

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 KAJIAN EMPIRIS

Beberapa penelitian terdahulu telah meneliti tentang permainan dan peningkatan motivasi. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Fung., (2016) tentang *Effects of Board Game on Speaking Ability of Low-proficiency ESL Learners*. Metode yang digunakan penelitian adalah kuasi-eksperimental yang bertujuan untuk menentukan apakah penggunaan permainan papan memiliki efek pada kemampuan berbicara rendah kemampuan siswa. Hasil dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan dari nilai tes sebelum dan sesudah uji berbicara. Namun, kinerja berbicara dari kelompok eksperimen mengungkapkan nilai signifikan lebih tinggi. Siswa yang awalnya ragu-ragu dan pasif menjadi lebih bersedia untuk berbicara dan mampu menyajikan dan membenarkan ide-ide mereka lebih percaya diri dibandingkan dengan kelompok kontrol setelah perawatan. Temuan menunjukkan bahwa permainan papan adalah alat yang berguna untuk partisipasi peserta didik di kelas dan untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik ESL yang memiliki dalam hal kemampuan berbicara yang masih rendah.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Parisa & Yussof., (2012) tentang *Enhancing Grammar Using Board Game*. Metode yang digunakan penelitian adalah kuantitatif dengan cara eksperimental dan survei yang digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi manfaat menggunakan papan permainan untuk memberikan ajaran tata bahasa. Penelitian ini dilakukan di kalangan mahasiswa Pre TESL dari UiTM Pahang, Kuantan

Campus. Hasil keseluruhan penelitian, mengungkapkan efek menguntungkan dari menggunakan papan permainan dalam mengajar tata bahasa. Dengan menggunakan papan permainan sebagai suplemen untuk buku teks, siswa termotivasi untuk belajar tata bahasa karena mereka percaya bahwa permainan papan merupakan metode yang menarik dan berguna untuk digunakan dalam ruang kelas. Selain itu, papan permainan juga membantu untuk meningkatkan tata bahasa dan membantu siswa untuk mengingat aturan tata bahasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Khonmohammad, et al., (2014) tentang *Using Games to Affect Learners' Motivation In Learning English Grammar*. Metode yang digunakan penelitian adalah metode eksperimen dimana terdiri dari dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Para peserta mengambil pre-test pada tata bahasa di awal kursus. Kedua kelompok eksperimen dan kontrol mengalami 24 sesi uji tata bahasa melalui instruksi berbasis permainan dikendalikan oleh para peneliti dan dilakukan oleh anggota kelompok dan peserta didik dalam kelompok kontrol ditangani dengan program tradisional belajar tata bahasa melalui penjelasan. Bertujuan agar pelajar mudah dalam menyusun tata bahasa dan dapat mengembangkan bahasa serta dapat memotivasi siswa agar mereka mampu berkembang dalam aspek bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta dalam kelompok eksperimen termotivasi secara signifikan untuk belajar tata bahasa dari pada kelompok kontrol.

Selain itu dalam Penelitian yang dilakukan oleh Menurut Sari & Sasongko., (2013) tentang *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II*. Metode yang digunakan penelitian adalah menggunakan metode kepustakaan, observasi, wawancara, perancangan menggunakan Macromedia *Flash 8* dan *software* pendukung lain, ujicoba media interaktif, serta implementasi yang bertujuan untuk pengadaan media interaktif bagi siswa Sekolah Dasar Negeri 12 Sragen khususnya siswa kelasII, guna meningkatkan mutu dan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk siswa kelas II. Hasil yang dicapai adalah terbentuknya media interaktif Bahasa Inggris untuk siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 12 Sragen untuk memudahkan penyampaian materi atau pelajaran kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Maasum, et al., (2015) tentang *Young Learners' Perceptions of Learning English Using Language Games in a Non - Formal Context*. Metode yang digunakan penelitian adalah pendekatan kuantitatif yang bertujuan untuk survei persepsi pelajar muda dari penggunaan permainan bahasa dalam belajar bahasa Inggris. Hasil yang dicapai adalah dampak positif dari menggunakan permainan bahasa dalam mengajar bahasa Inggris sehingga siswa lebih percaya diri dan senang dalam permainan bahasanya.

Penelitian yang dilakukan oleh Tanni., (2014) tentang *Using Games to Promote Students' Motivation towards Learning English*. Metode yang digunakan penelitian adalah uji t- dan salah satu cara ANOVA bertujuan untuk mengetahui peran permainan dalam mempromosikan sikap terhadap belajar bahasa Inggris dari guru siswa perspektif. Hasil yang dicapai adalah permainan efektif sebagai *energizers* dan alat-alat pendidikan yang dapat memberikan kenikmatan, kesenangan intens, keterlibatan penuh gairah, struktur, motivasi antara manfaat lainnya, para peneliti didukung kecenderungan menggunakan mereka sebagai singkat pemanasan.

Penelitian yang dilakukan oleh Smith, et al., (2013) tentang *Play games or study ? Computer games in eBooks to learn English vocabulary*. Metode yang digunakan penelitian adalah metode experiment yang bertujuan untuk mengetahui kosakata yang didapat oleh siswa saat sebelum diuji dan sesudah diuji. Hasil yang dicapai adalah siswa sebelum dan sesudah diuji pada kosakata baru dengan Skala Pengetahuan Kosakata. Peserta belajar secara signifikan lebih kosakata ($p < 0,0005$) dalam kondisi permainan komputer (teks berbasis web dan permainan komputer) daripada di kondisi kontrol (metode studi mereka biasa, teks hardcopy, daftar kata-kata dan pertanyaan pilihan ganda). Skor siswa dalam game berkorelasi secara signifikan dengan skor mereka kosakata post-test ($r = 0,515$, $p < 0,01$).

Penelitian yang dilakukan oleh Hwang, et al., (2016), tentang *Interaction of problem-based gaming and learning anxiety in language students' English listening performance and progressive behavioral patterns*. Metode yang digunakan penelitian adalah sebuah eksperimen semu dilakukan yang bertujuan

untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, motivasi dan kecemasan belajar bahasa Inggris. Hasil yang dicapai adalah siswa dengan tingkat yang lebih tinggi dari kecemasan English semakin dilakukan lebih kompleks perilaku belajar dan game dalam konteks game, dan memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan tingkat yang lebih rendah dari kecemasan.

Penelitian yang dilakukan oleh Efwan, et al., (2014) tentang Pengembangan game edukasi 3 dimensi bahasa inggris sebagai media pembelajaran untuk anak. Penelitian ini menggunakan metode tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan metode permainan *crossword puzzle*, serta mengetahui metode permainan *crossword puzzle* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian metode permainan *crossword puzzle* dengan langkah-langkah: (1) menyiapkan *crossword puzzle*, (2) Peraturan permainan, (3) Membagi kelompok, (4) Pembagian *crossword puzzle*, (5) Pembatasan waktu, (6) Mengerjakan *crossword puzzle*, (7) Mengoreksi hasil pekerjaan, (8) Penilaian, (9) Pemberian Hadiah. Dalam penilaian ini hasil pembelajaran meningkat 100%.

Penelitian yang dilakukan oleh Menurut Cerqueiro & Castro., (2015) tentang *Board-games as review lessons in English language teaching: useful resources for any level*. Penelitian ini menggunakan metode praktek pendekatan game dengan tiga permainan papan disesuaikan berbeda yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan partisipasi di kelas para siswa. Hasil yang dicapai adalah telah meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Cdan didalam kelas siswa lebih aktif dalam pelajaran belajar bahasa.

Dari penelitian-penelitian tersebut, maka penulis hendak membuat penelitian lanjutan yang berbeda namun masih mengambil beberapa hasil dari penelitian tersebut sebagai referensi, Berdasarkan permasalahan *memotivasi siswa untuk belajar bahasa inggris* yang sudah diteliti sebelumnya, maka penelitian ini penulis memiliki gagasan untuk membuat permainan yang *memotivasi siswa untuk belajar bahasa inggris* pada siswa sekolah dasar kelas 3 sampai kelas 6 menggunakan metode *Kansei Engineering*. Penulis akan membuat suatu permainan yang dapat digunakan dengan spesifikasi memiliki suara, dan memiliki

tulisan bahasa Inggris yang benar serta memiliki arti bahasa Indonesia dalam permainan tersebut. Sehingga siswa memperoleh 4 aspek bahasa Inggris keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu seperti mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) dari permainan tersebut. Oleh karena itu inovasi permainan yang dilakukan dapat meningkatkan motivasi siswa dan nilai-nilai siswa dapat meningkat serta memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah. Selain itu mereka akan belajar sesuatu dengan lebih baik yang efektif dan efisien.

2.2 KAJIAN TEORITIS

2.2.1 Definisi motivasi

Pada penelitian Long, et al., (2013) Motivasi adalah dorongan kombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa ditambah sikap yang menguntungkan terhadap pembelajaran bahasa. Ini mencakup tiga komponen: (1) usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan; (2) keinginan untuk mencapai tujuan; (3) sikap yang menguntungkan terhadap bahasa belajar.

2.2.2 Permainan

Menggunakan *game* adalah alat memotivasi siswa untuk memahami dan menghafal kosakata ilmiah baru dalam bahasa Inggris. Al-Shawi & Muna., (2014) Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Khonmohammad, et al., (2014) “*game*” pendidikan harus memiliki fitur berikut:

- Sebuah permainan harus lebih dari sekedar menyenangkan.
- Sebuah permainan harus melibatkan “ramah” kompetisi.
- Sebuah permainan harus menyimpan semua siswa yang terlibat dan tertarik.

- Sebuah permainan harus mendorong siswa untuk fokus pada penggunaan bahasa bukan pada bahasa itu sendiri.
- Sebuah permainan harus memberikan siswa kesempatan untuk belajar, praktek, atau meninjau materi bahasa tertentu.”

Pada penelitian Fung., (2016) *Board game* adalah *game* yang paling *popular* yang efektif dan efisien sebagai alat siswa untuk belajar permainan papan tidak hanya aliran bebas tapi mengandung konteks tertentu yang biasanya “terstruktur” dan “aturan-diatur”. Keterampilan ini menciptakan lingkungan belajar yang menggabungkan unsur-unsur belajar, kompetisi, kegembiraan, rasa ingin tahu dan kreativitas.

2.2.3 Desain Produk

Desain produk merupakan skema dimana elemen elemen fungsional dan produk disusun menjadi beberapa kumpulan komponen yang berbentuk fisik. Pendesainan ditetapkan selama *fase* pengembangan konsep dan perancangan tingkatan sistem Ulrich & Eppinger, (2004) . Lebih jauh Ulrich & Eppinger menjelaskan proses pengembangan konsep mencakup beberapa kegiatan yaitu: Identifikasi kebutuhan pelanggan, penetapan spesifikasi target, penyusunan konsep, pemilihan konsep, pengujian konsep, penentuan spesifikasi akhir, perencanaan proyek, analisis ekonomi, analisis produk pesaing, pembuatan prototipe.

Terdapat lima tujuan penting yang perlu diperhatikan dalam melakukan desain ketika mengembangkan produk yaitu Dreyfuss, (1967) :

- a. Kegunaan: hasil produksi manusia harus selalu aman, mudah digunakan dan intuitif. Setiap cirri dibentuk sedemikian rupa untuk mempermudah pemakai mengetahui fungsinya.
- b. Penampilan: bentuk, garis, proporsi dan warna digunakan dalam menyatukan produk menjadi satu produk yang menyenangkan.

- c. Kemudahan pemeliharaan: produk harus juga didesain untuk memberitahukan bagaimana mereka dapat dirawat dan diperbaiki.
- d. Biaya-biaya rendah: bentuk dan ciri memegang peranan besar dalam biaya peralatan dan produksi.
- e. Komunikasi: desain produk harus dapat mewakili filosofi desain perusahaan dan misi perusahaan melalui visualisasi kualitas produk.

2.2.4 Metode *Kansei Engineering*

Kansei adalah kata dalam bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris berarti ‘perasaan psikologis konsumen dan citra’ Nagamachi, (2011). *The Kansei engineering (Kansei)* atau metode rekayasa emosional Nagamachi, (2011).

Sehingga kita menggunakan metode *Kansei Engineering* karena kita akan membuat produk sesuai *customer need* dan yang diinginkan konsumen, agar produk kita dapat memenuhi kebutuhan konsumen dan dapat dijual serta diterima dipasaran.

Kansei memiliki 5 tipe untuk memecahkan masalah sebagai berikut :

a. Tipe 1 : Klasifikasi Kategori

Klasifikasi kategori adalah sebuah metode dimana kategori kansei tentang target yang direncanakan dipecah menjadi tiga struktur untuk menentukan detail desain fisik.

b. Tipe 2 : *Kansei Engineering System*

Kansei Engineering System (KES) adalah sebuah sistem pertolongan computer yang mendukung perasaan dan citra (*image*) konsumen ke dalam elemen – elemen desain fisik.

c. Tipe 3 : *Hybrid Kansei Engineering*

Tipe *Hybrid Kansei Engineering* hampir sama dengan tipe kedua akan tetapi tipe ini dapat juga memprediksi kansei dari suatu kekayaan produk.

d. Tipe 4 : Permodelan *Kansei Engineering*

Dalam permodelan *Kansei Engineering* tipe 4, sesuatu model matematis dibangun dalam basis peraturan yang rumit untuk mencapai keluaran ergonomi diterapkan sebagaimana peranan logika ke basis peraturan.

e. Tipe 5 : *Virtual Kansei Engineering*

Tipe *Virtual Kansei Engineering* memberikan presentasi dari produk nyata dengan perwakilan dalam penggabungan dengan kenyataannya. Hal ini dapat dilakukan dengan sistem pengumpulan data standar.

Fase utama dari metode *Kansei* adalah (1) pilihan domain, (2a) deskripsi semantik, (2b) deskripsi properti, (3) sintesis dan (4) uji validitas. *Kansei* memiliki varian yang berbeda yang pergi dari analisis data kualitatif murni dengan pendekatan model komputasi kompleks (Schutte et al. 2004). Sering, klasifikasi kategori dan sistem komputer dibantu varian digabungkan untuk menentukan produk yang atribut untuk menguji, dan kemudian untuk menentukan apa variasi atribut-atribut untuk memasukkan dalam model akhir. alat yang berbeda dan metode statistik mendukung penggunaan *Kansei* untuk menguji satu set variasi produk. Hal ini dilakukan melalui eksperimen hati-hati dirancang untuk mengidentifikasi kontribusi mereka terhadap kualitas afektif keseluruhan produk. Carreiraa, et al., (2013).