sehingga terlibat dalam proses belajar-mengajar. Selain itu kita dapat mengajarkan semua keterampilan dan komponen melalui bermain *game*, yang didasarkan pada pendekatan utama pada siswa, ketika kita mengajar; kita harus memperhatikan, kesesuaian dan tingkat dari peserta didik. Maka yang penting adalah bagaimana memilih permainan, menyelaraskan mereka dengan kemampuan siswa dan membuat mereka mengikuti instrumen pembelajaran bahasa yang berguna. *Game* pendidikan harus memiliki fitur berikut:

- Permainan harus lebih dari menyenangkan.
- Permainan harus melibatkan “mudah” digunakan.
- Permainan harus membuat semua siswa terlibat dan tertarik.
- Permainan harus mendorong siswa untuk fokus pada penggunaan bahasa Inggris.
- Permainan harus memberikan siswa kesempatan untuk belajar, praktek, atau meninjau materi bahasa tertentu.

Bermain sambil belajar berbahasa merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak disebut *recreational time out activities*. Pratiwi & Setiyono., (2015) mengungkapkan ada tiga sumber perhatian untuk anak-anak dalam kelas, yaitu gambar, dongeng, dan permainan, didalam permainan, ada juga kebutuhan berupa berkomunikasi dan mendorong anak untuk berbicara. Mereka bisa berbicara dengan dirinya sendiri atau dengan temannya, bermain dengan kata-kata yang sedang mereka pelajari.

Menurut Adams, et al., (2007) , *game* merupakan salah satu jenis kegiatan bermain sehingga dapat meraih tujuan dari *game* tersebut dengan melakukan aksi sesuai aturan dari *game* tersebut. dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Hwang, et al., (2016) dengan pendekatan *game* menunjukkan bahwa prestasi dan motivasi belajar siswa untuk belajar akan lebih baik dengan teknologi modern yang berarti bahwa *game* pembelajaran bahasa Inggris harus diberikan kepada siswa.

Agar pembelajaran dapat mencapai target yang diharapkan dan menjadi lebih efektif maka menciptakan game yang inovatif belajar mengajar bahasa asing.

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Castellar, et al., (2014) menjelaskan bahwa game dapat membangkitkan reaksi *efektif* yang positif sehingga dapat merangsang motivasi, untuk pengetahuan dan pembelajaran konten yang terkait dengan konsep multidimensional pada *Education game*.

Dalam bahasa Inggris ada empat aspek keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu seperti mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Mendengarkan dan membaca adalah proses menerima, sedangkan, menulis dan berbicara adalah proses produksi, atau kata lain, output. Zhang & Bei., (2013).

Board game adalah game yang paling *popular* yang *efektif* dan *efisien* sebagai alat siswa untuk belajar. Dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Fung, (2016) untuk para siswa kelompok eksperimen tampil lebih baik setelah tes-berbicara ($M = 57,07$, $SD = 7,81$) dibandingkan dengan sebelum tes-berbicara ($M = 40,13$, $SD = 14,32$). Para siswa pada kelompok kontrol juga menunjukkan perbaikan pasca tes-berbicara ($M = 46,57$, $SD = 12,12$) uji dibandingkan dengan sebelum tes-berbicara ($M = 35,30$, $SD = 11,56$). Dan kelompok eksperimen ($M = 57,07$, $SD = 7,81$) dinilai lebih tinggi dari pada kelompok kontrol ($M = 46,57$, $SD = 12,12$). Berdasarkan hasil sampel independen t-test, $t(50,33) = 3,94$, $p = 0,000$, 95% CI [5.14, 15.80], karena nilai signifikan kurang dari alpha pada 0,05 tingkat signifikansi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai prestasi pasca berbahasa peserta eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga siswa mampu meningkatkan kepercayaan diri mereka melalui permainan dan dapat mengendalikan diri. Hal ini karena ketika ada tekanan, mereka akan belajar sesuatu yang lebih baik yang *efektif* dan *efisien*.

Beberapa teknik dapat digunakan untuk merancang produk. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode *Kansei Engineering*. Pada penelitian ini penulis untuk pembuatan desain papan permainan untuk memotivasi siswa SDN Kendalrejo dalam belajar bahasa Inggris menggunakan metode *Kansei Engineering*.

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Nazlina & Shaari., (2013) menjelaskan bahwa metode *Kansei Engineering* yaitu menterjemahkan perasaan pelanggan yang sangat kompleks dari kombinasi pengalaman penginderaan, emosional, perilaku dan spiritual kedalam spesifikasi desain Metode *Kansei Engineering* (KE) yaitu metodologi mampu mengevaluasi pengalaman emosional dalam dimensi penting yang lebih akurat. Proses emosi subjektif yang biasa dimulai dengan identifikasi perwakilan kata kunci emosional. Ada beberapa peneliti menggunakan metode KE dimana untuk membuat desain produk misalnya mendesain kursi dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Yong-Jun, et al., (2014) untuk desainer furnitur dan membuat kursi yang lebih baik sehingga memenuhi persyaratan estetika dan kebutuhan emosional konsumen.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut maka permasalahan yang akan dikaji dapat menjadi rumusan masalah yaitu “Bagaimana rancangan papan permainan bagi siswa sekolah dasar yang dapat memotivasi belajar bahasa inggris dengan menggunakan metode *Kansei Engineering* untuk memenuhi persyaratan desain game yang efisien dan efektif.”

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini antara lain:

1. Mengidentifikasi atribut *kansei word* dari board game agar dapat memotivasi dalam belajar bahasa inggris.
2. Menentukan spesifikasi design dari board game.
3. Uji validasi kesesuaian dari rancangan board game.
4. Mengevaluasi peningkatan motivasi belajar bahasa inggris dengan boardgame.

1.4 BATASAN MASALAH

1. Metode Desain yang digunakan adalah metode *Kansei Engineering*.
2. Sampel yang diambil merupakan SDN Kendarejo.
3. Target responden yang dibutuhkan yaitu Siswa-Siswi yang mempelajari Bahasa Inggris usia 10 - 12 tahun.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Dalam setiap kegiatan penelitian, pasti selalu diharapkan sebuah penelitian yang bermanfaat bagi individu maupun lembaga. Manfaat dari penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian ini antara lain:

1. Dapat digunakan sebagai sumbangan karya ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bagi para pendidik (guru).

1.5.2 Manfaat Praktis

1.5.2.1 Bagi Siswa

Bagi siswa sebagai subjek penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Menjadikan siswa berperan aktif dalam pembelajaran bahasa Inggris.
3. Menambah pemahaman siswa tentang materi bahasa Inggris.

1.5.2.2 Bagi Guru

Bagi guru sebagai fasilitator, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memberikan gambaran tentang penerapan permainan *education inovasi papan permainan* dalam pembelajaran bahasa Inggris.
2. Memberikan alternatif pilihan dalam menentukan model pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mencapai pembelajaran yang lebih baik.
3. Menginspirasi guru lain untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif seperti *papan permainan* sehingga kualitas pembelajaran meningkat.
4. Memberikan gambaran bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

1.5.2.3 Bagi Sekolah

Bagi sekolah sebagai instansi dilaksanakannya penelitian ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Memberikan masukan pada pihak sekolah dalam upaya peningkatan profesionalisme guru dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan masukan pada pihak sekolah dalam mengembangkan kebijakan serta peningkatan kualitas pembelajaran secara umum.

1.5.2.4 Bagi Peneliti

Penerapan *papan permainan* dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di SDN Kendalrejo.

1.5.2.5 Bagi Peneliti Lain

Sebagai bahan referensi dan bahan penelitian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab, dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, penelitian ini adalah tentang desain papan permainan. Pada bab ini juga menjelaskan latar belakang dari pembuatan papan permainan, rumusan masalah yang terkait dengan hal yang akan diteliti, batasan masalah yang diteliti agar tidak menyimpang dari penelitian ini, tujuan penelitian yang akan dicapai dari penelitian desain papan permainan, manfaat penelitian dari perancangan desain papan permainan agar dapat bermanfaat bagi orang banyak yaitu siswa siswi sekolah dasar dan masyarakat dan sistematika penulisan dari penelitian ini.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Kajian literatur memuat penjelasan tentang penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan perancangan permainan dan dengan metode kansei engineering serta penjelasan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian yaitu motivasi, permainan, design produk, desain, dan kansei engineering, uji validitas, uji reliabilitas dan uji marginal homogeneity.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini bagaimana proses penelitian ini dilakukan. Menjelaskan objek penelitian yang diambil yaitu papan permainan. Kemudian penjelasan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kansei engineering karena peneliti ingin mendesain boardgames sesuai dengan keinginan konsumen yang muncul dari perasaan konsumen. Menjelaskan data apa saja yang dibutuhkan dalam ini dan menampilkan flowchart sebagai langkah – langkah pengerjaan penelitian.

BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Bab ini menjelaskan bagaimana pengumpulan data yang didapat dan bagaimana cara pengolahan yang dilakukan dengan menggunakan data – data yang didapat. Pada bab ini didapatkan data – data yaitu kata kansei yang didapat dengan memberikan pertanyaan ke responden melalui kuesioner 1, kemudian uji validitas dan reliabilitas yang datanya didapatkan dari kuesioner 2, analisis faktor dilakukan mengelompokkan setiap kata kansei yang didapat menjadi beberapa variabel atau konsep, pemetaan konsep dilakukan untuk menjelaskan penjabaran dari konsep hingga ke desain fisiknya dengan penyebaran kuesioner 3, uji marginal homogeneity dengan penyebaran kuesioner 4 untuk mengetahui apakah desain papan permainan sudah sesuai dengan keinginan konsumen menurut kata kansei yang didapat

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas hasil tabel pengolahan data yaitu uji validitas, uji reliabilitas, pemetaan konsep produk dan uji marginal homogeneity, uji motivasi kemudian menjelaskan bagaimana hasil yang telah didapat berdasarkan tujuan penelitian.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang memberikan pernyataan singkat dan tepat untuk membuktikan atau menjawab permasalahan. Kesimpulan nantinya akan menjawab dari rumusan masalah yang dibuat sebelumnya. Saran yang berisi masukan yang terdapat pada penelitian yang harus dikembangkan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN