

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di abad ke-21, merupakan perkembangan yang sangat cepat dan terus berevolusi. *Smartphone* ataupun *gadget* menjadi salah satu produk teknologi yang hampir dimiliki setiap orang pada generasi ini. Berbagai macam kalangan usia mulai memiliki dan menggunakan *gadget*, mulai dari kalangan kanak-kanak sampai lansia [1]. Banyak pengguna *gadget* yang menggunakan perangkat mereka untuk bermain *game* ataupun untuk keperluan bekerja [1].

Evolusi *video game* dari zaman ke zaman juga semakin unik dan inovatif. Berawal dari *game* yang berbentuk fisik sekarang berevolusi menjadi bentuk *digital*. Banyak jenis *game* yang dapat dimainkan, diantaranya adalah *game* strategi, petualangan, sampai *game* edukasi. *Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah [2]. *Game* dapat dijadikan sebagai media interaktif dalam melakukan pembelajaran [3]. Berdasarkan hasil penelitian Rahman dan Tresnawati [2], *game* edukasi dapat menjadi media pembelajaran bagi siswa untuk membantu meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah.

Agen pedagogis merupakan karakter *virtual* antropomorfik yang digunakan pada lingkungan belajar daring dengan menggunakan instruksi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya [4]. Pada kasus studi Lewandowski [5], yang menunjukkan penerapan agen pedagogi pada *game* edukasi, agen bertujuan untuk membantu dan memotivasi siswa dalam menjawab pertanyaan pelajaran matematika dasar, terutama materi penjumlahan dan pengurangan.

Di Indonesia, Banyak orang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris, mereka beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris merupakan pelajaran yang sulit dipelajari. Hal ini berdampak pada penurunan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris dikarenakan mereka meremehkan diri mereka dalam belajar bahasa Inggris sebelum memulai belajar [6]. Berdasarkan hasil penelitian Marnina [6], Terdapat tingkat motivasi yang rendah dalam pembelajaran *grammar* pada bahasa Inggris sehingga dibutuhkan upaya untuk membuat pembelajaran bahasa Inggris menjadi menyenangkan. Agen pedagogi yang dirancang pada *game* edukasi yang dikembangkan berfokuskan kepada pembelajaran bahasa Inggris tingkat dasar, dimana agen berperan sebagai *motivator* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pada Kasus studi Maillot dan Hartley [3], *Game* menjadi salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan kemampuan fisik dan kognitif dari para pemain. Pada penelitian ini agen pedagogi yang diterapkan pada *game* dijadikan sebagai solusi utama untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Untuk menjamin peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris maka diperlukan sebuah alat ukur motivasi. Alat ukur yang digunakan adalah modifikasi dari *Motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ)* yang dibuat oleh Pintrich, Smith dan tim penulis lainnya. [7]. *Questionnaire* ini terdiri dari 29 pertanyaan, dengan rasio 1 (sangat tidak menggambarkan diri anda) sampai 7 (sangatlah menggambarkan diri anda) yang diberikan kepada *user* setelah dan sebelum menyelesaikan *game* edukasi. *Motivated strategies for learning questionnaire (MSLQ)* memiliki nilai alpha dari .52 sampai .93, MSLQ juga sudah memiliki faktor konfirmasi yang menunjukkan bahwa MSLQ memiliki reliabilitas yang baik [7].

Agen pedagogis dan *game* yang dirancang menggunakan *game engine TyranoBuilder* akan dapat dijalankan melalui *browser*. *TyranoBuilder* merupakan program desktop untuk melakukan *game development* yang menggunakan modifikasi bahasa pemrograman Java Bernama *Tyranoscript* untuk pembuatan media interaktif, salah satunya adalah *video games* berbasis *visual novel* [8].

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada terhadap penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun media pembelajaran berbasis *game* dengan fitur agen pedagogis ?
2. Bagaimana dampak agen pedagogis pada motivasi belajar siswa dalam mempelajari bahasa Inggris pada media pembelajaran berbasis *game* ?.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah terhadap penelitian ini diantaranya adalah:

1. Eksperimen dilakukan terhadap 2 grup, grup kontrol dan grup eksperimen. Grup eksperimen menggunakan aplikasi *game* edukasi dengan agen pedagogis, sedangkan grup kontrol menggunakan aplikasi *game* edukasi

tanpa agen pedagogis.

2. Teknik pendekatan yang digunakan oleh agen pedagogis untuk meningkatkan motivasi secara bertahap menggunakan teknik *strategic scaffolding*.
3. Batasan materi bahasa Inggris yang digunakan untuk penelitian merupakan materi *grammar*.

1.4. Jadwal Kegiatan

Berikut merupakan perencanaan jadwal kegiatan tugas akhir yang dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 1.1 :

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Pengerjaan Tugas Akhir

Kegiatan	Bulan					
	1	2	3	4	5	6
Kajian Pustaka	■	■				
Pengembangan <i>Software (Rapid Prototyping)</i>	■	■	■	■		
Pencarian Grup Eksperimen				■	■	■
Eksperimen					■	■
Pengukuran Motivasi Menggunakan <i>Questionnaire</i>					■	■
Analisis Hasil				■	■	■