

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia kini sudah mulai dikenal di dunia internasional. Terutama dalam peran Indonesia sebagai presidensi G20 dan merupakan negara satu-satunya di Asia Tenggara yang menjadi anggota G20. Hal ini penting diketahui bahwa sebagai negara penyelenggara dalam G20 ini, Indonesia memiliki kesempatan yang baik sekali untuk dapat mempromosikan bangsa yang indah ini kepada negara lain yang akan datang ke Indonesia dan menjadikan bahasa Indonesia menjadi hal yang sangat penting dalam pergaulan antarbangsa karena sudah banyak saat ini orang asing yang tertarik dan berminat untuk mempelajari bahasa Indonesia sebagai alat untuk mencapai berbagai tujuan, baik tujuan politik, pendidikan, perdagangan, seni-budaya, maupun wisata (Adriansyah, 2012: 1). Bahasa Indonesia hingga saat ini telah dikenal dan diajarkan kepada orang asing di berbagai lembaga baik di dalam maupun di luar negeri. Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) saat ini sudah ada di dalam negeri sekitar lebih dari 45 lembaga, baik di lembaga-lembaga kursus, perguruan tinggi, bahkan di sekolah-sekolah berbasis internasional di Indonesia. Sedangkan di luar negeri, pengajaran BIPA telah diselenggarakan oleh kurang lebih 36 negara di dunia dengan jumlah lebih dari 130 lembaga, yang terdiri dari lembaga-lembaga kursus, pusat-pusat kebudayaan asing, KBRI (Kedutaan Besar Republik Indonesia), dan perguruan tinggi.

Sekolah yang akan dijadikan penelitian bagi penulis saat ini merupakan sekolah berbasis internasional di mana terdapat siswa yang berasal dari berbagai negara yang terkumpul di dalam satu kelas dan memilih bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua mereka dikarenakan pentingnya bahasa Indonesia bagi mereka untuk dapat berkomunikasi dengan orang setempat di sekeliling mereka. Banyak dari siswa di sekolah ini tinggal bertahun-tahun

karena pekerjaan orang tua mereka. Oleh karena itu kemahiran berbahasa Indonesia sangat diperlukan bagi mereka agar lancar berkomunikasi dengan pribumi.

Berdasarkan hasil tes pendahuluan dan wawancara dengan para guru dan siswa di sekolah SMP Bandung Independent School bahwa terdapat kesulitan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berbicara mereka dalam berdialog dan sering terjadinya kesalahan dalam menulis kalimat yang disebabkan oleh terbatasnya pengetahuan mereka terhadap kosakata dalam bahasa Indonesia. Hal ini terlihat ketika mereka berbicara dengan memakai pemilihan kata yang kurang tepat serta penulisan yang tidak sesuai dengan tata bahasa atau kaidah kebahasaan yang benar dalam bahasa Indonesia.

Adapun tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan agar siswa dapat mengungkapkan fakta, perasaan, sikap dan isi pikiran secara jelas. Siswa banyak melakukan kesalahan secara umum pada penyusunan kalimat dan penggunaan kata yang tidak tepat untuk mengekspresikan ide, maksud dan tujuan mereka sehingga terjadi kesalah pahaman dalam arti sebenarnya dan pernyataan yang tidak jelas dalam sebuah kalimat. Kita dapat melihat kemampuan berbicara seseorang dari penguasaan bahasa yang digunakan. Oleh karena itu penulis ingin memberikan suatu pengalaman yang menarik bagi siswa agar dalam proses pembelajaran untuk berlatih kosa kata dan menguasainya secara bertahap adalah dengan menyuguhkan materi yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan agar siswa tidak cepat bosan dan dapat mengingat materi tersebut dalam jangka waktu yang panjang sehingga mereka dapat menggunakan kata-kata (materi) yang diberikan secara berkala di kemudian hari. Menurut Tarigan, 2008:38 menerangkan bahwa cara guru dalam menyampaikan sebuah materi dapat mempengaruhi siswa, apabila guru mengajarkan dengan memberikan banyak latihan, maka siswa akan belajar melalui pengalaman.

Dalam prosesnya pembelajaran perlu direncanakan dengan sebaik-baiknya agar output yang diinginkan sesuai dengan harapan. Pengalaman belajar dapat berupa pengalaman nyata, yaitu adanya interaksi langsung peserta didik dengan objek yang dilihat, didengar atau dicoba sehingga memberikan pengalaman belajar yang sukar dilupakan. Objek yang nyata dalam hal ini adalah media yang digunakan untuk pembelajaran, yaitu sebagai pengantara penyalur informasi antara sumber dan penerima. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar siswa, maka perlu adanya usaha bagi tenaga pengajar untuk dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Oleh karena itu, guru atau tenaga pengajar harus bisa membuat pembelajaran semenarik mungkin dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah bosan dan merasa tidak semangat dalam belajar khususnya mendalami bahasa Indonesia.

Pembelajaran BIPA dengan menggunakan metode gamifikasi diharapkan dapat 10 1) Memudahkan siswa dalam memahami bahasa Indonesia, 2) Memberikan kemudahan bagi pembelajar untuk menggunakan bahasa Indonesia secara langsung, variatif, dan terbimbing, mengenal dan memahami berbagai varian model penutur dan ragam pakai bahasa Indonesia, 3) Meningkatkan keberanian, kemauan, kelancaran, dan ketepatan berbahasa Indonesia, 4) Mengidentifikasi kelemahan, dan error bahasa pembelajar serta prediksi penyebabnya, dan 5) Mengembangkan variasi dan suasana belajar melalui pelatihan secara kreatif-rekreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode gamifikasi dalam mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA?
2. Apakah metode gamifikasi dapat meningkatkan kemampuan siswa BIPA untuk mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa Indonesia?
3. Apakah metode gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa BIPA dalam mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa Indonesia?
4. Bagaimanakah efektivitas pencapaian kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA dengan metode gamifikasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Penerapan metode gamifikasi dalam mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA.
2. Peningkatan kemampuan siswa BIPA dalam mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa Indonesia.
3. Peningkatkan motivasi belajar siswa BIPA dalam mengembangkan kemampuan penggunaan bahasa Indonesia.
4. Efektivitas pencapaian kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA dengan metode gamifikasi.

1.4 Manfaat Penelitian

A. Manfaat Praktis

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi:

1. Guru

Sebagai alternatif desain pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing

2. Siswa

Pengetahuan mengenai bahasa Indonesia dan budaya Indonesia dapat meningkat

3. Sekolah

Sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan yang memberikan informasi kepada pembuat kebijakan mengenai pengembangan pembelajaran yang dapat memudahkan siswa menguasai bahasa Indonesia.

4. Peneliti lain

Sebagai masukan dan bahan pemikiran serta sebagai motivasi untuk melakukan penelitian pengembangan mengenai pembelajaran BIPA di Indonesia.

B. Manfaat Teoritis

1. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi dan rujukan mengenai Penerapan metode gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dan motivasi belajar bagi siswa BIPA di SMP.

2. Lembaga pendidikan yang bersangkutan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu pengetahuan tambahan untuk dapat memberikan gambaran berupa bukti empirik tentang penerapan metode Gamifikasi dalam mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia serta meningkatkan Motivasi Belajar terhadap kelas BIPA di SMP. Selain itu penelitian ini digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan di masa yang akan

datang.

1.5 Definisi Operasional

Dengan judul tesis yaitu “Penerapan Metode Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Bahasa Indonesia dan Motivasi Belajar Bagi Siswa BIPA di SMP”, dapat dijelaskan mengenai beberapa definisi dan variabel serta indikator apa saja yang dapat dibahas dalam penelitian ini.

Gamifikasi adalah memasukkan unsur-unsur yang ada dalam game ke dalam pembelajaran di kelas. Unsur game dapat berupa unsur fisik maupun unsur non fisik. Unsur fisik dapat ditampilkan pada saat pembelajaran berlangsung, misal berupa aplikasi dari website, permainan tebak benar salah dengan kuis. Unsur non fisik dapat berupa reaksi psikologis siswa apabila diterapkan gamifikasi dalam pembelajaran, misal persaingan, tantangan dan rintangan, keinginan menyelesaikan masalah, penghargaan dan lain sebagainya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan aplikasi dari website Kahoot. Gamifikasi pembelajaran berbantu aplikasi Kahoot dilaksanakan dengan memasukkan unsur-unsur game yang ada dalam Kahoot untuk menyampaikan materi dan melaksanakan kuis. Peneliti mengadakan kuis berupa pilihan ganda dengan membagikan kode Kahoot kepada masing-masing siswa. Soal yang diberikan akan berdasarkan kosakata yang akan digunakan serta dipelajari pada unit tertentu. Siswa akan memasukkan kode Kahoot yang diberikan oleh guru dan menjawab soal secara bersamaan dan berlomba kecepatan. Siswa yang paling cepat menjawab dengan jawaban yang benar akan terlihat sebagai pemenang di akhir kegiatan berupa tampilan podium.

Berikut penjelasannya:

1. Penerapan metode gamifikasi

Penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dalam penelitian ini, metode gamifikasi

yang digunakan adalah Kahoot. Adapun indikator-indikator dalam penerapan metode gamifikasi ini adalah frekuensi penggunaan Kahoot dalam pembelajaran, Jenis permainan dan aktivitas yang digunakan dalam Kahoot, dan respon serta partisipasi siswa dalam aktivitas gamifikasi.

2. Kemampuan menggunakan bahasa Indonesia

Kemampuan siswa BIPA dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia, termasuk keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*) yang merupakan variabel dari kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP. Adapun indikator-indikator yang terdapat dalam kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP yaitu: nilai tes bahasa Indonesia yang mencakup keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. kemampuan siswa dalam memahami dan merespon teks berbahasa Indonesia, frekuensi dan kualitas partisipasi dalam diskusi kelas menggunakan bahasa Indonesia, kualitas dan kelengkapan tugas menulis dalam bahasa Indonesia.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar dalam hal meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia bagi siswa BIPA di SMP merupakan tingkat keinginan, semangat, dan usaha siswa dalam belajar bahasa Indonesia. Ada 2 buah variabel yang termasuk ke dalam motivasi belajar adalah motivasi intrinsik (*intrinsic motivation*) dan motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*). Adapun indikator-indikator yang akan dijadikan bahan observasi dalam penelitian ini adalah tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia, keinginan siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia, reaksi positif siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan metode gamifikasi, kepuasan dan minat siswa terhadap kegiatan

pembelajaran bahasa Indonesia.

4. Siswa BIPA di SMP

Apa itu BIPA? BIPA merupakan singkatan dari Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan observasi serta analisis di sekolah internasional yang mengampu kurikulum IB (*International Baccalaureate*). Kurikulum ini memiliki beberapa mata pelajaran inti di mana siswa dapat memilih berbagai macam bahasa yang ingin dipelajari sebagai bahasa kedua mereka dengan istilah dalam bahasa Inggris, yaitu *Indonesian Language Acquisition*. Oleh karena itu, penulis sangat antusias dalam melakukan penelitian ini agar dapat membantu para siswa BIPA dalam rangka meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dan memotivasi mereka untuk belajar lebih giat lagi agar dapat terlihat peningkatan di setiap fase. Adapun indikator-indikator yang dapat diteliti dari siswa BIPA di SMP adalah karakteristik demografis siswa (usia, latar belakang budaya dan bahasa) dan tingkat keterampilan awal bahasa Indonesia sebelum penerapan gamifikasi.

Penerapan Metode Gamifikasi merupakan variabel bebas karena peneliti mengendalikan penggunaan metode gamifikasi (Kahoot) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti memutuskan cara dan frekuensi penggunaan Kahoot sebagai bagian dari eksperimen sementara variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menggunakan bahasa Indonesia karena penelitian bertujuan untuk mengukur dampak penerapan gamifikasi terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia. Penelitian akan mengamati apakah ada peningkatan dalam keterampilan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis setelah penggunaan Kahoot. Kemudian variabel terikat selanjutnya adalah motivasi belajar karena peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan metode gamifikasi (Kahoot) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian akan mengevaluasi apakah siswa lebih

termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia setelah menggunakan Kahoot.

Dengan demikian, dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penerapan metode gamifikasi (Kahoot), sedangkan variabel terikat meliputi kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dan motivasi belajar siswa. Variabel bebas adalah variabel yang dikendalikan atau dimanipulasi dalam penelitian, sementara variabel terikat adalah variabel yang diukur atau diamati untuk melihat dampak dari variabel bebas.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini akan mencakup beberapa instrumen yang diantaranya, tes kemampuan bahasa Indonesia (pre-test dan post-test), kuesioner/survei motivasi belajar (sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi), observasi partisipasi siswa dalam kelas, wawancara dengan siswa mengenai pengalaman mereka dengan metode gamifikasi. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan metode *mix methods* suatu metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliabel dan objektif. Dalam penelitian ini, jenis metode *mix methods* yang akan dilakukan adalah metode *pararel konvergen* desain penelitian yang digunakan dengan cara menggabungkan (*convergence*) antara data kualitatif dan kuantitatif untuk menghasilkan analisis yang komprehensif. Dengan desain riset ini, peneliti mengumpulkan dua jenis data pada waktu yang relatif bersamaan, kemudian mengintegrasikan kedua data tersebut. Hasil penelitiannya bisa berupa konfirmasi atau kontradiksi antara kedua data yang dikumpulkan. Analisis data berupa kuantitatif adalah nilai (*pre-test-post-test*) dan kuesioner sementara untuk analisis kualitatif adalah dengan melalui wawancara dan observasi.